

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

ILMAINEN  
PELILEHTI

Elokuu 2010  
Numero 26

# Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

## Zelda

JÄTTIARTIKKELI

Syväluotaava juttu  
Linkin seikkailuista

Black Ops  
Civilization V  
Vanquish  
Starcraft II

20  
PELÄ

POIMIMME  
PARHAAT  
IPHONE-  
PELIT ERI  
KATEGORI-  
OISTA OSTO-  
OPPAAKSI

Gamereactor Guide

## Mafia II

SUURARVIOSSA

Gansteripelin odotettu paluu on  
elokuvamaisempi kuin koskaan



ROCK  
BAND3  
RAGE  
GEARS  
OF  
WAR3

Megapelit ennakossa

XBOX 360  
KINECT  
NINTENDO 3DS  
TANSSIA JA  
3D-PELEJÄ



**16**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...



# STARCRRAFT

WINGS OF LIBERTY™



[www.STARCRRAFT2.COM](http://www.starcraft2.com)

KAUPOISSA 27 HEINÄKUUTA

Jori Virtanen, päätoimittaja



## Hämärtyvä todellisuus

Kolmiulotteisuus, liiketunnistus-ohjaimet, kuusikielinen muovikitara jossa on 150 erilaista nappia... Pian pelit eivät ole enää vain pelejä, vaan ne ovat realistisia todellisuusemulaatioita

Aluksi pelien todellisuuden emulointi oli kömpelöä: pelaajalla oli yksinkertainen tikkuohjain, jossa oli hyvässä lykyssä jopa kaksi nappia. Aika on ajanut antiikista ohi, ja hyvä niin - minä ainakin syleilen ilolla teknologian sallimaa keinotodellisuutta.

Grafiikan merkitys fotorealistisen kokemuksen saavuttamisessa on elintärkeää, mutta se yksin ei saa pelaajaa tuntemaan olevansa tapahtumien keski-pisteessä. Myös ohjaitavuuden tulee jäljitellä todellisuutta - erilaiset liikeohjaimet tarkkailevat miten pelaaja käyttää liikuttaa, kun taas muovikitaroiden muotoilulla luodaan vaikutelma oikeasta soittimesta.

Tekniset harppaukset mahdollistavat entistä realistisemmän illuusion. Kolmiulotteinen grafiikka saa pelaajan usmaan olevansa ihan keskellä kaikkea mitä ruudulla tapahtuu, ja Kinectin ja Moven kaltaiset liiketunnistimet tarkkailevat pelaajan asentoa ja käytöstä. On vain ajan kysymys, milloin nämä kaksi tekniikkaa naitetaan - peli, jonka kolmiulotteinen näkö näkö reagoi päähän ja silmien liikkeisiin on vuosikymmeniä vanha märkä uni.

Kun tähän yhdistetään pitkälle vietyjä peliohjaimia, kuten aitoa kitaraa joka suhteessa jäljittelevä skitta, pelaaja voi aivan helposti uskoa olevansa estradilla oikea soitin kädessään, ja kansa hurraa juuri hänelle. Ja se on vasta alku.

Miten tällaista lähitulevaisuutta voi olla odottamatta?

/Jori

# SISÄLTÖ

## Gamereactor Magazine #26

Pelastimme prinsessan, revittelimme tiukkoja sooloja ja hämmennyimme suomalaisesta... komediasarjasta?



### 6 Nintendo 3DS

Saimme tilaisuuden tutustua Nintendon uuteen 3DS-taskukonsoliin. Miten näin pieni laite kykenee näin upeaan 3D-kuvaan?



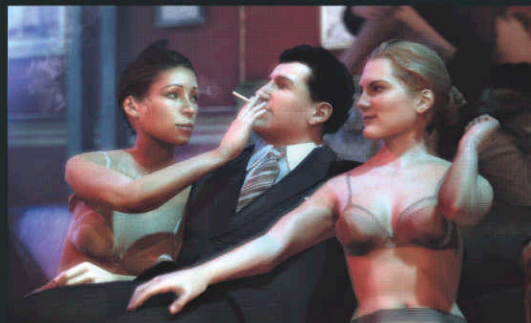
### 16 Legend of Zelda

Yksi maailman parhaista pelisarjoista saa pian uuden osan. Käsittelemme Zeldan historian massiivisessa suurartikkelissa.



### 32 Rock Band 3

Musiikkipelit elävät suosionsa huipulla, mutta laakereilla ei levätä! Rock Band 3 ei keksi musiikkia uusiksi, mutta soittimet kylläkin.



### 34 Mafia II

Rikollinen elämä voi olla makeaa kuin mesi, mutta päästäkseen kunnioitettuun asemaan on soruttava ikäviini tekoihin.



### 36 StarCraft II: Wings of Liberty

Kolmeen palaan jaetun kakkososan ensimmäinen episodi on täynnä karskeja junteja, jotka eivät osaa antaa periksi.

#### Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 10 Reaktio
- 14 Artikkele:
- StarCraft II -haastattelu
- 16 Artikkele:
- The Legend of Zelda
- 44 Elokuvat
- 46 Ladattavat

#### Ennakkoarvot

- 26 God of War:
- Ghost of Sparta
- Gears of War 3
- 27 Donkey Kong Country
- 28 Rage
- 30 Civilization V
- Call of Duty: Black Ops
- 31 Vanquish
- 32 Rock Band 3

#### Arviot

- 34 Mafia II
- 36 StarCraft II
- 38 Toy Story 3
- 39 Lost Horizon
- DragonQuest IX
- 40 Need for Speed World
- 41 DeathSpank
- Monkey Island 2:
- LeChuck's Revenge SE

#### Leffat ja Ladattavat

- 44 Ihmebantu, The Rookie, AfterLife, From Paris With Love, The Ghost Writer, Kellyn sankarit
- 46 Hydro Thunder Hurricane, Castlevania: Harmony of Despair, Limbo, Pearl Harbor Trilogy
- 47 20 hyvää iPhone-peliä

# Game reactor

Ilmainen pelilehti  
www.gamereactor.fi

**Päätoimittaja** Jori Virtanen (jori@gamereactor.fi)  
**Toimittaja** Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)  
**Vastuhenkilö** Jori Virtanen  
**Käännökset** Jori Virtanen, Kimmo Pukkila, Tuomo Luukkanen, Matti Isotalo, Eerik Rahja, Tero Kerttula

**Art Director** Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

#### Avustajat

Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Leevi Rantala, Tero Kerttula, Ida Kankaanpää, Mika Sorvari, Tuomo Luukkanen, Eerik Rahja

**Verkkosivut** www.gamereactor.fi

**Live-syöte** m.gamereactor.fi

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

**Painos** 35 000 kappaletta

**Paino** Colorprint Danmark

**ISSN** 1798-5412

**Jakelu** Pan Nordic Logistics

**Ilmoitukset** Morten Reichel

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

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

Gamereactor on 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 haastatteluita, artikkeleita ja yleistieta pelialalta. Gamereactor.fi:ssä voit myös perustaa oman blogin, kirjoittaa lukija-arvioita, keskustella foorumillamme ja esittää kysymyksiä toimitukselle.

#### Testiversiot:

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

#### Verkkoarviot:

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

# GRTV GR.FI ELO 10



Tuoreet videoraportit tarjoaa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

Tulevia GRTV-ohjelmia, joiden et halua livahtavan ohi

## GAMESCOM

### Seuraavaksi Saksaan

GRTV-tiimi on hädin tuskin ehtinyt kotutuuta E3-messujen kaaoksesta, kun on jo aika suunnata seuraavaan pelialan suurtaapahtumaan. Elokuun puolessa välissä Saksassa pidettävä Gamescom kerää paikalle kaikki pelialan silmäättekevät, myös koko GRTV-loittoryhmämme. Tämä tarkoittaa kosolti videomateriaalia - luvassa on valtava vuori pelien esittelyitä, suurten kehittäjien haastatteluja, pienten indiepelien puurtajien kanssa pälisemistä ja yleistä juhlahumua ja fiilistelyä. Pitäkää siis Gamereactor.fi mielessä myös videotarjonnan osalta, sillä tuomme kaikki Gamescomin tärkeimmät tapahtumat ja paljastukset suoraan kotiisi!

### KANE & LYNCH 2: DOG DAYS Ammattirikolliset asialla

Emme valitettavasti ehtineet saada IO Softwaren kovaotteista rikollispeliä käsiimme ennen lehden päätymistä painoon, mutta voitte olla varmoja siitä, että käsittelemme sosiopaattisen parivaljakon edesottamukset huolella ja hyvin. Miten lupaavanoloinen, väistämättömään petturuuteen nojaava moninpeli lopulta toimii? Onko yksinpelin YouTube-tyylinen kameraratkaisu viime kädessä niin siisti, kuin mitä se potentiaalisesti voisi olla? Me selvitämme asian!

## UUSI XBOX 360

### Se on vihdoinkin täällä!

Microsoft on päivittänyt suosittuun pelikonsolinsa. Kiiltävä ja hiirenhiljainen uutukainen sisältää suuremman kovalevyn, paremman jäähdytysjärjestelmän ja sisäänrakennetun langattoman verkkosovittimen. Olimme kärppänä paikalla, kun laite esiteltiin ensimmäisen kerran ja pääsimme itsekin purkamaan häppättimen laatikostaan. Katsomalla videomateriaalimme ymmärrät itsekin, millaisesta virstanpylvästä on kyse!

## TRAILERIPARAATI

### Leffat, pelit, teaserit, trailerit...

Yksi GRTV:n kulmakivistä on jatkuva tarjonta. Tähän sisältyy myös peli- ja elokuvatrailerit, joita uutterat työmyrämme saattavat katseluiloksemme kosolti joka päivä. Viikoittain laitetaan esiin kymmeniä uusia traileriteita - sivustomme toimii siis myös parhaana mahdollisena traikkupalveluna!

## VIIKON PELIUTUSET

### Tiivis paketti tuoreita tapahtumia

Kotisivullemme päivitetään jatkuvasti traileriteita, haastatteluja ja muuta kivaa, mutta kerran viikossa on luvassa myös uutiskatsaus. Petterin luotsaama lähetys kerää tärkeimmät tapahtumat yhteen hyperinformatiiviseen viisiminuuttiseen!

## NINTENDO 3DS

### Maaginen masiina käsittelyssä

Nintendo paljasti uuden, ällistyttävän hyvään 3D-vaikutelmaan kykenevän taskulaitteensa, ja koko pelimaailma kohahti. Brittiosastomme toimittaja Steve Hogarty sai värkin näppeihinsä elokuun alussa - tule sivuillemme katsomaan kun pistämme aparatiin koville nähdäksemme mihin vekotin oikeastaan pystyy.

## STARCRAFT II

### Jäikö nälkä?

Viimein 12 vuoden on odottaminen ohi. Jos et saa kylliksesi zergien liiskaamisesta, Battle.netistä tai Blizzardista, synkän tulevaisuuden jano palaa selvästi vielä vahvana. Lehdessä olevan Starcraft-haastattelun ja arvion lisäksi tarjoamme myös lisämateriaalia: GRTV, Rasmusen ja Petterin johdolla, lupaa toimittaa lisää katsottavaa Wings of Liberty ystäville.

## WOW: CATAclysm

### Mitä odotettu laajennus sisältää?

Saimme pääsyn World of Warcraft: Cataclysm -laajennuksen betatestausvaiheeseen, ja luonnollisesti jaamme kaiken kokemamme ja näkemämme havainnollistavien videoiden voimin. Yksi asia on varmaa: voimallisen lohikäärme Deathwingin runtelema Azeroth ei enää koskaan tule olemaan entisensä.

## TESTISSÄ PLAYSTATION MOVE

### Pian pallo-ohjain heiluu

Saimme käsiimme Sony'n liiketunnistusohjaimen ja pääsimme testaamaan koko joukkoa esittelypelejä. Julkaisemme ensivaikutelmat kotisivuillemme niin videoina kuin tekstinäkin - mihin kaikkeen Sony'n ihmelaitte taipuu?

## ENSITESTISSÄ ROCK BAND 3 Musapelien kuningas?

Siinä missä Guitar Hero keskittyi kitarasankarointiin ja tarkkuutta ja taitoa vaativaan tiluttamiseen, Rock Band panostaa ryhmähenkeen ja rokkifiilikseen. Sarjan kolmas osa hylkää perinteiset muovikitarat ja vaihtaa ne oikeilla kielillä varustettuihin skittoihin. Rumpuihin lyödään symbaalit ja ensiesiintymisensä tekevästä koskettimestakin löytyy kaksi oktaavia. Miten tällaisesta voi olla pitämättä? Ei voikaan - ensivaikutelmat GRTV:ssä!

## MAFIA II

### Järjestäytyneet rikollisuus jyrää

Kuten tässä lehdessä olevasta arviosta hyvin näkyy, Mafia II on todellakin ollut kaiken odottamisen arvoinen merkkiteos. Laajat tehtävät, erittäin tunnelmallinen toteutus ja erinomainen juoni ovat vain osa liiki täydellistä pakettia. Mutta älä usko vain yhden miehen sanaa: katsasta videoarvio sivuiltamme!



Vaikka 3D tuntuu juuri nyt kuumemalta kuin koskaan, se ei ole uutta. Nintendo on kokeillut 3D:tä aiemminkin, ja jo reilut 20 vuotta sitten ilmestyi Famicom Grand Prix II: 3D Hot Rally, jota pelattiin erityisillä elektronisilla 3D-laseilla. Vuonna 1995 tuli Virtual Boy, joka tuplanäyttöineen kykeni esittämään oikeaa 3D:tä. Ja Gamecubella Nintendo kokeili jälleen: Luigi's Mansion suunniteltiin aluksi stereoskooppiselle 3D:lle, mutta idea haudattiin kesken kaiken. Nintendo 3DS:n kohdalla Nintendo uskoo, että aika on viimein kypsä ja saatavilla on myös teknologiaa, joka tekee 3D:stä kaikille sopivan.

## 3DS

### 1 3D-näyttö ylhäällä

Iso uutinen Nintendo 3DS:ssä on se, että laite pystyy näyttämään todellista 3D-kuvaa ilman tarvetta erillisille lasille. Gamereactor testasi konsolia E3-messuilla, ja tekniikka vaikutti toimivan varsin hyvin. Laitteessa on jopa säädin, jolla voi määritellä kuinka paljon syvyyttä näyttöön haluaa.

### 2 Yhteensopiva

Nintendo 3DS on taaksepäin yhteensopiva Nintendo DS:n ja DSi:n kanssa. Pelikasetit näyttävät kutakuinkin samalta. Se tukee myös SD-muistikortteja tallennuksille ja muulle sisällölle.

### 3 3D-leffat taskussa

Nintendo on sopinut suurimpien elokuvayhtiöiden kanssa 3D-leffojen julkaisusta 3DS:lle. Mukana ovat esim. Disney ja Warner. Tulevaisuudessa esimerkiksi Avatarin katsominen matkalla ei ole mahdoton ajatus.

### 4 Lisäkontrollia

Nintendo DS:tä poiketen 3DS sisältää analogiohjaimen, jota Nintendo kutsuu Slide Padiksi. Lisäksi laite sisältää gyro-skoopin ja kiihtyvyyssmittarin, joilla laite tunnistaa pelaajan liikkeitä. Jopa kameraa voidaan käyttää osana pelien pelaamista.

### 5 Pieni mutta pippurinen

Nintendo 3DS:n parissa työskentelevät studiot ovat vihjaneet, että laite on teknisesti varsin edistyksellinen. Sen on jopa sanottu peittoavan Wiin.

### 6 Valokuvia 3D:nä

Laitteen etukannessa on kaksi kameraa, joilla on mahdollista napata kolmiulotteisia kuvia. Esimerkiksi pelimessujen tunnelmia voi tallioida 3DS:llä eläväksi otoksiksi, joita kelpaa esitellä ystäville.

### 7 Suunniteltu julkaisu

Nintendo ei ole vahvistanut 3DS:lle virallista julkaisuaikaa, mutta laitteen odotetaan ilmestyvän viimeistään maaliskuussa. Arviot hinnasta liikkuvat suunnilleen 250 euron kieppeillä.

# 3DS Nintendo uskoo ulottuvuuksiin

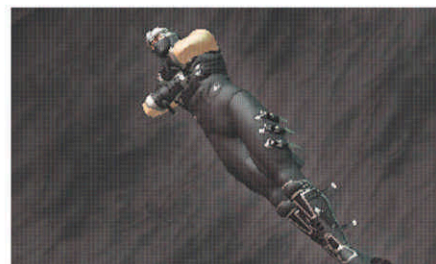
Nintendon uudesta käsikonsolista on huhuttu pitkään, mutta kesäkuun E3-messuilla yhtiö esitteli **kannettavan 3D-konsolin**, joka yllätti kaikki. Kiitos kuuluu konsolin näytölle, joka esittää pelit täydessä 3D-loistossaan ilman hankalia laseja...



## Kid Icarus: Uprising

Pelityyppi Toiminta Kehittäjä Project Sora

Nintendon suurin 3DS-peli E3:ssa oli Kid Icarus: Uprising. Enkeli Pit on tekemässä paluuta ja piipahti lehdistötilaisuudessa pyytämässä faneiltaan anteeksi, että sarjan edellisestä osasta on jo hurrahtanut kymmenisen vuotta. Tuttuun tapaan vastassa on paha Medusa, mutta Pit on saanut Palutenan siivet ja voi siten lentää pelin alusta alkaen. Kid Icarus: Uprising sisältää runsaasti toimintaa, mikä on myös yksi syy siihen, miksi Nintendo valitsi pelin esitelläkseen 3DS:ää. Tarkoituksena oli näyttää, kuinka helppoa on väistellä aseita, tulipalloja ja muita vaaroja, kun voi nähdä kolmiulotteisesti. Se, mikä oli ennen mahdotonta tai epäselvää, käy nyt kuin tanssi. Gamereactorin näkemän perusteella Kid Icarus: Uprising on erittäin lupaava peli, jota kannattaa pitää silmällä.



## Dead or Alive 3D

Pelityyppi Taistelupeli Kehittäjä Team Ninja

Teimon kurvikkaat taistelujattaret palaavat tarjotakseen kolmiulotteisen turpasaunan pelissä, joka on myös sarjan käsikonsolidebyytti. Team Ninja lupaa järjettömän upeaa grafiikkaa.



## Mario Kart 3D

Pelityyppi Ajopeli Kehittäjä Nintendo

Jokainen Nintendon konsoli tarvitsee Mario Kartin, eikä 3DS ole poikkeus. Kolmiulotteisen näytön ansiosta pelistä saadaan kauniimpi kuin koskaan, yhtiö lupaa.



## Ridge Racer

Pelityyppi Ajopeli Kehittäjä Namco

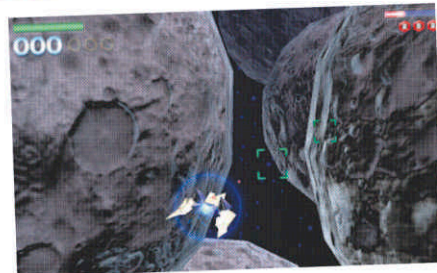
3DS:n uudesta Ridge Raceristä ei ole vielä paljoa kerrottu, mutta pelin on tarkoitus olla sekoitus useita eri PSP-versioita. Luvassa on viilattua grafiikkaa, uusia autoja ja tietysti tuttuja sivulujuja.



## Paper Mario 3D

Pelityyppi Roolipeli Kehittäjä Nintendo

Keveyen paperimäinen pelimaailma Paper Mariossa notkahtaa näytön syvyyksiin Paper Mario 3DS:ssä. Ei tosin huonolla tavalla: se tekee ulkoasusta hauskemman ja kutsuvamman kuin koskaan.



## Star Fox 64 3D

Pelityyppi Toiminta Kehittäjä Nintendo

Nintendo julkaisee 3DS:lle uuden version Lylat Warsista. Grafiikat on pistetty kokonaan uusiksi ja ängetty täyteen 3D-tehosteilla, jotka nähtävästi tekevät ihmeitä pelikokemukselle.



## Super Street Fighter IV 3D Edition

Pelityyppi Taistelupeli Kehittäjä Capcom

Super Street Fighter IV:n piirrosmaiset taistelut saavat lisäulottuvuuden Nintendo 3DS:llä. Capcom lupaa samaa lujaa pelattavuutta, mutta elävämmillä grafiikoilla ja tehosteilla.

# KINECT

## 1 Pienempi Xbox 360

Microsoft julkaisi Xbox 360 S:n jo viime kuussa. Kiiltävän musta, pienempi ja hiihaisempi Xbox 360 -malli on entistä laadukkaampi ja sisältää 250 gigatavun kiintolevyn ja WLAN-sovittimen. Se sisältää myös erityisen Kinect-portin, joka vähentää johtojen määrää konsolin vanhaan malliin nähden.

## 2 Pikkumusta

Kinect käyttää pelaajan kehoa peliohjaimena ja lukee liikkeit käsisä jalkoihin. Muita ohjaimia tai lisälaitteita ei pelaamiseen tarvita. Kameran edessä voi esimerkiksi ohjata autoa käsiä kääntelemällä, kurottaa ruudulla lentävään palloon ja yrittää jäljitellä ammattimaisia tanssiliikkeitä hittimusiikin tahtiin.

## 3 Suunniteltu julkaisu

Kinect julkaistaan marraskuun alkupuolella 149 euron suositushintaan. Mukana tulee Kinect Adventures -peli. Laitteen voi ostaa myös neligigaisen Xbox 360 S:n kanssa 299 eurolla.

## 4 Pieni moottori

Kinect tunnistaa käyttäjänsä ja käyttää jalustan pientä moottoria kohdistukseen itsensä pelaajaan. Näin ollen kamera ei tarvitse jatkuvasti itse kääntää.

## 5 Sisäinen mikrofoni

Xbox Livessä ei enää tarvitse käyttää kuulokemikrofonia, sillä Kinect sisältää oman mikrofonin. Se osaa suodattaa taustahälynsä pois ja tunnistaa puheen, jolla on mahdollista käyttää Xbox 360:n valikoita.

## 6 Moninpeliä

Vain yksi Kinect riittää, vaikka pelaajia olisikin enemmän. Laite tunnistaa enimmillään kuusi pelaajaa, joista kaksi voi pelata samanaikaisesti.

## 7 Erittäin herkkä

Kinect on yhdistelmä monenlaista teknologiaa ja esimerkiksi kykenee tulkitsemaan pelaajan tunnetiloja ja intonaatiota. Laitteen erityisominaisuuksia voidaan tulevaisuudessa käyttää vaikkapa roolipelien elävöittämiseen.



## Microsoft satsaa uuteen

Ei, Xbox 360 ei ole ollut aivan sellainen menestys kuin Microsoftilla oli mielessään. Kuluttajat olivat sen sijaan kiinnostuneempia Wiin liikeohjauksesta. Saadakseen oman liikejärjestelmänsä Xbox 360:lle Microsoft osti PrimeSense-yhtiön teknologiaa, johon se kehitti omat ohjelmistonsa. Konsepti esiteltiin ensi kertaa viime vuoden E3-messuilla ja lupauksissa laite pystyisi hahmottamaan pelaajan kehon lisäksi esim. kasvonpiirteitä ja ääntä. Laite tunnettiin pitkään työnimellä Project Natal, kunnes tämän vuoden E3-messuilla lopulliseksi nimeksi virallistettiin Kinect.

XBOX 360

KINECT

# Kinect

## Microsoftin liikkeitunnistus

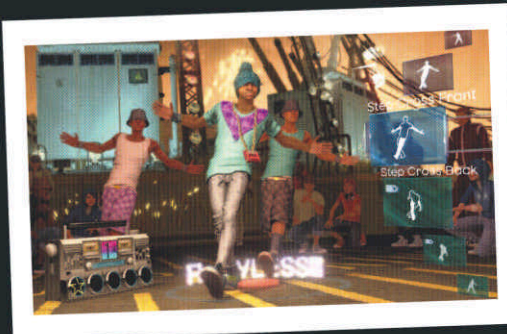
Kinectin sisältämä superkamera muuttaa pelaajan eläväksi ohjaimeksi, jonka **koko kehon liike** vaikuttaa pelin tapahtumiin...



### Dance Central

Pelityyppi **Musiikki** Julkaisu **Marraskuu**

Rock Bandin kehittäjä ja Guitar Hero -sarjan alkuperäinen luoja on jälleen valmis sävyttämään. Tällä kertaa ilman soittimia – jytävien tanssiliikkeiden kera. Tuleva Dance Central sisältää yhteensä yli 600 erilaista tanssiliikettä, ja tahtitikkua heiluttavat sellaiset artistit kuin Lady Gaga, Beastie Boys ja Snoop Dog, muiden muassa. Peli määrää tehtävät liikkeet ikonien ja pelaajan avatrin avulla, ja sen jälkeen kaikki riippuu pelaajan kyvystä väännellä, käännellä ja vetkuttaa kehoaan oikeaan tahtiin pärjätäkseen tanssijana. Gamereactorin toimitus on melko yksimielinen siitä, että Dance Central oli paras Kinect-peli tämänvuotisilla E3-messuilla. Pelatessa tulee hiki, on kivaa ja samalla oppii jopa tanssimaan.



### Kinect Sports

Pelityyppi **Urheilu** Julkaisu **Marraskuu**

Microsoftin vastineessa Wii Sportsille on pelattavissa kahdeksan eri lajia, joihin lukeutuvat muun muassa pöytätennis, jalkapallo, keilailu sekä muutama yleisurheilulaji, kuten pituushyppy.



### Kinectimals

Pelityyppi **Bilepeli** Julkaisu **Marraskuu**

Kinectimalsissa on mahdollista leikkiä eläinten kanssa tavalla, joka saa Nintendogsin näyttämään vanhalta. Kaveriksi löytyy viisi eri villikissaa. Voi muodostua suosituksi lastenpeliksi.



### Forza Motorsport 4

Pelityyppi **Ajopeli** Julkaisu **2011**

Ajosimulaattoria voi pian pelata pelkällä kehonkielellä. Ja kyllä, se kuulostaa yhtä hömpältä mitä onkin. Virtuaali-Ferrarin hapuilu käsiä ilmassa heiluttelemalla ei ole järin miehekästä puuhaa.



### Kinect Joyride

Pelityyppi **Ajopeli** Julkaisu **Marraskuu**

Mario Kartia muistuttavassa Joyridessa ei vain kilpailla kavereiden kanssa, vaan myös kruisillaan erilaisia haasteita yhdessä suorittaen. Lisäksi mukana on mahdollisuus rakennella autoaan.



### Kinect Adventures

Pelityyppi **Bilepeli** Julkaisu **Marraskuu**

Kinect Adventures on peli, joka tulee jokaisen Kinect-kameran mukana. Pelissä käytetään koko kehoa pallojen paiskumiseen, lautalla seilaamiseen ja ansojen välttelyyn.



### Michael Jackson: The Experience

Pelityyppi **Musiikki** Julkaisu **Marraskuu**

Tulevassa Michael Jackson -kokemuksessa pelaaja voi paitsi tanssia edesmenneen tähden jalanjäljillä myös laulaa musiikin tahdissa, kiitos Kinectin sisäänrakennetun mikrofonin.

# REAKTIO

MIELIPITEITÄ JA REAKTIOITA  
Lisää mielipiteitä blogissa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## Matkalla kohti **WoWbookia**

Blizzard suunnittelee oikeiden nimien käyttöä pelipalvelussaan, mutta unohtaa perusteellisia ongelmia.



**USKOMATTOMAN NAIIVIA.** "Emme usko pelaajien vastustavan muutosta", sanoi Blizzardin Battle.net-kehittäjä Greg Canessa, kun häneltä kysyttiin pelipalvelun RealID-järjestelmän ja Facebookin tulevasta integraatiosta. Miksipä kukaan puolustaisikaan oikeuttaan identiteettinsä varjeluun.

### OTA KANTAA!

Keskustele, blogaa tai lue lisää aiheesta osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

## Sopivatko oikeat nimet nettipeleihin vai pitäisikö pelien jatkossakin käyttää nimimerkkejä?

Oikean identiteetin paljastaminen saattaa lisätä mm. naisiin ja lapsiin kohdistuvaa häirintää netissä.

Blizzardin suunnitelmassa World of Warcraftin tai Starcraft II:n ostaja perustaa ensin Battle.net-tilin ja kutsuu sitten napinpainalluksella palvelua käyttävät Facebook-kaverinsa RealID-kavereiksi. Kutsun hyväksyneiden kaverilistoja pääsee niin ikään selaamaan – siltä varalta, että niistä löytyisi lisää tuttuja.

On vaikea löytää pitkän linjan pelaajaa, jonka niskavillat eivät olisi nousseet pystyyn suunnitelmita. Syitä on kaksi. Niistä päällimmäinen on pelaajan yksityisyys: RealID-järjestelmä nykymuodossaan ei anna pelaajalle mitään mahdollisuutta hallita omia tietojaan tai näkyvyyttään muille järjestelmän käyttäjille. Joko paljastat kaiken tai et käytä palvelua.

Jo tästä kymmeniä tuhansia protestiviestejä kirjoittaneesta töppäyksestä riittäisi parin kolumnin tarpeiksi kirjoitettavaa. Kaikkien räävittömmimmissä hullutuksissaan Blizzard esitti jopa, että pelaajien pitäisi myös esiintyä oikeilla nimillään kaikilla Blizzardin foorumeilla – tämä kuulemma estäisi sikailua, kun oma nimi olisi kaikkien näkyvillä. Vastaus oli, kuinkas muuten, sikailua – nippu yksityiskohtaista henkilötietoa nimensä esimerkkinä paljastaneista, 20 jättipizzan tilaus erään kotiovelle, puhelu

erään pelaajan työpaikalle. Viimeksi mainitun henki oli kuitenkin rakentava: "Oikeasti, mietipä nyt jos olisin joku pelissä suuttunut pässi – haluaisitko, että voisin soittaa kostopuheluni pomollesi tai vaimollesi netissä kohtaamisen sijasta?"

Nimien levittelyä vastustettiin myös henkilökohtaisemmista syistä. Oli naisia, joita oli häiriköity netissä. Oli vanhempia, jotka eivät halunneet lastensa nimiä satunnaisten nettittävyyksien ulottuville. Oli pelaajia, jotka tiesivät työnantajansa suhtautuvan peliharrastukseen kielteisesti, jopa irtisanomisperusteena. Viesti tulvan edessä Blizzard ymmärsi yskän ja luopui oikeiden nimien näyttämisestä foorumeilla.

RealID kuitenkin porskuttaa yhä – ja tämä saattaa vanhan polven pelaajia ihan toisesta syystä: nettipeleiden kulttuurin ja perinteiden takia.

Nettipelaamisen alkuaajoista asti on ollut itsensä selvää, ettei kukaan pelissä esiinny omalla nimellään. Vähät siitä, kuka tai mitä oikeasti olet – rikas tai köyhä, teini tai aikuinen, tavis tai tv:stä tuttu – ketään ei kiinnosta. Pelissä olet se tiimikaveri, jonka kanssa tapetaan lohikäärmeitä, ja tämä on tärkeämpää kuin mikään muu, mitä voisit olla.

Tämä reaali-identiteetin ja peli-identiteetin välisen muurin murtaminen on se, mikä tekee RealID:stä niin kohauttavan idean. Jengipaine ja kaverisuhteet ovat aina olleet verkkopelien menestyksen ydin, eikä ole kauhean vaikea arvata, että tässä pedataan yhteisöä, joka joskus tulevaisuudessa imee WoWiin kyllästyneet pelaajat Blizzardin seuraavaan verkkopeliin. Sosiaalisen median ja peliyhteisöjen sulautuminen ei kuitenkaan tule ilmaiseksi. Nettiporukoiden anonymiteetti on luonut ikä-, ammatti- ja arvotaustan rajoja rikkovia porukoita juuri siksi, että tosimaailman identiteetti jäi nettilohikäärmeiden tappamisen jalon taidon sivuun. Monia teinejä on kasvatettu liskonkurmotuksen lomassa aikuisemmiksi, ja tuntemattomien kiltakamujen yllättävän erilaiset taustat ja näkemykset ovat poikineet välillä erityisen oivallisia keskusteluita mielenterveydestä, maailmankatsomuksesta, politiikasta ja parisuhteista. Kun juutalainen, katolinen ja ateisti puhuivat suhteestaan jumalaan, kyseessä ei ollut puujalkavitsi tai nettisota, vaan aika tavallinen torstai-ilta kiltakanavalla.

Tämä on se syy miksi en kuollaksenikaan osaa pitää koko World of Wowbook -ideaista, enkä RealID:stä niin kauan, kun se vaatii oikeita nimiä. En pelaakaan verkostoitukseni tuttuun kanssa. Pelaaan, koska kerta toisensa jälkeen nimettömän lohikäärmeentapposeuran takaa on paljastunut kavereita, joita en olisi muuten hoksannut haluavani.

/Susi Vaasjoki



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

### Nimimerkki identiteettinä

Virtuaalimaailmassa nimimerkki on yhtä iso juttu kuin taitelijalle taitelijanimi. Siitä voi muodostua se, mistä kansa tunnistaa henkilön arkielämässään.

#### Fatal1ty

Ammattilispelaaja Johnathan Wendel (kuvassa) on saanut nimeä Fatal1ty-nimimerkilleen voittamalla useita pelien maailmamestaruuksia. Nykyään Fatal1ty-brändin alla pyöritetään myös bisneksiä, sillä Wendelillä on oma nimikkotuotesarjansa peli- ja PC-tarvikkeissa.

#### Major Nelson

Xbox Livestä puhuttaessa on vaikea välttyä mainitsemasta Major Nelsonia. Tuon palvelun puhemiehenä ja äänitorvena hääräävän henkilön todellinen nimi ei vain monille päähän pälkähä. Gamertagin takaa seisoo Microsoftin Xbox Live -johtaja Larry Hryb, joka on ollut yksi blogaamisen uranuurtajista yritysviestinnässä.

#### natu

Joona "natu" Leppänen on yksi Suomen kokeneimmista Counter-Strike -velhoista. Oli voittamassa Cyber Game Festival -peliolympialaisissa Suomen ensimmäistä mitalia vuonna 2001 ja edusti harvalukuisia suomalaisia turnauksessa viime vuonna.



## OSISSA

Sam & Max -seikkailu on esimerkki pelistä, jossa on kokeiltu episodista jakelua



# Maksulliset päivitykset

Pelien hinnat ovat salakavalasti nousussa. Mistä sinä maksat?

Pelimaailmassa eletään taas muutosten aikaa. Nyt murros on syvempi kuin uusi grafiikkabufferointi tai ihmeellinen tapa renderöidä polygoneja. Se liittyy julkaisijoiden tapaan levittää tuotteita ja pidentää niiden elinikää. Se, mikä ennen otettiin ilmaisena bonuksena, on nykyään kovaa ja joskus härskiäkin binestä.

Kirjainyhdistelmä DLC eli Downloadable Content tarkoittaa julkaisun jälkeen tapahtuvan lisäsisällön tuottamista ja myymistä pelin ostaneille. Toimintamalli mahdollistaa myös pelin jakamisen episodeiksi, jolloin ensimmäinen osa voi olla jopa ilmainen ja vasta seuraavista joutuu maksamaan. Tällaisessa tilanteessa paine tuottaa laadukasta sisältöä on kova, sillä pelaaja ei saa päästää kyllästymään ennen kuin paketin kaikki osat on ostettu.

Liiketoiminnan kannalta etua on lisäosien jakelusta hallituissa nettipalveluissa. Piratismi vaikeutuu, mutta sen lisäksi DLC-mallin on sanottu kitkevän käytettyjen pelien kauppaa. Esimerkiksi Gamestop tahkoaa kovaa tulosta ostamalla halvalla ja myymällä kalliimmalla tavaraa, jota se ei itse tuota. Käytettyjen pelien kauppa oletettavasti tyrehtyy, kun iso osa pelin sisällöstä pitää joka tapauksessa ladata maksullisena verkkopalvelusta. Uuden ja alkuperäisen pelin ostajat saavat ensimmäiset osat sisällöstä ilmaiseksi erityisellä koodilla – toimintamalli jota mm. EA on käyttänyt Dragon Age: Originsin ja Mass Effect 2:n kohdalla. Varjopuolella malli mahdollistaa myös oleellisen sisällön tarkoituksellisen jättämisen pois levyltä ja siirtämisen maksulliseksi päivitykseksi.

Tilanne sivuaa keskustelua fyysisen tuotteen ja lisenssin suhteesta. Aiemmin ostettu fyysinen media on koettu omaksi itsenäiseksi tuotteeksi, jota saa käyttää miten haluaa. Nyt tuote halutaan rinnastaa lisenssiksi, joka on vain paketoitu

fyysisesti DVD:lle. Lisenssin käyttöehdot sanelee tietenkin varsinaisen tekijänoikeuden haltija. DLC-malli tukee julkaisijapuolen tavoitetta myydä lisenssejä eikä niinkään fyysisiä tuotteita.

Suurin ongelma DLC:ssä on silti toistaiseksi laadun ja hinnan tasapainottaminen. Jos peli luottaa sisältöpuolella rankasti ladattavaan sisältöön, sen pitäisi näkyä alkuperäisen hyllyversion hinnassa. Tällaista suuntausta ei ole toistaiseksi vielä näköpiirissä; yhä enemmän maksavat pelituotannot kurittavat kukkaroa entiseen malliin. Pelaaja tuntee itsensä helposti huijatuksi, jos kuudenkymmenen euron peliä pitää päivittää viikon päästä täydellisen kokemuksen saadakseen. Mieliäpaha on myös taattu, jos viidentoista

## Tilanne sivuaa keskustelua fyysisen tuotteen ja lisenssin suhteesta.

euron latauksesta irtoaa puolikuivaa sisältöä reilun tunnin verran.

Tällä hetkellä pelien lisäseikkailut ovat usein liian suppeita eivätkä lisävarusteet tarjoa juuri mitään uutta peruspeliin nähden. Siitä on matkaa optimi-tilanteeseen, jossa ladattava sisältö aidosti syventää ja raikastaa peliä.

Murros fyysisestä tuotteesta sähköiseksi näkyy kauppapaikkojen siirtymisenä verkkoon. Isojen ketjujen painostuksesta johtuen siirtymä tulee olemaan hidasta, mutta DLC on ensimmäinen pysyvä merkki sen vääjäämättömyydestä. Steam jakelee kokonaisia pelejä jo melkoisella volyymilla täysin verkkopohjaisesti. Mutta kuluttaja ei ole tyhmy. Jos logistiikan ja fyysisen sisällön tuottaminen jää pois, sen pitää näkyä suoraan myös myyntihinnassa. Riistohinnoittelu voi syödä sähköiseltä jakelulta jalat.

/Matti Isotalo

ENTINEN PROJECT NATAL. Xbox 360:lle viime vuonna julkistettu liikeohjauksjärjestelmä on kokenut muutoksia kulkiessaan ideasta todelliseksi tuotteeksi. Muun muassa pelaajan kehosta tunnistettavien pisteiden määrää on roimasti laskettu, mikä tekee pelihahmon liikkeistä jäykempiä ja epätarkempia.



## Kinect – vähemmän maksaa enemmän?

E3-messuilla uudelleen nimetyn Project Natalin luvattiin vuosi sitten seuraavan liikkeitä ja ääntä tarkasti ilman lisälaitteita. Samalla kameran väitettiin olevan niin edullinen, että sen voisi ostaa kokeilumielessä.

Pikakelaus heinäkuuhun: Microsoft paljasti, että Kinectin hinta onkin 150 euroa. Helppo heräteostos? Ei minusta.

Ihmeelliseksi hinnan tekee se, että kustannuksia on oikeasti yritetty karsia. Kameran oma prosessori lensi jo kauan sitten, mutta nyt myös syvyystunnistuksen tarkkuus on puolitettu, kuten on myös pelaajamäärä neljästä kahteen.

Viilailu ei voi olla vaikuttamatta peleihin. Sen takia Kinectin on hankalampi havaita pieniä liikkeitä ja siirtää ne pelihahmolle. Pienimmät eleet voivat jäädä rekisteröimättä kokonaan tai hahmo näyttää reagoivan jäykästi. Samalla prosessorin poistaminen lisää Xbox 360:n kuormaa, mikä rajoittaa Kinectin käyttöä teknisesti vaativissa peleissä. Edulliselle vempaimelle suurpiirteisyyden voisi antaa anteeksi, mutta tyyrin hinta nostaa vaatimuksia – kevyet bilepelit eivät riitä.

Liikeohjattavaa Haloa ei näytä olevan heti näköpiirissä, sillä perustoiminnassakin on vielä puutteita. Yksi niistä on ero istumisen ja seisomisen välillä. "Luurangontunnistuksen" ei ole toistaiseksi osoitettu sopeutuvan molempiin automaattisesti. Fitness-pelien makuuasennoissa joudutaan jopa käyttämään vanhaa hahmontunnistustekniikkaa, jota PlayStationin EyeToy-peleissä on käytetty vuosikaudet.

Toisaalta uusi EyeToy kykenee seuraamaan käyttäjää 60 kertaa sekunnissa, kun taas Kinect päivittää tilanteen vain 30 kertaa. Siinä on vinha ero, kun kättä heilauttaa nopeasti nyrkkeilyssä.

Tarkkuuden sijaan Kinectiin on lisätty moottoroitu jalusta. Sen ei kuitenkaan tiedetä toimivan samanaikaisesti pelin kanssa, mikä tekee jalustasta kalliin jatkeen hands free -pelaamiselle: sopivan laitteen kalibrointiin ilman kosketusta.

Miten Kinect laajentaisi Xbox 360:n yleisöä, kun samalla rahalla saa kokonaisen Wiin-paketin, jolle on parempaa pelattavaa? Hinta on sisältöön nähden liian kova jopa monille peliharrastajille, satunnaissuhareista puhumattakaan. Microsoft riskeeraa lupaavan uutuuden hinnoittelullaan. Jos Kinect ei myy, kovin kummoisia pelejä sille on turha odottaa.

/Kimmo Pukkila

Lue lisää blogeista – [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



'CLASSY, EPIC, LUSH, DETAILED, BELIEVABLE' - PC ZONE

'I'VE LITTLE DOUBT THAT THIS WILL BE ONE OF THE HIGHLIGHTS OF 2010' - VIDEOGAMER.COM

'AMBITIOUS, STYLISH AND LOVINGLY CRAFTED' - PSM3



**18**  
www.pegi.info

© 1996-2010 Take-Two Interactive Software, Inc., and its subsidiaries. Mafia II developed by 2K Czech. 2K Czech, the 2K Czech logo, 2K Games, the 2K Games logo, Illusion Engine, Mafia, Mafia II, the Mafia II logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PSS", "PS3" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. NVIDIA and PhysX are trademarks of NVIDIA Corporation and are used under license. All rights reserved. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.

**PhysX**  
by NVIDIA



# MAFIA II

27<sup>TH</sup> AUGUST 2010

DEMO AVAILABLE AUGUST 10 VISIT [MAFIA2GAME.COM](http://MAFIA2GAME.COM) FOR MORE INFO

FOLLOW US ON:  [WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME](http://WWW.FACEBOOK.COM/MAFIA2GAME)  [WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME](http://WWW.TWITTER.COM/MAFIA2GAME)



PS3  
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX  
LIVE



2K  
GAMES



**"MINULLA ON  
EDELLEEN AL-  
KUPERÄINEN  
YHDEN SIVUN  
TIIVISTELMÄ  
PELISTÄ"**

# HAASTATTELU

Lue haastattelu kokonaisuudessaan osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

# Starcraftin suuri paluu

Tapasimme tuotantojohtaja Chris Sigatyn pari tuntia ennen Starcraft II: Wings of Libertyn julkaisua.

**On julkaisupäivä – hyvä päivä katsoa taaksepäin. Miten kuvailisit matkaa, jonka olet kulkenut Starcraft II:n kanssa?**

- Se oli hyvin pitkä. Olemme halunneet jakaa pelin maailman kanssa siitä asti, kun sen julkistettiin olevan tekeillä vuonna 2007. Meidän täytyi silti ensin löytää vastaukset monenlaisiin kysymyksiin ja testata erilaisia asioita päästäksemme siihen pisteeseen, jossa tänään olemme. Se oli hyvin tärkeää ja meillä on ollut ryhmä kavereita, jotka ovat työstäneet tätä "ikuisesti" monessa Blizzardin eri osastoista. He ovat tehneet todella hienoa työtä etenkin lopussa, kun kaikki osat viimein koottiin yhteen. Olemme nyt valmiit näyttämään pelin maailmalle ja todella innoissamme tästä hetkestä. Olemme innoissamme myös päästämään ihmiset pelaamaan sitä. Me puolestaan pääsemme tekemään päivityksiä sillä aikaa, kun maailma pelaa keskenään.

**Mennään hetkeksi takaisin ajassa siihen ensimmäiseen palaveriin, jossa sanoitte haluavanne tehdä Starcraft II:n. Montako silloin pöydälle laitettua ideoista on selvinnyt lopulliseen tuotteeseen?**

- Kun istuimme tekemään Starcraft II:a, me sanoimme vain "okei, tehdään se – meidän tiimi tekee Starcraft kakkosen". Minulla on edelleen jossain verkossamme alkuperäinen yhden sivun tiivistelmä pelistä. Siinä sanottiin, että jatko-osan tulisi nojata ensimmäiseen peliin, 40-60 prosenttia yksiköistä muutettaisiin, ja ydinpeli pysyisi moninpelin kannalta samana, mutta yksinpelikampanjassa tehtäisiin jotain aivan uutta. Myös verkkopelaaminen vedettäisiin uusiksi. Siinäpä se olikin.

Hieno homma, ja hyvä että tuli tehtyä, mutta se oli niin ylimalkainen suunnitelma, ettei kukaan meistä tiennyt mitä se tarkoitti. Käytimmekin sitten paljon aikaa selvittääksemme mikä on hauskaa. Tiesimme jo aikaisin, että halusimme pelaajan oppoavan syvemmälle yksinpelikokemukseen, mutta oikean tasapainon löytämiseen kului aikaa ja useita versioita. Moninpeli-puolella piti tehdä vielä enemmän kokeiluja, ja internetin maisematkin ovat kuitenkin muuttuneet ajan myötä. Olemmekin pitäneet näitä muutoksia silmällä, etenkin sosiaalisella puolella.

Vaikka ilmoitimme haluavamme tehdä pelin, meillä ei ollut oikeastaan käsissämme mitään kiinteää, kun päätös lopulta tehtiin.

**Isoista päätöksistä puheen ollen, päätitte sitten jalkaa pelin kolmeen osaan...**

- Jep, se oli osa kokeiluamme tarinankerronnan saralla. Kertoaksemme suuren juonen huolella olisimme tarvinnut paljon enemmän tehtäviä, kuin mitä alunperin suunniteltiin. Jim Raynorin tarina ja Wings of Libertyn sisältö muodostivat jo itsessään pelin kokonaisuuden. Olisimmehan me voineet vesittää tuotteen ja tunkea kaiken yhteen pakettiin, mutta silloin pelaajat eivät olisi saaneet mukaansatempaavaa kokemusta, tai tilaisuutta tutkia universumia ja rakentaa omia armeijoitaan. Niinpä jaoimme pelin sitten kolmeen osaan.

Olemme saaneet paljon mielenkiintoisia kysymyksiä siitä, onko kyseessä yritys kuljettaa pelaajia kuin pääsiä narussa. Vastaus tähän on ei. Haluamme kertoa tarinamme tässä uudessa muodossa, jossa pelaajat saavat selville myös mitä tapahtui tehtävän jälkeen sen lineaarisen kokemuksen sijasta, jonka vanha Starcraft tai Warcraft III tarjosivat. Tähän kului enemmän aikaa ja enemmän tehtäviä ja tämän vuoksi me jaoimme pelin sen sijaan, että kyseessä olisi jonkinlainen vääryys tai viekkaus.

**Alkuperäinen Starcraft oli virstanpylväs monella tapaa – niin tosikastrategiana, e-urheilulajina, kuin myös kaupallisena menestyksenä. Kuinka uskot, että Starcraft II tullaan muistamaan?**

- Toivon, että se on juuri näitä samoja asioita uudelle sukupolvelle. Me teimme siitä tarkoituksella samankaltaisen edeltäjänsä kanssa, koska uskon pelien maailman muuttuneen. Pelaajat jotka ovat ehkä kuulleet Starcraftista mutta eivät tulleet koskaan kokeilleeksi sitä, kokeilevat nyt tätä. Olemme myös säilyttäneet sen pelattavuuden, jota e-urheilijat ja hardcore-pelaajat rakastivat. Toivonkin, että olemme löytäneet tasapainon eri yhteisöjen välillä ja että tulemme muistetuksi myös siitä. Starcraft II tuo alkuperäisen pelin taikuuden uudelle sukupolvelle 12 vuotta myöhemmin. Olemme myös pyrkineet luomaan nostalgialla vanhoille pelaajille ja herättelemään heidän muistojaan. Se on vähän kuin ajaisi pyörällä pitkän tauon jälkeen. Olemme lisänneet muutaman vaihteen ja joitain asioita on muutettu, mutta se vain merkitsee sitä, että tätä pyörää on nyt parempi ajaa.

**Wall Street Journal raportoi, että Starcraft II:n tekemiseen kului yli sata miljoonaa dollaria...**

- Se ei ollut todenmukainen uutinen. Olen ollut tuottaja nyt Warcraft III:ssa ja Starcraft II:ssa, eikä meillä määrätty budjettia, jonka sisään pelin pitäisi mahtua. Useimmassa yhtiöissä määritellään ensin budjetti ja lähdetään sitten tekemään peliä sen rajoissa. Ei meillä. Kuulit kuinka epämääräinen meidän alkuperäinen suunnitelmamme oli, ja sitten me vaan menimme ja teimme pelin jollaista halusimme itse pelata. Jossain vaiheessa saatoimme ryhtyä harkitsemaan julkaisupäivää ja muita realiteetteja mitä siihen liittyy, mutta raha ei ole osa niitä päätöksiä, eikä meillä käydy seläisiä keskusteluita. Kyse on pelistä, jonka me haluamme jakaa ihmisten kanssa.

**Milloin päätitte, että Starcraft II voitaisiin julkaista heinäkuussa?**

- Viime vuonna meillä oli hyvä fiilis moninpelistä ja olimme valmiita aloittamaan betan. Myös yksinpelikampanja alkoi olla hyvässä muodossa, joten aloimme lyömään päiviä lukkoon. Kaikki näistä päivistä eivät pitäneet, koska emme halunneet julkaista kesken-eräistä peliä. Emme olleet vielä valmiita. Tähtäsimme ensin vuoden puoleenväliin, ennen toisen neljänneksen loppua, mutta emme vain olleet valmiita. Halusimme lisätä muutamia asioita ja todella hioa kaiken valmiiksi hienoa julkaisua varten.

**Siirtykö koko tiimi nyt Heart of the Swarmin pariin?**

- Meillä on vielä paljon hommaa Wings of Libertyn tiimoilta. Kuten olet nähnyt aiemmin Warcraft III:n ja alkuperäisen Starcraftin tapauksissa, me julkaisemme koko loppuvuoden päivityksiä, ja varmaan vielä seuraavankin vuoden puolelle. Ryhdymme samalla työkentelemään Heart of the Swarmin parissa. Toistaiseksi emme ole ehtineet muuta kuin vähän keskustella tarinasta, kampanjan muodosta. Luulisin, että seuraavan kahden kuukauden aikana pääsemme pisteeseen, jossa koko tiimi, paitsi ne jotka keskittyvät Wings of Libertyn päivityksiin, siirtyvät kehittälemään Heart of the Swarmin eri osuuksia.

/Bengt Lemne - Gamereactor EU

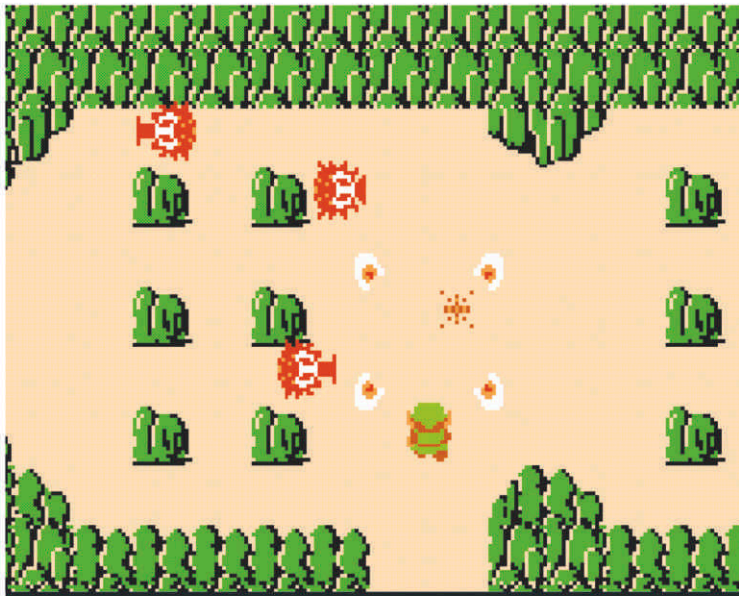




-GAMEREACTOR-  
presents

# LEGENDA NIMELTÄ ZELDA®

Analysoimme yhtä aikamme rakastetuimmista ja suosituimmista pelisarjoista



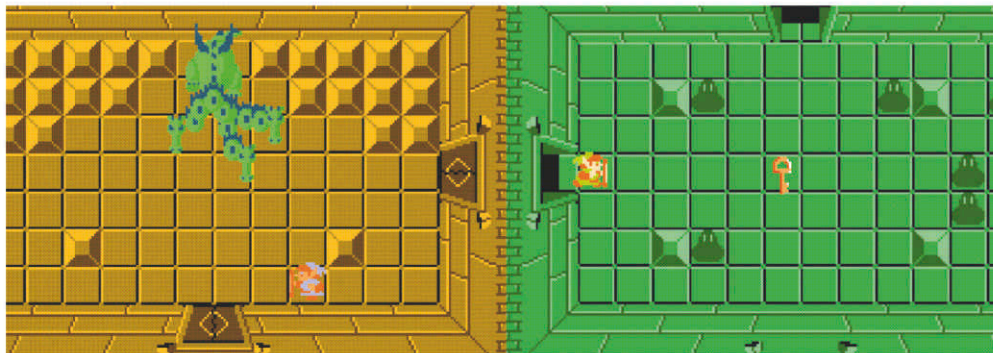
### Huikkea peli valtavassa maailmassa

The Legend of Zeldan avoin pelimaailma on ainutlaatuinen. Laajassa, ei-linearisessa maailmassa pelaaja saattoi tutkia palatseja ja luolastoja vapaassa tahdissa. Lopussa seisoi Ganon ja miekka.

**Z**elda-sarjan luoja, Shigeru Miyamoto, antaa perhekotinsa liukuvan paperioven sulkeutua takanaan. Nuoren pojan mielikuvitus loihti perheen tutuista ja turvallista kotimaista silmänräpäyksessä salaperäisen labyrintin, jota oli yhtä aikaa sekä pelottava että jännittävä vaeltaa. Ilman karttaa tai kompassia eksyminen Kioton ympäristöön suunnatuilla tutkimusmatkoilla oli tavallista, mutta retkillä oli löydetty jo aavemaisia raunioita, tiheitä metsiä ja syrjäinen järvi. Synkän luolan löytäessään pojalla nousi kuitenkin sisu kurkkuun. Hän tulisi palaamaan sinne vielä usein, keräten kerta kerralta enemmän rohkeutta, jotta uskaltaisi tutkia luolan syvyyksiä. Lopulta poika kaappasi lyhdyn kainaloonsa ja astui pimeyteen määrätietoisesti ja päättäväisesti.

Loppu on pelihistoriaa. Legendaarinen pelisuunnittelija Miyamoto aloitti Nintendolla graafisena suunnittelijana ja loi sittemmin klassikoiksi muodostuneet hahmot muun muassa eräälle putkimiehelle ja tukulle Hyrulien super-tähtiä. Miyamoto oli kuitenkin täynnä ideoita, jotka eivät soveltuneet hyvin lineaarisiin Mario-peleihin. Näistä lapsuuden lämpimistä muistoista syntyi idea Legend of Zelda -sarjaa varten, ja jo sen ensimmäinen osa valloitti niin pelikriitikot kuin kansankin.

Tarina Linkistä, Zeldasta, Ganonista ja mystisestä Triforcesta on saavuttanut huimat mittasuhteet niin myyntimenestyksen kuin arvostelujenkin suhteen. Vaikka osien välillä saattaa kuluakin paljon aikaa, lopputuloksena on poikkeuksetta ollut odotuksen arvoinen. Fanit puhuvat pelien kohdalla puhtaasta magiasta,



**Ulkoasun pioneeri** Legend of Zeldan värikylläinen grafiikka oli tyylikeino vailla vertaa, ja sitä on moni peli yrittänyt turhaan jäljitellä.

### Pirulliset temppelit

The Legend of Zelda vaatii temppeleissä tehokasta toimintaa ja nopeaa reagointia. Pelaajan oli varauduttava kovin taisteluihin ja haastaviin pulmiin kultaista Triforcea metsästäessä. Tarkkaavainen pelaaja huomasi luolastokarttojen muistuttavan eri olentoja kuten käärmettä, kotkaa tai lohikäärmettä.



### Viisaus löytyy etsimällä

Ganonin nujertamiseen tarvittiin kahdeksan viisauden osasta. Kyläläisistä ja keijuista oli iso apu tavoitteen saavuttamisessa

jostain joka on lunastanut pysyvän paikan konsoliseikkailijoiden sydämissä. Mikä tekee Zeldoista niin erityisiä?

Vastaus riippuu siitä keneltä kysytään. Nintendon johtaja Satoru Iwata on keskustellut asiasta usein ja varsin laajalti omassa, Wiin kotisivuilta löytyvässä "Iwata Asks" -haastatteluosiossaan. Myös kaikilla pelitiimin työntekijöillä tuntuu olevan oma teoriansa aiheesta. Keisuke Nishimorin mielestä avaimena on pelin tapa aina reagoida pelaajan tekoihin. Kentaro Tominagan mukaan syypää on pelisarjan monipuolinen tehtävä rakenne ja Yoshiyuki Oyama taas pitää Linkin varustevalikoimaa erilaisine käyttötarkoituksineen tärkeimpänä – etenkin Linkin tavaramerkiksi muodostunut bumerangi on

Oyaman mielestä oleellinen osa viehätystä. Atsushi Miyagi kiteyttää homman näin: "Kun Zelda-tiimi tekee pelin, siinä on Zeldan taikaa".

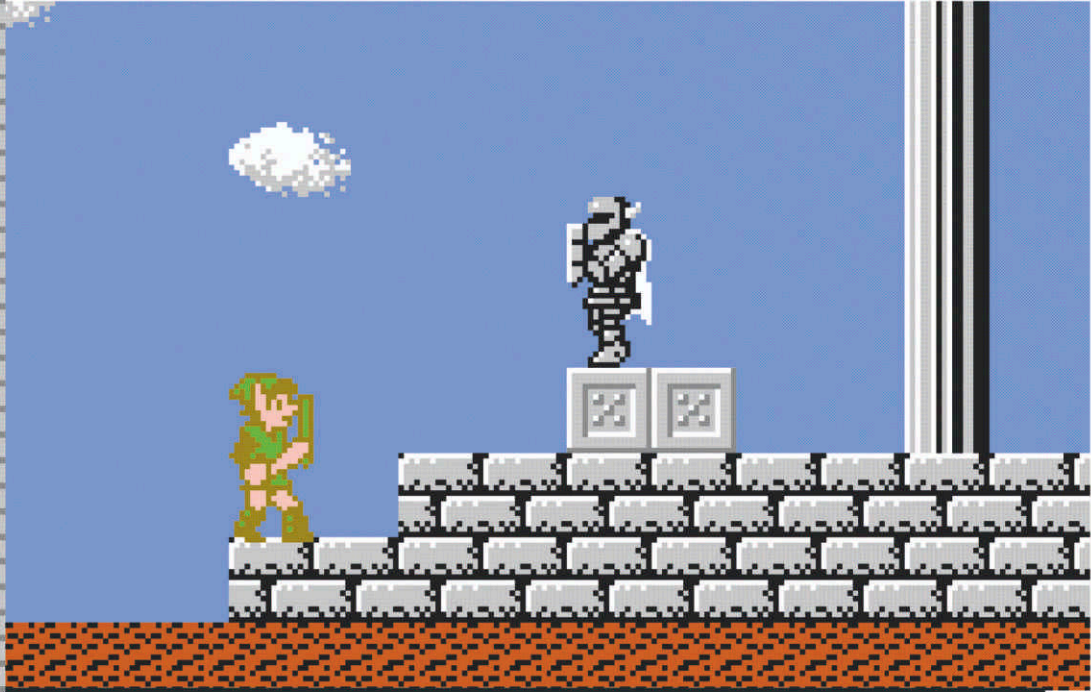
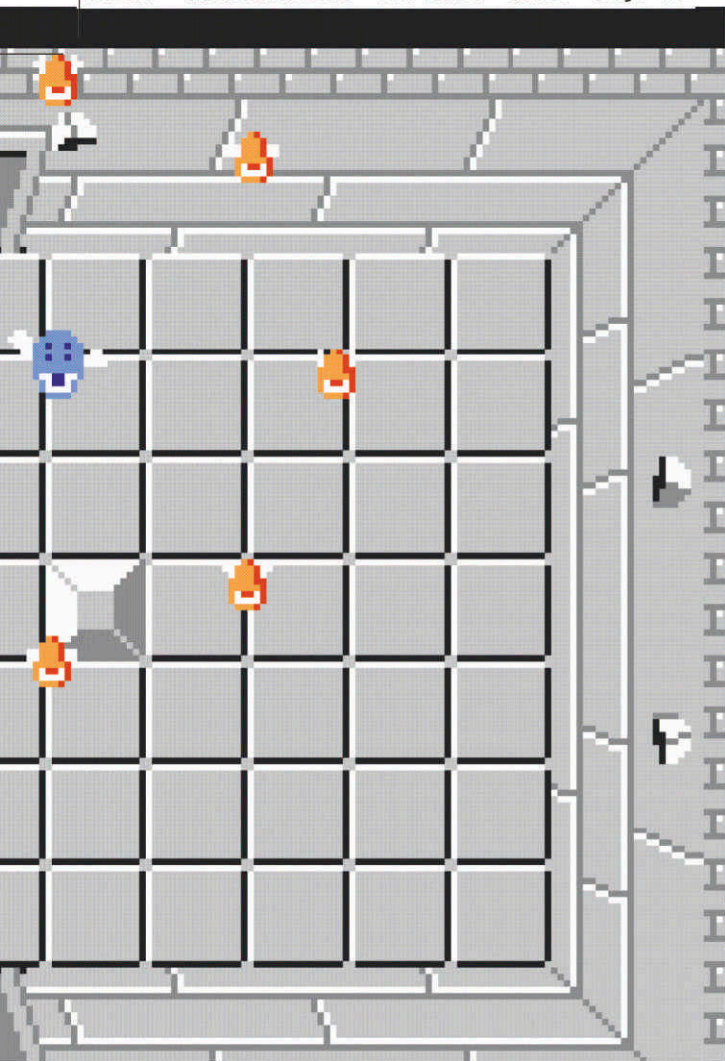
Vaikka tekijöiden näkemykset ovat mielenkiintoisia, innostavampia ovat itse pelaajien omakohtaiset kokemukset. Nintendon mukaan Zelda-pelin määräytyksiä on yhtä monta kuin pelaajikin, mutta kaikki fanit ymmärtävät mistä puhutaan, kun sanotaan Zelda-pelien pistävän aina hiukan paremmaksi kuin voisi odottaa. Kollektiiviseen määrittelmäänkin on mahdollista päästä, jos ollaan valmiit joustamaan hieman.

Kuulun itse siihen sukupolveen, joka kasvoi yhtä aikaa Linkin kanssa. Näin 23 vuotta myöhemmin voin tarkastella edes jotenkuten objektiivisesti sitä ensimmäistä, vuonna 1987 ilmestynyttä Legend of Zeldaa ja sen aloittamaa sarjan valtakautta. Olin vasta kuusi-vuotias, eikä suunnitelmissani suinkaan ollut aloittaa elinikäistä rakkaussuhdetta, mutta Zelda vei sydämeni

## Miyamoto oli kuitenkin täynnä ideoita, jotka eivät soveltuneet hyvin lineaarisiin Mario-peleihin.

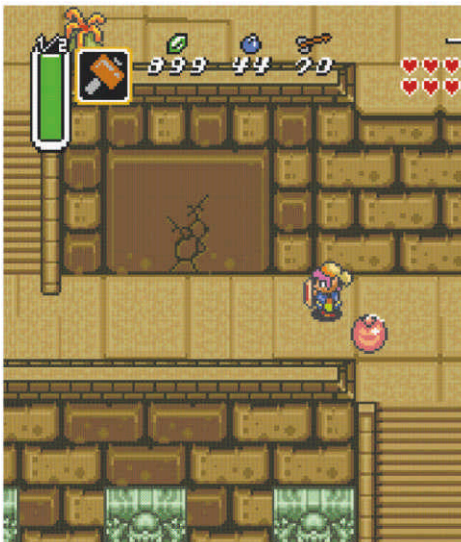
lopullisesti ja tehokkaasti. Kultainen pelimoduli kiittelee muistoissani edelleen, mutta voimakkaimmat tunteet tulevat musiikista, satukirjamaisesta alusta ja yksittäisistä hetkistä. Se ensimmäinen luola miekkoineen. Keijukainen peittämässä Linkin parantaviin sydämiin. Ja Zeldan nimi itsessäänkin tuntuu hohkavan hentoa valoa.

"Zelda Fitzgerald oli kirjailija Francis Scott Fitzgeraldin vaimo. Hän oli kuuluisa ja kaunis nainen, ja pidin siitä miltä hänen nimensä kuulosti. Miellyttävä,



#### Uusi näkökulma asioihin

Lintuperspektiivi vaihtui sivulle Linkin toisessa seikkailussa. Entistä kovempia vastustajia päihittääkseen Linkin piti opetella hyppimään ja käyttämään miekan lisäksi kilpeä. Taikuu nousi merkittäväksi osaksi taitorepertuaaria.



#### Pikkuinen puutarha

Zeldassa Miyamoto halusi suunnitella "miniatyyriin puutarhan", paikan joka voi muuttua ajan myötä.



#### Linkin arvostettu isäpappa

"En ole Link, mutta minä tunnen hänet." Riemu oli rajaton, kun Shigeru Miyamoto ilmeistyi lavalle miekan kanssa E3-messuilla Twilight Princessin trailerin yhteydessä.

mutta myös voimakas. Otin erivapauden käyttää hänen nimeään", Shigeru Miyamoto kertoo.

Zelda-pelin genren määrittely oli alusta asti hankalaa. Oliko kyseessä seikkailupeli, vai kentties toimintapainotteinen roolipeli? Oliko pelin koko idea listiä mahdollisimman monta Hyrulea riivaavaa ötökkää, vai oliko koko maailma vain yksi iso labyrintti odottamassa ratkaisijaansa?

Genren määrittely vaikeutui entisestään Zelda II: Adventures of Linkin julkaisun myötä. Uudistuksia oli tehty paljon ja vaikeustasoa oli nostettu. Nintendo oli itsekin huolissaan hämmennyttäkö pelaajat, jos peli ei jatkuvasti kertoisi minne pitää mennä. Vaikutus oli päinvastainen: pelaajat rakastivat Hyrulen tutkimista, merkintöjen kirjaamista paperille ja yhä monimutkaisempien temppelien karttojen piirtämistä. Aivan kuten Miyamoto toivoi, muistiinpanoja vaihdeltiin pian niin koulujen pihalla kuin työpaikoillakin.

Kauppojen ja kyläläisten sekä metsien ja luolien avoimet maailmat olivat kahdessa ensimmäisessä Zeldassa se eniten iloa tarjoava piirre. Vaikka pelit olivatkin hyvin erilaisia useammassakin kohtaa, yhteisenä nimittäjänä toimi puhdas löytämisen ja tutkimisen riemu.

## Link to the Past on hienostunein, jännittävin ja kaiken kaikkiaan paras peli koko sarjassa.

Adventures of Link jääkin historiaan sekä sarjan mustana lampaana että kesto-suosikkina, kiitos sen kyvystä välittää suuren seikkailun tuntu pelaajalle.

Seuraava Legend of Zelda: A Link to the Past on monien mielestäni hienostunein, jännittävin ja kaiken kaikkiaan paras peli koko sarjassa. Uuden 16-bittisen Super Nintendon Hyrule oli laajempi kuin koskaan. Tarina oli ensimmäistä kertaa monimutkainen ja pitkä, ja peli tarjosi enemmän esineitä, hahmoja ja luolia tutkittaviksi. Link osasi nyt myös uida, ja sankari kykeni nyt myös



#### Erlainen Zelda-peli

Sarjan toinen osa, Adventure of Link, poikkesi edeltäjästään, sillä Zelda-tiimin keskeiset jäsenet, Takashi Tezuka ja Koji Kondo, eivät osallistuneet prosessiin.

keräämään ja tallettamaan keijukaisia purkkeihin. Miltei joka nurkka ja mutka kätki sisälleen jotain mielenkiintoista.

Usein ne hienoimmat hetket olivat kuitenkin niitä kaikkein pienimuotoisimpia, esimerkiksi hämäräperäinen tyttö, joka paljastui hirviöksi, tai kääpiöseppä joka menetti veljensä. A Link to the Pastista löytyy myös yksi peli-

historian surullisimmista hetkistä: kotoaan kadonnut huilua soittava poika oli eksynyt pimeään metsään ja nukahtanut, ja herättyään huomannut muuttuvansa hiljalleen puuksi. Harvoin missään pelissä annetaan niin lohdutonta tehtävää, kuin viedä odottavalle isälle uutinen tämän pojan kohtalosta. A Link to the Pastin myötä Zelda-sarja kasvoi monella tapaa aikuiseksi.

Niin kasvoin minäkin. Iän karttuessa Link pysyi ikänuorena teininä, mutta ikäero ei muodostunut haitaksi. Minut piti pelisarjan parissa sen ominaisuudet, ei pelkkä

**Legend of Zelda: A Link to the Past**

Kylälaisten kanssa seurustelu ja johtolankojen kerääminen on rentouttavaa vaihtelua intensiivisten toimintakohtausten välissä. A Link to the Past oli luonteeltaan entistä tarinavetoisempi. Muistatko vielä sairaan pojan joka lainasi perhostaan? Tai hatun joka karkasi, jos erehdyit menemään liian lähelle sitä?

**Kauhistuksen kanahäkki**

Se oli ilmiömainen hetki. Kun Link on kiusannut kanoja tarpeeksi kauan, vihainen parvi alistettua siipikarjaa nousee vastustamaan ilkimyksen sortoa. Seuranneessa kaaoksessa miekka kamppailee nokkaa vastaan. Parhaita easter eggejä ikinä.

nostalgia. Sekä aikuiset että lapset olivat yhtä innostuneita Zeldojen mielikuvituksellisuudesta, ja tätä Nintendoille tuottoisaa yhdistelmää kilpailijat ovat yrittäneet jäljitellä. Yksi tapa tutkia pelisarjan maagisuutta on tehdä niin sanottu Miyamoton testi.

Hyvä esimerkki testin haasteellisuudesta on tuottaja Eiji Aunoman kohtalo. Hänen tehtävänään oli suunnitella ilotulitekauppa Linkin ilmiömäisen hyvään kolmiulotteiseen debyyttiin, Ocarina of Timeen. Aunoman oli määrää kirjoittaa muutama rivi dialogia kaupan omistajalle – kauppiaan ensimmäinen repliikki oli loogisesti "Tervetuloa ilotuliteostoksille!", eli myyjä meni suoraan asiaan, aivan kuten voisi odottaakin. Miyamoto lyttäsi dialogin saman tien – Link on pelissä nuori poika, ulkona keskellä yötä, ja vieläpä pommeja ostamassa, joten ystävällinen tervehdys ei sopisi peliin. Ensimmäinen repliikki muutettiinkin muotoon: "Oletko yksin, poju? Tämä on myymälä ilotuliteille eli menepäs kotiisi siitä. Tai no, bisnes on ollut hidasta, joten ehkä tehdään poikkeus tämän kerran. Kunhan lupaat olla tekemättä kolttosia!"

Yllä oleva on mainio esimerkki pelisarjan tavasta painottaa yksityiskohtia: vaikka kyseessä on tuikeitavallinen kaupankäynti, siitä pitää löytyä maailman sisäistä logiikkaa. Juuri tämä pilkuntarkka nyanssien hallinta tekee Zelda-peleistä sitä mitä ne ovat. Suuret tarinat, valtavat pomot ja haastavien pulmien täyttämät temppelit rikastavat koko pelikokemusta, mutta pinnalla olevat, näennäisesti triviaalit yksityiskohtat herättävät sen henkiin. Toisena esimerkkinä voidaan käyttää A Link

to the Pastissa nähtyä pensaiden parturointia: alussa Link on ilman miekkaa ja joutuu riuhtomaan pensaat juurineen maasta. Teräseen saatuaan hän muuttuu pieneksi ruohonleikkuriksi, pätkien kasveja vasemmalle ja oikealle. Siivekkäiden Pegasus-kenkien lennättämänä hän voi huristaa vaikka koko pensasaidan läpi muutamassa sekunnissa.

Esimerkkejä muista hauskoista mutta pelillisesti hyödyttömistä yksityiskohtista on paljon. Ocarina of

Timeissa voi päättää paiskoa tienvarsi kyltit jokeen ja katsoa kuinka ne kelluvat alavirtaan. Majora's Maskissa kylälaisten vastaukset riippuvat siitä, mikä naamio Linkillä on päällään. Kun A Link to the Pastissa vesitemppelin vedet on valutettu kuiviin, rannalla sätkivät kalat voi heittää takaisin veteen palkinnon saamiseksi. Kun Twilight Princessissa lumipedit Yeto ja Yeta halaavat, otusten välisestä rakkaudesta kumpuavat pikku sydämet voi kerätä ja muuttaa Linkin elinvoimaksi.

## Vaikka kyseessä on tuikeitavallinen kaupankäynti, siitä pitää löytyä maailman sisäistä logiikkaa

Zelda-pelit muistuttavat meitä myös kärsivällisyyden hyveestä. Kyse on uuden Zelda-teoksen odottelun lisäksi tietysti pelin temppeleistä. Useammin kuin kerran on lukittu ovi ajanut pelaajan epätoivon partaalle. Terve järki ei tunnu enää riittävän, ja pelikin nauraa vasten kasvoja. Pähkinän ratkettua olo onkin sitten mitä parhain, ja Zelda

**Mahtava maanalainen**

A Link to the Pastin temppelit olivat edelleen erinomaisia. Ne olivat monikerroksisia ja täynnä ansoja, joihin oli välillä pakko tarkoituksella pudottautua eteenpäin päästäkseen.



#### Pikkupojasta raavaaksi mieheksi

Ocarina of Time oli mestarillinen, kaikenkattava peli. Lapsen kasvaminen aikuiseksi oli yksinkertainen mutta kiinnostava teema ajan luonteesta ja hyvä kehys tarinalle.

osoittaa taas erinomaisuutensa. Uuteen huoneeseen tullessaan veteraanipelaajat ryhtyvät saman tien viskelemään pommeja päin jokaista halkeilevaa seinää, sytyttävät kaikki kynttilät jos vaikka sillä ilveellä avautuisi salaovi, ja ohessa viskellään bumerangia ympäriinsä kätkeytyihin kytkimiin osumisen toivossa. Uusien pelien uudet lutut vaativat kuitenkin aivonystyröiden harjoittelua aivan uudella tavalla.

Matka viimeiselle vastukselle on monimutkainen ja pitkä, ja se pakottaa pelaajan samalla käyttämään aivojaan matkan varrella. Zeldat ovat seikkailupelejä eivätkä toimintapelejä, eivätkä hirviöt ole se suurin uhka. Se pahin vihollinen on temppeleille itse sen monine ansoineen, lukittuine ovineen ja kiperine pulmineen. Kun pelaaja viettää temppeleissä paljon aikaa ja pohtii mitä seuraavaksi pitäisi tehdä, suhde peliin syvenee. Temppeleistä tuleekin jotain suurempaa kuin vain pelkkä etenemisen tiellä oleva rakennus.

"Uskon, että kaikki haluavat ratkaista ongelmia. Vaikka osa valittaa ongelmien vaikeudesta, juuri niiden ratkaisu on erittäin tyydyttävää. Pelit antavat mahdollisuudet ratkaista ongelmia vaikka keskellä yötä interaktiivisella tavalla. Pala puuta ei ole välttämättä vain ase, vaan myös soitu. Asioille voi luoda monia eri käyttötarkoituksia, ja on erittäin palkitsevaa nähdä

#### Paras peli koskaan

Zelda-pelit ovat aina nauttineet kriitikoiden arvostusta pelimeidiassa. Ocarina of Time päätyi jopa Guinnessin ennätysten kirjaan saatuaan mahtavan 99 pisteen keskiarvon Metacritic.comissa. Ne, joiden mielestä Ocarina of Time on maailman paras peli voivat tukea väitettään statistiikalla, jolle on paha mennä väittämään vastaan.

Tämä ei ole edes se pahin esimerkki pelien vaikeus- tasosta, vaan se titteli kuuluu Ocarina of Timen Vesitempelleille. Se penteleen Vesitempeli, barbaarinen sokkelo täynnä kurjuutta, vie helposti haastavuudessaan aivopähkinöiden kärkipaikan. Ocarina of Time on muutenkin ehkä sarjan vaikein osa, ja Vesitempeli on sen kruununjalokivi. Siellä Linkiä piti kuljettaa ylös ja alas yli tulvivien lattioiden, ja kun veden korkeutta muutti, se muutti koko palatsin pohjapiirustusta. Taival kohti viimeistä taistelua oli hidasta hivuttautumista eteenpäin - temppeleille vei pelaajaa kaksi askelta eteen mutta myös yhden taakse, ja lukuisat taistelut olivat hyvin haastavia. Vähempikin vie pelaajansa mielenterveyden ääri rajoille. Modernia kielen-käyttöä kartoittava Urban Dictionary onkin lisännyt termin "Water Temple" kokoelmiinsa. Termi

telematta. Vaikka ongelmien ratkaisu voi olla vaikeaa, hyvien pulmien kehittäminen on vieläkin haastavampaa. Suunnittelu on jatkuvaa käyskentelyä kielekkeen reunalla: luulet tietäväsi kaiken, mutta jos hermostut, tipahdat tyhjyyteen."

Käsi sydämellä on kuitenkin tunnustettava, että Zeldan tarinoita analysoidessa huomaa niiden olevan varsin kevyitä ja suoraviivaisia. Pelit ovat keskittyneet enemmän tunnelman, ympäristöjen, hahmojen ja tunteiden voimaan kuin tarinan tehoon. Pelejä yhdistävä teema saa kuitenkin unohtamaan juonten ohkaisuuden: Zelda-pelit kertovat Linkin identiteetin muuttumisesta. Sankarin sisäinen kamppailu epävarmuuden ja rohkeuden rajoilla jatkuu pelistä toiseen, ja Legend of Zelda II: The Adventure of Linkissä saimekin maistaisen Linkin sisäisestä konfliktista. Kun kahdek-

## Sankarin sisäinen kamppailu epävarmuuden ja rohkeuden rajoilla jatkuu pelistä toiseen

pelaajien toimivan uusilla tavoilla," Miyamoto kertoo.

Vahvoja muistoja mieleeni jäi A Link to the Pastin Pimeyden Palatsista. Olin kymmenvuotias ja pelasin isoveljeni kanssa peliä koko kesän. Yhdessä vaiheessa olimme kartan mukaan oikeassa kohdassa, mutta paikalla oli vain kylmä ja harmaa kiviseinä. Käytimme tunteja huoneen tutkimiseen. Lopulta vihoissamme räiskimme nuolia pitkin huonetta, ja yksi niistä osui erään patsaan silmään. Kovan jyrinän säestämänä kivipaasi siirtyi syrjään, paljastaen alas vievät portaat. Toljotimme rappusia suut ammoltaan.

tarkoittaa suurin piirtein samaa kuin "hajottaa tai tuhota", eli esimerkiksi "Ei perhana, kun tää loppupomo vetää mua kuin Vesitempeli" tai "Huhhuh, kun duuni kirvelee kuin Vesitempeli".

Ongelmien ratkaisu on kuitenkin yksi sarjan ydinelementeistä, ja iso osa Zeldojen viehätystyksestä kumpuaakin juuri niistä. Vaikka pulmat ovatkin pirullisen vaikeita, eikä niille oikein löydy pelimaailmasta kunnollista vastusta, Miyamoton mielestä itsetyytyväisyydelle ei ole vielä sijaa:

"Uskon, että parhaat pulmat ovat vielä suunnit-



#### Legend of Zelda: Majora's Mask

Meillä oli kolme päivää jäljellä. Kuu oli törmäyskursilla Maata kohti ja tuho oli väistämätön. Majora's Mask on yksi synkimmistä ja oudoimmista Zelda-peleistä kautta aikain.



#### Tarkoin rajattu ilme

The Legend of Zelda: Wind Wakerin kohdalla Nintendo teki isoja muutoksia. Ilmeisin uudistus on graafinen ilme. Realistisen tyylin sijaan Link ja kumppanit olivat sarjakuvamaisesti varjostettuja ja rajattuja täynnä kirkkaita värejä ja leikkisää animaatiota. Julkaisun jälkeen ennakkoon napisseet fanit ottivat uuden tyylin omakseen.

sannen palatsin lopussa lopullinen palkinto on käden ulottuvilla, peli kiskaisee maton alta. Seinillä olevat varjot ja muodot muuttuvat äkisti entistä synkemmiksi. Yhtäkkiä Linkin oma varjo käy raivoisasti sankarimme kimppuun - omaa pimeää puolta vastaan taistellaan siis hyvin kirjaimellisesti. Tällainen voimakas symboliikka oli vuonna 1988 vielä erittäin harvinainen näky.

Kamppailu oman identiteetin kanssa jatkuu A Link to the Pastissa, jossa Link saa ensimmäisen pilkahduksen Pimeästä Maailmasta. Tässä korruptoituneessa versiossa Hyrulesta ihmiset vaeltavat vääristyneinä kuvajaisina itsestään. Ahneista metsästäjistä on tullut hirviötä, mielipiteitään jatkuvasti muuttavasta miehestä on tullut alati pomppiva kumipallo ja Linkistä vaaleanpunainen pupu. Muodonmuutos alleviivasi teokkaasti Linkin epäilyjä omasta rohkeudestaan ja kyvykkyydestään.

The Legend of Zelda: Ocarina of Timessa matkustettiin edestakaisin ajassa, lapsuudesta nuoruuteen. Majora's Maskissa pelisarja otti jälleen yhden askeleen kohti aikuisuutta: siinä leikittiin 24 erilaisella naamiolla, joista jokainen muutti peliä ja maailmaa hiukan erilaiseksi. Twilight Princessissa Linkin muuttuminen sudeksi on tuottaja Eiji Aonuman mukaan metafora murrosiän ahdistuksesta. Onkin selvää, että hyvän ja pahan välisen taistelun lisäksi pelisarja kätkee sisälleen myös varttumisen ja sen tuoman sisäisen myllerryksen teemoja.

Zeldat eivät poikkea japanilaisperäisistä peleistä siinä

mielessä, että ne käsittelevät teemoja usein aavistuksen naivistisesti. Äkkiseltään tuntuikin, että pelikansan vanhenemisesta huolimatta vakaviakin asioita halutaan pukea lapsenomaiseen asuun. On kuitenkin hienoa, että jotkut pelit ylipäättensä ottavat tällaiset asiat huomioon. On lisäksi varsin kunnianhimoista ja uhkarohkeaa upottaa henkilön aikuistumista käsittelevä teema monen kymmenen vuoden ja usean pelin mittaiseksi jatkuvaksi alavireeksi. Zeldojen menestys on kuitenkin ollut vuodesta toiseen niin selkeä juttu, että tällaista on ollut mahdollista kokeilla. Jonkin toisen pelisarjan kohdalla

## Wind Wakerissa valtava tulva on peittänyt Hyrulen alleen ja koko pelisarjan keskellä on pyhän kolminaisuuden kaltainen Triforce

olisi vauhti voinut jo hiipua, ja koko sarjaa kantanut teema olisikin jäänyt keskeneräiseksi ja vaille loppuhuipennustaan.

Zeldat eivät ole myöskään vältelleet uskonnollisia tulkintoja. Ocarina of Timen Kokiri-metsä ja Deku-puu ovat muunnelmia Eedenin puutarhasta sekä hyvän ja



#### Water World

Wind Walkerissa Hyrulen aakeilla laakeilla ruohokentillä ratsastaminen vaihtui valtavan valtameren kyntämiseksi.

pahan tiedon puusta. Samaisesta pelistä löytyy myös Joonan ja valaan variaatio, kun valtava Jabu-Jabu -vesiotus nielaisee Linkin. Wind Wakerissa valtava tulva on peittänyt Hyrulen ja koko pelisarjan mytologian keskellä on pyhän kolmiyhteyden kaltainen Triforce. Ja nämä ovat vasta ne kristilliset allegoriat...

Erialaisten vertauskuvien piilottaminen peliin on riskaabelia toimintaa myös silloin, kun vertauskuva ei aukea pelaajalle. Lopputuloksena pelaajaan iskee hämmennys ja hän kyseenalaistaa suunnitteluratkaisun. Toisaalta pelinkehittäjien onneksi keskimääräinen video-pelaaja on kohdannut peleissä jo niin paljon outoja ja absurdejakin kohtia, että Linkin muuttuminen sudeksi voidaan ohittaa "Ai susi, siistiä" -tyyppisellä kommentilla. Metafora aukeaa kyllä sen tajuaville, syventäen heidän pelikokemustaan, mutta ei häiritse muiden pelaajien pelikokemusta.

On vaikea sanoa kuvata, mikä on se tarunomainen "Zeldan resepti". Se ei ole pelkkää karkkia ja koristetta, vaan kehittäjien rakkaudesta syntyneitä taikuuksia. Iso osa tästä kuuluu Koji Kondon ja kumppaneiden musiikille,

jotka liikkuvat vaivatta hilpeän ja vakavan välillä. Peliin musiikit ovatkin usein teemoiltaan graafista ulkoasua moniulotteisempia ja syväveisempiä.

Pelimekaaninen yhteys musiikin ja pelin välillä on ollut olemassa ihan ensimmäisestä pelistä asti, mutta Ocarina of Timessa, pelin tittelin mukaisesti, musiikilla on hyvin



#### Kun Link heräsi nokosiltaan

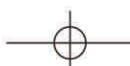
Linkin kannettava seikkailu alkoi toden teolla Game Boylle tehdyn Link's Awakeningin myötä. Peliä oli tekemässä myös Miyamoto itse. Oracle of Ages ja Oracle of Seasons julkaistiin 1995.

#### Tiimalasi ja kosketusnäytöt

The Legend of Zelda: Phantom Hourglassissa Nintendo DS:n kynää käytettiin Linkin ohjaamiseen. Aluksi rajoitukselta kuulostanut ominaisuus osoittautui lopulta erinomaiseksi vedoksi

#### Seikkailu kolmessa ulottuvuudessa

Yksi monista Nintendon 3DS-peleistä on tämän vuoden E3-messuilla uudelleen julkaistu The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Muutamaa kuvaa lukuun ottamatta yksityiskohdat ovat vielä vähissä, mutta kolmiulotteinen Hyrule vaikuttaa lupaavalta.





#### Aavemainen hämäre

Rinnakkaisissa maailmoissa matkailua oli tehty jo Link to the Pastissa, ja se toimi myös Twilight Princessissa. Hämärän valtakunnassa seikkaillessa miekka ja susi purivat edelleen tehokkaasti.

vahva pelimekaaninen merkitys: pelissä ei voi nimittään edetä, ellei opi soittamaan useampaa kappaletta. Samaa linjaa jatketaan myöhemmin Wind Wakerissa ja Twilight Princessissa. Shigeru Miyamoto on itse usein puhunut

on Koji Kondon säveltämä kappale Twilight. Se pyörähti käyntiin aina, kun pelaaja astui hämärän rajamaille Legend of Zelda: Twilight Princessissa. Teoksen tukahtuneet urut, kimeät tuulikellot ja riitasointuiset jouset

Musiikki ja äännet ovat näin ollen merkittävä osa Zeldan ydintä. Harvat pelit sisältävät niin tunnusomaista musisointia ja ääniefektejä kuin Zelda-sarja. Sadoista esimerkeistä voidaan kaivaa esille sidekick Midnorin

## Äänimaailma oli niin ahdistava, että **David Lynch** voisi tappaa saadakseen sen elokuviinsa.

musiikin merkityksestä pelisarjalle, ja hän tykkää käyttää juuri Ocarina of Timea havainnollistaakseen mielipiteitään

”Ocarina of Time oli musiikkisävytteisin Zelda-peli. Pelistä löytyi toimiva musiikkisoitin, jolla saattoi itse luitella mitä halusi, ja tietyissä kohdissa piti soittaa tietty kappale. Olisimme halunneet mahdollisuuden käyttää oikeaa okariinaa tai huilua pelistä löytyvän soittimen sijasta, mutta se ei valitettavasti ollut tuolloin vielä teknisesti mahdollista.”

Koska pelaajalle annettiin mahdollisuus soittaa musiikkia, säveltäjille annettiin ohjeeksi luoda melodioita, jotka käyttäisivät vain viittä sointua klassisesta do-re-mi-kaavasta. Rajoituksista huolimatta tai juuri niistä johtuen tämä johti upeisiin lopputuloksiin: Koji Kondo kykeni säveltämään uskomattoman upeat Lullabyin, Epona’s Songin ja Song of Stormsin Ocarina of Timen alkeellisella musiikkilaitteella. Toteutustapa herätti myös akateemisen maailman huomion – pelitutkija Zach Whalen on verrannut Ocarina of Timen kappaleita itsensä Wagnerin oopperoiden johtoteemoihin. Jopa maallikot pitivät pelin musiikeista niin paljon, että oikeiden okariinasoitinten myynti lisääntyi merkittävästi pelin julkaisun jälkeen. Okariinalla on sittemmin kuultu muunnelmia niin Indiana Jonesin kuin Star Warsinkin teemoista, ja virtuaaliokariina oli ensimmäisiä iPhoneille tehtyjä soittimia.

Lämpimien ja toivoa täynnä olevien kappaleiden lisäksi valikoimasta löytyy myös synkempiä ja vimmaisempia kappaleita. Eräs ahdistavimmista musiikista jota olen koskaan kuullut, jopa irrotettuna pelin yhteydestä,

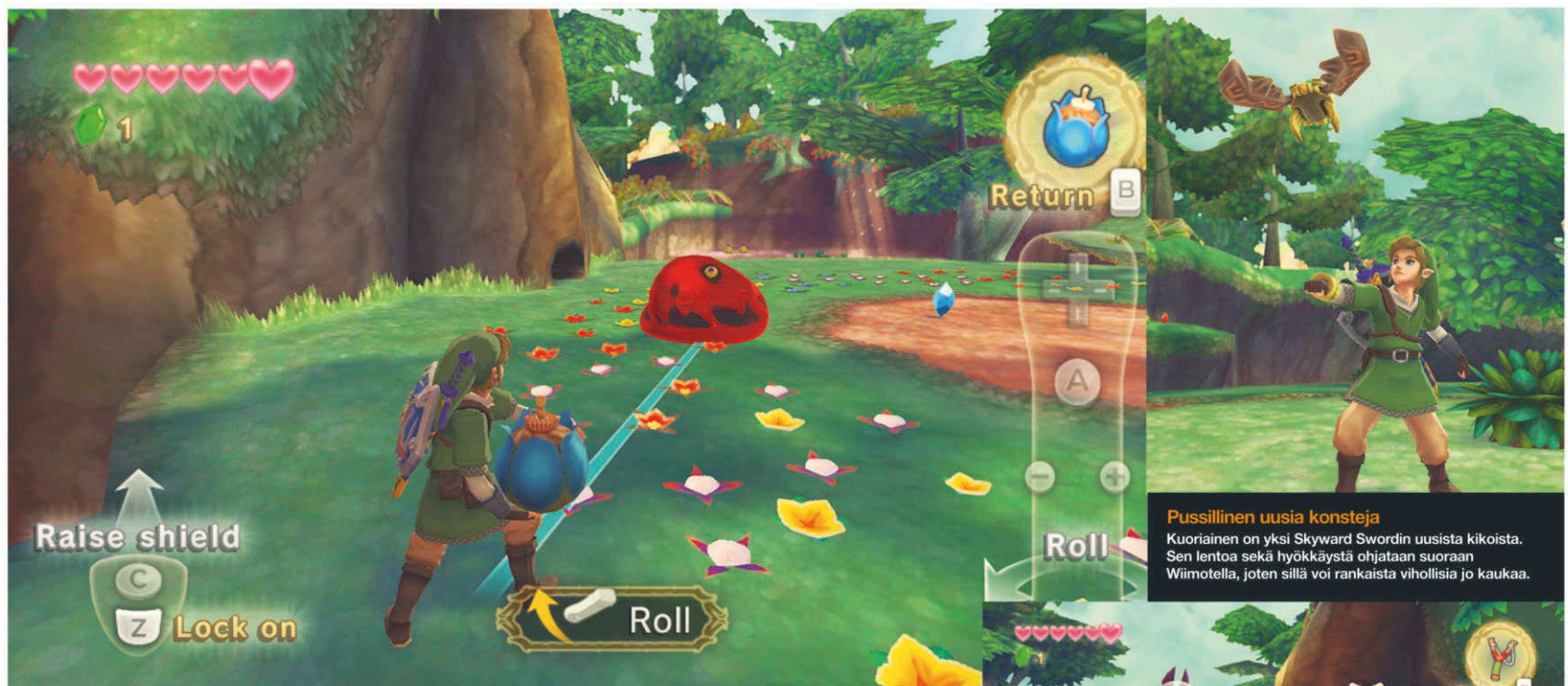
sekä kiivaat kahdeksasosanuotit hämärässä maailmassa luovat kasvavan levottomuuden tunnetta. Äänimaailma oli niin ahdistava, että David Lynch voisi tappaa saadakseen sen elokuviinsa. Aivan loistavaa.

resuaminen, askelten kaiku, Mestarmiekan suhahdus ilman halki, fanfaarit aarrearkkuja avattaessa tai se tyydyttävästi helähtävä ääniefekti pitkään piinanneen ongelman viimein ratketessa.



#### Vasama väärään

Toisin kuin Mario, Link ei ole tähdittänyt suurta määrää erilaisia sisarsarjoja. Wii Zapperin yhteydessä ollut Link’s Crossbow Training oli harvinainen poikkeus. Ampumaradoille jumittanut räiskintä sai Gamereactorissa arvosanan 4/10, joten Link pysykööt lestissään.



Seuraava Wii-konsolin Zelda, Skyward Sword on tulossa näillä näkymin vuonna 2011. Link on kasvanut aikuiseksi ja muuttanut asumaan Skyloftiin, pilvien yllä kelluvien saarten muodostamaan minivaltioon. Pahuus paljastaa tietysti jälleen kasvonsa, vetäen rohkean Linkin vääjäämättä mukaansa, ja uusi seikkailu voi viimein alkaa. Ajallisesti Skyward Sword sijoittuu ennen Ocarina of Timen tapahtumia, mutta kuinka paljon edelliseen osaan viitataan, sitä emme osaa sanoa.

Legend of Zelda: Skyward Swordin ennakkopuheissa on keskitytty Wii MotionPlusin avulla käytävään miekkailuun sekä lisälaitteen soveltamiseen pelin muilla osa-alueilla. Miekkailun luvataan olevan yhtä tarkkaa kuin Wii Sports Resortissa, ja pommit sekä nuolet lentävät kohteisiinsa paremmalla sihdillä. Wii MotionPlusin viedessä valtaosan huomiosta, kiitosta ansaitsee myös pelin impressionistinen suunnittelu. Se lupaa esimerkiksi

## Taitava tuotanto- tiimi toimii takeena laadulle. Mutta olisiko Zeldassa sittenkin jotain enemmän?

### Täysi tuntuma MotionPlusilla

Jos klassiset Legend of Zelda -viivästyksset pysyvät poissa, The Legend of Zelda: Skyward Sword julkaistaan alkuvuodesta 2011. Silloin pääsemme jälleen seikkailemaan maagisten miekkojen, Wii MotionPlus -taistelun, bumerangin ja piiskan kanssa entistä tarkemmalla ohjauksella.

Twilight Princessiä tiiviimpää ja pelimekaniikkaa paremmin hyödyntävää peliä. Ennen kaikkea Skyward Sword tarjoaa mahdollisuuden nostalgisoida Linkin ja Hyrulen valtakunnan parissa. Nostalgia kantaa kuitenkin vain tietyn matkaa.

”Onko sinulle koskaan käynyt niin, että muutaman vuoden päästä kun palaat paikkaan jota muistelet, se onkin huomattavasti vaatimattomampi kuin muistosi kertovat? Etenkin vanhetessaan huomaa, että lapsena se valtavan kokoinen tie onkin itse asiassa kovin lyhyt, eikä sille saa kuin häidin tuskin yhden auton parkkiin. Ocarina of Time oli meille juuri tällainen kokemus – sinne palaaminen tuntuu ahtaalta,” sanoo Shigeru Miyamoto.

Miyamoton ajatukset ovat karuudessaan osuva kuvaus siitä, miten pelaajat näkevät Zelda-pelit. Nykypäivän valtaviin 3D-maailmoin verrattuna 24-vuotiaan pelisarjan kentät jäävät vertailussa armotta kakkoseksi. Suuri koko ja ulkoinen kauneus eivät kuitenkaan ole kovinkaan merkityksellisiä ilmestymisvuotta kauempaa. Näennäinen tekninen laatu ei takaa emotionaalista sitoutumista, joka näkyy Miyamoton elämäntyössä.

### Pussillinen uusia konsteja

Kuoriainen on yksi Skyward Swordin uusista kikoista. Sen lentoa sekä hyökkäystä ohjataan suoraan Wiimotella, joten sillä voi rankaista vihollisia jo kaukaa.



Miten määrittelemme Zeldan olemuksen? Mikä on sen vetovoiman salaisuus? Tähän on kaksi vaihtoehtoa. Raadollisempi selitys on, että peli on yksinkertainen mutta laadukas sekoitus jännittävää tutkimusmatkailua, näyttävää toteutusta, haastavaa aivovoimistelua, vaivihkaisia teemoja ja tietysti nostalgiaa. Yhdistelmä taitavan tuotantotiimin toteuttamana toimii takeena laadulle. Mutta olisiko Zeldassa sittenkin jotain enemmän? Ripaus keijupölyä, jota hiotaan valmiiseen tuotteeseen niin kauan, että sormenpäistä lähtee tunto? Itselleni se on ehdottomasti sitä jälkimmäistä.

Valtava kivi jymähtää oven eteen ja reitti ulos on tukossa. Edessä seisova Ganondorf oli pelottava, mutta ennen kaikkea jännittävä vastus. Hirviötä vastaan taistelu valtakunnan puolesta sujui pojalta jo rutiinilla, mutta Ganondorfia oli vaikea voittaa. Useiden epäonnistuneiden yritysten jälkeen miekka löytää tiensä perille tarpeeksi monta kertaa. Poika palaa kotikyliäänsä mukanaan purkissa hohtava keiju ja virne suupielessä.

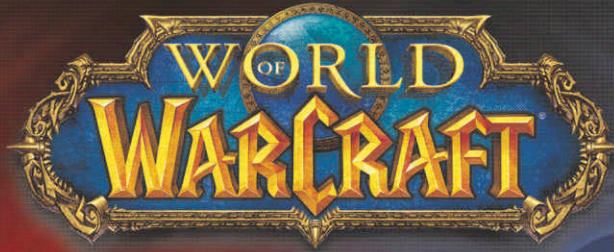
/Jonas Elfving



### Kuva joka herää eloon

The Legend of Zelda: Skyward Swordin graafinen suunnittelu on erikoinen sekoitus realismia ja värimaailmaltaan lähes impressionistista Cezannen maalausta.

CREATIVE



LICENSED  
BLIZZARD  
ENTERTAINMENT  
PRODUCT

KUULE AZEROTHIN MAAILMA ENNENKUULUMATTOMALLA  
TAVALLA!



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
HEADSET



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
WIRELESS HEADSET

## Huippuluokan pelikuulokkeet massiiviroolipeleihin

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

**Sound**  
BLASTER

[soundblaster.com/worldofwarcraft](http://soundblaster.com/worldofwarcraft)

Liity seuraamme Facebookilla: [www.facebook.com/SoundOfGaming](http://www.facebook.com/SoundOfGaming)

**THX**  
TruStudio PC™

jälleenmyyjät:

**ANTILA**

**K CITYMARKET**

**GameStop**  
power to the players

**MUSTA  
PÖRSSI**

**PRISMA**

**STOCKMANN**

**Verkkokauppa.com**  
OSTA VERKKAUUNN - OSTA AIDAMMIN

[Blizzard.com](http://Blizzard.com)

[Creative.com](http://Creative.com)

E

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

## Ennakkoarviot



Julkaisu MARRASKUU

## God of War: Ghost of Sparta

Alusta PSP Kehittäjä Ready at Dawn  
Julkaisija Sony Pelityyppi Toiminta

**VIIMEISIMMÄSSÄ** ja kuudennessa osassaan God of War -sarja kääntää kelloa taaksepäin ja laajentaa päähahmo Kratoksen tarinaa uutena sodan jumalana. Ready at Dawnin kehittämässä pelissä taistellaan ennen Atlantiksen romahdusta josta Poseidon puhuu God of War III:ssa. Fanit pääsevät tarinaan mukaan ja ottamaan osaa kaupungin luhistumiseen.

Pelillisten uudistusten joukossa on mahdollisuus taistella sekä kilvin että keihäin, mikä mahdollistaa aiempaa puolustuspainotteisemman pelityylin. Ready at Dawnia kritisoitiin edellisen PSP-version Chains of Olympusin kohdalla siitä, että peli oli liian lyhyt. Tällä kertaa seikkailun sanotaan olevan noin neljänneksen pitempi.

/Jonas Mäki



**KUNNIAHIMOINEN TARINA**  
Gears of War 3:n tarinan kynäilee kokenut Karen Traviss, joka on kirjoittanut kaksi Gears of War-kirjaa. Cliff Bleszinskiin mukaan luvassa on vastauksia kysymyksiin, jotka ovat askarruttaneet pelaajia Gears-universumissa. Uusiakin varmasti herätetään.

**KUOLLAKO VAI EI KÖ KUOLLA?**  
Tässä täydessä varustuksessa keikkuva kavero on nimeltään Clayton Carmine, epäonnisten Anthony ja Benjamin Carminen veli. Claytonin kohtalo ratkaistaan Xbox Livessä, jossa on myynnissä sekä "Carmine Must Die"- että "Save Carmine"-paita Avatar-hahmoille. Kumpaa pelaajat ostavat enemmän, vaikuttaa tarinan lopputulokseen. Kuulemma jo yli miljoona on äänestänyt lompakollaan.



Julkaisu 8.4.

## Gears of War 3

Alusta Xbox 360 Kehittäjä Epic Games  
Julkaisija Microsoft Pelityyppi Toiminta

**PITÄISIKÖ CARMINEN KUOLLA** vai säilyykö hän hengissä? Sen päättävät pelaajat nerokkaassa PR-kampanjassa. Keväällä selviää, kuinka moni Marcus Fenixin kavereista kaatuu, kun sota ihmisten ja Locustien välillä huipentuu. Puoliosta vuotta on kulunut sitten Gears 2:n tapah-

tumien. Jacinto on jo kauan aikaa sitten menetetty, ja COG-sotilaiden rippeet ovat vetäytyneet lentotukialus Raven's Nestiin. Ihmiskunta soittaa viimeistä sävelmäänsä. Gears of War 3:n kuvaama sota vaikuttaa epätoivoisemmalta kuin koskaan.

Uusin Gears on kolmikosta se kaikkein viimeistellyin. Kehitystiimi Epic Gamesin mukaan kolmososa on Xbox 360:n kiistatonta elittiä. Unreal 3.5 -pelimoottori ja taituruus takaavat huipputekniikan lisäksi poikkeuksellisen, vehreän ympäristön orgaanisine Lambent-vihollisineen. Uusi hihatton panssari tosin ei välittömästi vakuuttanut. Ensimmäistä kertaa pääsemme rymistelemään

naispuolisella COG-sotilaalla, eikä tämä mahdollisuus tule hetkeäkään liian aikaisin, mikäli Epicin tiimiä on uskomisen. Anya Stroud, Bernie Matakai ja Samantha Byrne ovat kaikki pelattavia hahmoja, jotka lienevät ennestään tuttuja Gears-fiktio suurkuluttajille. Asearsenaalia on niin ikään uusittu: taisteluketän kuninkuus ratkaistaan mm. kaksipiippuisella haulikolla, nimensä mukaisesti tehokkaalla One Shot -tarkkuuskiväärillä ja rouhealla räjähtäviä piraijoita ampuvalla Digger Launcherilla. Tiukka setti!

Beast Mode on eräs kolmososan kohutuimmista uutuuksista. Se on tavallaan supersuositun Horde-



Julkaisu JOULU

## Donkey Kong Country Returns

Alusta Wii Kehittäjä Retro Studios  
Julkaisija Nintendo Pelityyppi Tasohyppely

**NOSTALGIKOILLE** Donkey Kongin paluu on yksi vuoden suurimmista uutisista. Näyttää siltä, että kehittäjät onnistuvat kaappaamaan pelisarjan alkuperäisen charmin ja saamaan jatkosta tuoreen näköisen, modernisoidatta lopputulosta liikaa.

Laatua osataan odottaa. Pelin puikoissa on Retro Studios, samat nerot, jotka onnistuivat tuomaan Metroid-sarjan kolmanteen ulottuvuuteen. Se, että Retron kaltaiset pioneerit puuhailevat näinkin konservatiivisen projektin parissa tuntuu niin oudolta kuin turvalliselta. Toivottavasti ysäriklassikon uusi tuleminen ei jää puolivillaiseksi. Jos hyvin käy, ökkiäisten liiskaaminen ja banaani keräily voivat muodostua loppuvuoden lempipuuhiksi.

/Love Bolin



moodin peilikuva, jossa pelaaja yhdessä kolmen kaverinsa kanssa hyppää Locustien saappaisiin ja lähtee metsästämään COG-soltuja – mutta ei millään tavallisilla aseilla. GOW3:n kolistessa postiluukusta saamme kokeilla elämää Wretchinä, Cantuksena ja monena muuna Locust-hirviönä. Pienet ja ripeät Tickerit ovat myös pelattavissa. Beast Mode tuntuu ennakkomaistaisten perusteella kevään kuumimmalta hotilta.

Jo aiemmin mainittu uusi vihollislaji Lambent Locust on mutatoitunut variaatio tavallisesta Locust-roikaleesta. E3-messuilla Epicin keulahahmo Cliff Bleszinski esitteli yhtä pelin monista Lambent-köynnöksistä: ne ovat

puunrunkoa muistuttavia kasveja, jotka synnyttävät Lambent-pahiksia – verrattavissa hyvin ekan Gearsin Locust-hautoihin. Uusi tuttavuus, Lambent Berserker

### Uutta ovat orgaaniset Lambent Locustit, hirviöiden mutantit

näytti varsin murhanhimoiselta ja tätä rumilusta vastaan on varmasti mielenkiintoista otella. E3-messuilla saimme myös harjoitella sankareiden uusia liikkeitä. Messevin

näistä oli moottorisahapotku, jossa tarjoillaan sotkuisen lävistyksen kylkiäisenä reilu annos monoa.

Ensimmäiset kaksi osaa Gears of War -sarjassa olivat toistaan parempia adrenaliinipompeja, eikä ennakkomaistaainen anna mitään syytä epäillä kolmannen osan päräyttävyyttä. Uudistukset ovat toimivia ja niitä on runsaasti. Gears of War 3:n kampanjaa ja moninpeliä tahkotessa saa takuulla kulumaan tunnin jos toisenkin. Lisäksi peli, jossa pääsee räjäyttämään itsensä tuhannen päreiksi hullunkurisena Tickerinä, ei voi olla mitään muuta kuin julmaa huvia.

/Jonas Elfving

**ID TECH 5 VAUHDISSA**

Ragen myötä Id Software lanseeraa uuden Id Tech 5-pelimoottorinsa, jonka toivotaan vauhdittavan tulevaisuudessa monia pelejä. Ragen lisäksi se on käytössä ainakin Doom 4:ssä, jota ei ole vielä virallisesti esitelty. Id Tech 5:n mainostetuimpia ominaisuuksia on Mega Texture, jonka ideana on lisätä realismia vähentämällä pintakuvioiden kierrätystä kentissä.

**HALOILLA PÄÄHÄN KIITOS**

Pelimaailma Ragessa on kerrassaan valtava. Kaikkialta paukkii pelaajan päähän kaa janoavia mutatoituneita kiusanhenkii omatekoisten nuijiensa kera. Vihollissuunnittelu on vaihtelevaa ja mielenkiintoista, ja Id lupaillee peliin monenlaisia vihollisia.

**VAIKUTTAVAA GRAFIKKAA**

Id Software haluaa nostaa rimaa sen suhteen, mikä on peleissä mahdollista. Grafiikka on erittäin yksityiskohtaisia, ja Xbox 360 -versio näytti E3-messuilla sairaan hyvältä. Id lupaa kaikkien versioiden toimivan silkkisen sulavasti 60 kuvan sekuntivauhdilla.

Julkaisu MAALISKUU

## Rage

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Id Software  
Julkaisija Bethesda Pelityyppi Toiminta

**POSTAPOKALYPTISIA MAAILMOJA** mahtuu kolmetoista tusinaan, mutta mikään muu niistä ei näytä yhtä hienolta kuin Rage, legendaariselta Id Softwarelta ilmestynyt, runnellulle maapallolle sijoittuva toimintaepos.

Taustalla on maahan iskeytynyt komeetta, joka sai hallitukset sulkemaan tärkeät henkilöt elämää ylläpitäviin

pelastuskapseleihin ajatuksenaan rakentaa siviisaatio myöhemmin uudelleen. Vaan eipä tulevaisuuden maailma ole niin ruusuinen; ryövääminen, tuhoaminen ja sota ovat jatkuvasti läsnä. Tilannetta ei auta, että ihmisrauniot saavat kamppailta selviytymisestään kaikensortisia mutanteja ja hirviöitä vastaan.

Surkeasta tilanteesta huolimatta kaikkea toivoa ei ole heitetty. Moottoriurheilua harrastetaan edelleen, ja löytyy pelimaailmasta vielä rakkautta ja dandyjä toppejakin. Ei kuitenkaan liioitellusti.

Erona Id Softwaren aiempaan tuotantoon ja dystoopiseen teemaan Rage ei ole erityisen synkkä peli. Sitä

vastoin peliyhtiö esittelee karikatyyrisiä pahiksia, aurin-gonpahtaman autiomaan ja runsaasti mustaa huumoria. Pelaajan tehtävänä on löytää paikkansa, saada ystäviä, suorittaa tehtäviä ja parantaa varustustaan. Vähän samassa hengessä kuin viime vuoden menestyspelissä Borderlands.

Valtavaa maailmaa voi tutkia miltei roolipelimäisellä tavalla ja samalla osallistua rallikisoihin Wellspringin keskustaungissa. Suuri osa Mad Maxin inspiroimaa Ragea on juuri pelaajan riippuvuus autoista. Pikkuista buggy-autoa tarvitaan paitsi vastustajien rökittämiseen, myös kätevään palaneen maan halki liikkumiseen.



**OIKEITA VAIKUTTEITA**  
Id Software sanoo ottaneensa vaikutteita Burnout- ja Motorstorm-peleistä kehittellessään kilvanajoa. Kilpailuja voittamalla ansaitaan rahaa, jota voi upottaa - kuinka muuten - autonsa paranteluun.

**MASSOITTAIN ESINEITÄ**  
Aivan kuten Borderlandsissä, Ragessäkin viholliset jättävät jälkeensä tavaraa, jota voi keräillä yhdellä napinpainalluksella. Kamasta voi kyhätä itselleen vempaimia oikeiden piirustusten avulla. Kaikki on mahdollista konekivääreistä pöimintalaitteisiin.

**SUORAAN KEKSIJÄN HYLLYLTÄ**  
Pelissä voi tehdä omia kokeita sekä aseiden että ammusten parissa. Sähköisiä varsijousen nuolia voi esimerkiksi käyttää ryhmään vesialtaassa kytkiviä hirviöitä.

Monista muista toimintapeleistä poiketen kaahailu tuntuu luonnolliselta ja kontrollit toimivat sujuvasti, niin kuin myös toimintakohtauksissa. Kun buggyn rattiin pääsee, siitä muodostuu nopeasti elintärkeä apu paikasta toiseen siirtymisessä, sillä autiomaan kuhisee hirviöitä.

Pelissä on mahdollista muokata sankarinsa varustusta hankkimalla uusia aseita, peukaloimalla niitä tai jopa muodostamalla kokonaan uusia vempaimia, jotka auttavat hädän hetkellä. Törmäsimme E3-messuilla kerran niin tiukka vastukseen, että se pakotti piiloutumaan suojaan. Tilanne ratkesi lopulta mekaanisella hämähäkillä, jonka selkään oli pultattu vähän kättä

pidempää: automaattinen konekivääri, joka teki selvää ilkimyksistä pelaajan puolesta. Näppärää.

Tekijöiden ideana on se, ettei kenenkään kokemus

## Valtavaa maailmaa voi tutkia miltei roolipelmäisellä tavalla

Ragessa olisi täysin identtinen toisen kanssa. Peli rohkaisee seikkailemaan maailmassa, joka tuntuu lähes steampunk-versiolta villistä lännestä. Wellspring on

rakennettu lähteen läheisyyteen, koska vedestä on pulaa. Autiomaan kätköistä paljastuu lisää vastaavia luolia, ja siellä on myös paikkoja kuten Dead City, nykyään täysin kuollut raunio, joka on vain muisto paikalla seisoneesta valtavasta metropolista.

Id on lyhyesti sanottuna yhdistänyt saumattoman onnistuneesti genrejä yhteen helposti lähestyttävään kokonaisuuteen, joka tuntuu täydellisen loogiselta. Rage näyttää uskomattoman lupaavalta jo nyt, kahdeksan kuukautta ennen varsinaista julkaisua. Varautukaa todelliseen jättiläiseen.

/Jonas Mäki



## Civilization V

Alusta PC Kehittäjä Firaxis Games  
Julkaisija 2K Games Pelityyppi Strategia

**MAAILMANVALLOITUSPELIEN** kunkku on ehtinyt viidenteen osaansa. Luvassa on jälleen vaatimattomista lähtökohdista rajakahakka kerrallaan etenevä tie kohti maailmanherruutta. Vaikka peruspeli on sitä raudanlujaa Civiä, rajujakin uudistuksia on uskallettu tehdä.

Perusteellisimpina uudistuksina myriadien pienempien lisäksi on kartan muuttuminen kuusikulmiopohjaiseksi sekä yksittäisen heksan yksikkömäärän rajaaminen yhteen. Maastonmuodot ovat nyt entistä realistisempia, ja samalla yksiköiden asemointi kartalla korostuu. Yksikkömäärän rajaaminen tekee logistiikasta ja taisteluista kertaheitolla taktisempia, sillä joka solttua ei voi survoa yhteen valtavaan kasaan. Samalla etulinjan pitää puolustaa monen ruudun päähän ampuvia piirityslaitteitaan vastustajan koukkausyrityksiltä.

/Matti Isotalo



Julkaisu MARRASKUU

### MASSOITTAIN ASEITA

Peli sisältää totta kai kunnioitettavan arsenaalin ajanmukaisia aseita käytettäväksi, mutta mukana on myös tulilaukkuja, jotka olivat vasta kehitteillä. Bongasimme muun muassa rynnäkkökivääri Steyr AUG:n ja taisteluhaukko SPAS-12:n, aseita joita ei markkinoilla ollut. Mutta mikäpä näitä erikoisjoukkoja pysäyttäisi.

## Call of Duty: Black Ops

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Treyarch  
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

**ELÄMME MAAILMASSA**, joka on verhoutunut valheeseen. Näillä sanoilla Treyarch kuvaa kylmää sotaa, yhtä lähistoriamme tunnetuimmista ajanjaksoista. Kylmä sota oli aikaa, jolloin salaisuudet, vakoilijat, konfliktit,

ydinsodan uhka ja salaiset sotilasoperaatiot olivat arkipäivää. Mikäpä sopsikaan paremmin kulissiksi täysiveriselle räiskintäpelille.

Call of Duty -universumissa on kuitenkin jotain mätää, eikä nyt puhuta ilmiriidoista julkaisija Activisionin ja sarjan luoneen Infinity Wardin välillä. Kyse ei ole siitä, mitä Activision tai Treyarch olisi lausunut, vaan pikemminkin siitä, mitä on jätetty sanomatta. Tiedämme Black Opsin sijoittuvan kylmän sodan aikaan, mutta tietoja vuosiluvuista ei ole herunut. Tiedämme myös, että uusin COD rullaa läpi usean vuosikymmenen lukuisine päähahmoineen ja eksoottisine sijainteineen, joihin lukeu-

tuvat esimerkiksi Laos ja Ural-vuoristo. Kaikki muu taustaelementteihin liittyvä on kuitenkin arvailun varassa.

On itsestään selvää, että Black Ops tarjoilee monenlaisia tehtäviä. Olemme saaneet nähdä sankariemme ryömivän ahtaissa – oletettavasti Vietkong-sissien – tunneleissa, joissa vaara vaanii joka kulman takana. Klaustrofobisen pelottavat onkalot ovat tukalia paikkoja jo ilman vihollisen kotikenttätietoa, saati sen kanssa. Seuraavassa klipissä yllätetään Spetsnaz-yksikkö, joka vartioi Hind-helikopteria Laosin saarella. Lyhyen tultiistelun jälkeen hypätään kopterin kyytiin ja röpötelään ihmeissään olevia solttupoikia ohjuksin. Maailmanhisto-



Julkaistu 22.10.

## Vanquish

Alusta PS3/Xbox 360. Kehittäjä Platinum Games  
Julkaisija Sega Peilityyppi Toiminta

**VIIMEISTÄÄN ALKUVUODEN** Bayonettasta nooterattu Platinum Games valmistelelee jo seuraavaa peliään, ja kun mukana on mm. Resident Evil 4:n suunnittelut peliguru Shiriji Mikami, on tältäkin lupa odottaa hyvää.

Bayonettan noitamaisesta tyylistä on palattu tavanomaisempaan scifi-rymistelyyn. Vanquish sijoittuu isolle avaruusalukseille ja hyödyntää Gears of Warin suojautumismekaniikkaa. Se ei kuitenkaan tarkoita, etteikö pelillä olisi uutta annettavaa. Päinvastoin, tunollinen konsepti on pumpattu täyteen japanilaista hulluutta ja vauhtia. Supersotilaina kelpaa myhäillä, kun liikuu rakettimoottorilla jättimechin syliin, heittää komean voltin ja pamauttaa tälle pommin otsaan ajan hidastuksessa bullet time -tilaan. Kantaako vimmaisuus loppuun asti, se jää vielä nähtäväksi.

/Kimmo Pukkila



**HIENONHIENO VARSILUUSI**  
Varsijousi on selvästi allaryöitytu pelinäyttämö, joka on saanut otantun siitä kaiken irti. Se toimii pienenä, joustavana ja hillaisena asena, joka puudottaa pahaa avistamattoman vihollisen varmasti. Tarvittaessa tehoa voi lisätä rajanteilla.

**LISÄÄ TULIVOIMAA**

Erlaisten aseiden ohella jollaisiin tilanteissa on mahdollista käyttää erilaisia ammuksia. Esimerkiksi SPAS-12 on voimakas ja vaarallinen, mutta on tarkoitettu vihollisia massiivisilla suulikeilla.

riassa eletään hippiliikkeen nousukautta, mutta syytä neuvostojoukkojen toimiin Laosissa ei tiedetä.

Pelaaja pääsee itse ohjaamaan Hind-kopteria ja lentämään sen viidakkoisuiston ja vuorten värittämässä maisemassa. Siltoja, laivoja ja pienempiä sotilastukikohtia laitetaan päreiksi näppärästi muutamalla laukaisunapin painalluksella. Yksi Treyarchin vaikkokorteilista Black Opsissa on mahdollisuus pyörillä kylmän sodan aikaisia faktaa ja fiktiota haluamalla tavalla. Pelissä sotilaiden varustelu voi olla huippuluokkaa, vaikka teknisesti aivan kaikkia torrakoita ei siihen aikaan ollut. Black Ops -eliittijoukot saavat aseita, jotka päätyivät

massatuotantoon vasta huomattavasti myöhemmin.

Muistatko vielä ensimmäisen Modern Warfarein nerokkaan AC-130 -tehtävän? Nyt pääset kokemaan

## Ruudulle mahtuu aiempaa enemmän ryntää ja tuhoutuvia yksityiskohtia

saman uudelleen. Poikkeuksellisesti tällä kertaa ei ammuta laukaustakaan, vaan pelaajan tehtävä on istua korkealla taivaalla SR-71 -koneen kyydissä ja ohjata

iskuryhmän etenemistä ohi vihollispartioiden. Seuraa vaksi kuvakulma siirtyy iskuryhmän johtajaan, jolloin hiippailaan lumipyryyn verhoutuneeseen sotilastukikohtaan keskellä Ural-vuoristoa.

Treyarch on viriteltyt grafiikkamoottoria entistä ehompaaan kuosiin, minkä ansiosta ruudulle mahtuu aiempaa enemmän ryntää, kentät ovat isompia ja pinnat yksityiskohtaisempia, varsinkin tuhoutuvuuden osalta. Myös äänimaailmaa ja hahmoja on saatu elävöitettyä. Kokonaisuus vaikuttaa toimivalta, joten Black Opsissa saattaa siltäkin olla sitä jotakin.

/Jesper Karttsson



Julkaisu 2011

## Batman: Arkham City

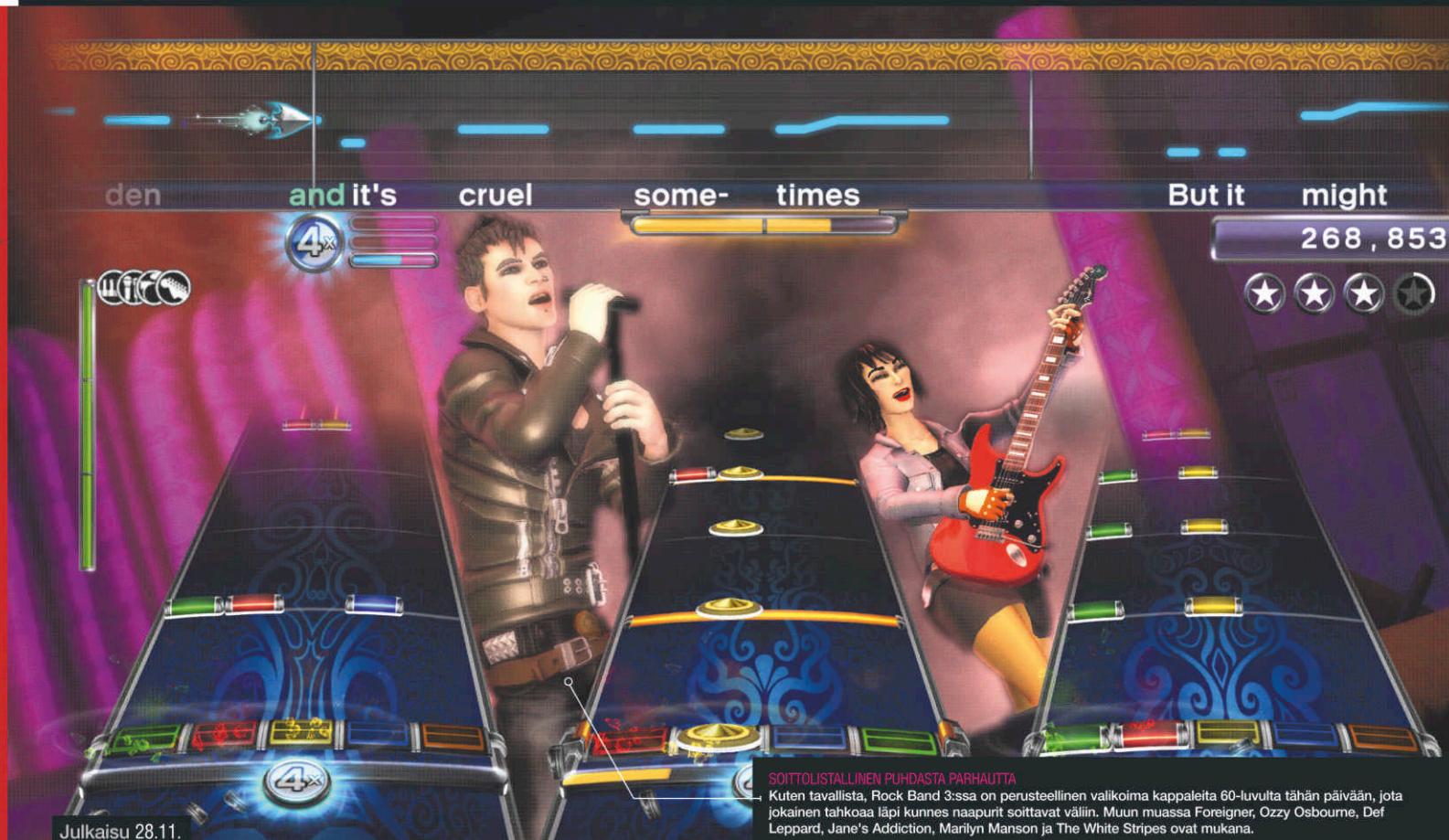
Alusta PS3/Xbox 360 Kehittäjä Rocksteady  
Julkaisija Ubisoft Pellytystyyppi Toiminta

**YÖN RITARI** yllätti viime vuonna käytännössä koko pelialian. Batman: Arkham Asylum oli helposti yksi vuoden parhaista peleistä, kiitos rautaisen pelimekaniikan ja tolkuttoman kovien tuotantoarvojen. Ei siis mikään ihme, että pelille tehtaillaan jatkoa jo nyt.

Batman: Arkham City tarjoaa leikkikentäksi Gotham Cityn keskustaan rakennetun, normaailmaa jäljittelevän hoitolaitoksen. Maksimiturvataso pöpillä yrittää parantaa gangstereita ja murhanhimoisia hulluja pehmeillä arvoilla, mutta kaikkihan sen tietävät miten siinä käy.

Huhujen mukaan Jokerin lisäksi Batmanin nahkaa havittelee myös Mr. Freeze ja Talia al Ghul. Varmaa on vain se, että asialleen näin hyvin vihkiytynyt tiimi ei voi olla tekemättä vähempää kuin täyden kympin peliä.

Jori Virtanen



Julkaisu 28.11.

### SOITTOISTALLINEN PUHDASTA PARHAUTTA

Kuten tavallista, Rock Band 3:ssa on perusteellinen valikoima kappaleita 60-luvulta tähän päivään, jota jokainen tahkoaa läpi kunnes naapurit soittavat väliin. Muun muassa Foreigner, Ozzy Osbourne, Def Leppard, Jane's Addiction, Marilyn Manson ja The White Stripes ovat mukana.

## Rock Band 3

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Harmonix  
Julkaisija EA Pellytystyyppi Musiikki

**28. PÄIVÄ LOKAKUUTA** tulee olemaan ruikuttajille vaikea päivä. Tiedättehän sen iänikuisen hokeman "miksette saman tien hankkisi oikeaa kitaraa". Koska kohta me sen teemme. Vaikka Harmonix itse edelleen väittää tehneensä vain pelin, alkavat Rock Band 3:n uudet soittimet, etenkin kitara ja koskettimet, tulla niin lähelle

todellisuutta kuin mahdollista. "Break on Through", laulaa The Doors samalla kun ihka oikea läpimurto on epäilemättä tapahtumassa musiikkipelien lajityypille.

Testatessani Harmonixin Rock Band 3:a Bostonissa löysin kaksi uutta kitaramallia jotka kolahtivat kunnolla, puolihullu kitara-amatööri kun olen. Toinen niistä on muovinen, toinen oikea. Fenderin Mustang-replikassa on 102 muovinappulaa, Stratocaster on puolestaan varustettu oikeilla kielillä sekä mahdollisuudella plugata soitin oikeaan vahvistimeen. Näitä käytetään Rock Band 3:n uudessa Pro-peltillassa, jossa viiden väritetyn nappulan sijaan pelataan kokonaisen kitaran kaulalla.

Pro-moodi on vaikea. Se on todella haasteellinen jo helpolla vaikeustasolla. Koen takauksia kuherruskuukautteen ensimmäiseen Guitar Heron kanssa, kun silmäni hyppivät edestakaisin kitaran ja telkkarin välillä. TV:n ruudulla sekä symboli että luku juoksevat kaulan yli pyytään minua näppäilemään kolmatta kieltä neljännessä välikössä. Kuvittele tabulatuureja, jotka on käännetty 45 astetta myötäpäivään. Medium-tasolla pelaajalle annetaan esimakua soinnuista - ne esitetään visuaalisesti omalla tavallaan, joka näyttää miten sormet asetellaan.

Suurimman vaikutuksen minuun tekee se, miten sulavasti sormet kielillä kääntyvät luvuiksi ruudulla. Tiedän,



Julkaisu 2.9.

## H.A.W.X. 2

Plattform PC, PS3, Wii, Xbox 360 Kehittäjä Ubisoft  
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Toiminta

**TOM CLANCYN** hittitehdas suoltaa ulos tasaisin väliajoin militaristista ylivaltaa käsitteleviä pelejä. Ensimmäinen HAWX oli pötköä mutta viihdyttävää ilmataistelua, jossa moraaliset ongelmat olivat surkukupainen sivujuonne, joka jätettiin suosiolla maan pinnalle.

Kakkososa ei yritä turhaan keksiä pyörää uusiksi. Luvassa on arcadehenkistä räimettä, jossa bravadolla on yhtä suuri merkitys kuin ohjekirjan vastaisilla lentotempuilla. Koko ajan konetykit laulavat ja kaikki räjähtää! Nähtäväksi jää, kuinka kauan aivoton melskaaminen jaksaa viihdyttää. Toivomme parasta.

Mielenkiintoisena lisänä pelaajan on kyettävä palaamaan kotiin, kun taistelu on ohitse. Ei ole herkkua yrittää osua postimerkin kokoiselle kiitoradalle, kun vihollinen on nakuttanut kaikki mittarit punaiselle.

**Jori Virtanen**



### BILEET PYSTYVÄN!

Kuten Guitar Hero 5:ssä, Rock Bandissäkin on rennempi Party Mode. Siinä pelaajat voivat hyppiä kappaleiden välillä koska tahansa, jopa kappaleen aikana. Career Mode on myös uudistunut ja tulee sisältämään kiertueita, jotka ovat nopeampia hallita. Lisäksi on mahdollista tavoitella erityisiä metasaavutuksia eli erilaisia peliin liittyviä maaleja.

### TAITEELLISET KOSKETTIMIT

Rock Band 3:ssa on hyvin opetuksellinen ja yksityiskohtainen opettelupelillä. Se antaa perustason vinkkejä minne asetella sormet ja miten soinnut tulisi suorittaa. Vähän julkeampi kuin tavallinen pianonopettaja, eikö?



että voin aina painaa sormen kielelle ja vaihtaa ottetani, jos teen virheen. Ruudulla, kitaran kaulan vieressä, on myös soinnun nimi, mikä on miellyttävä apukeino vasta opettelevalle musikantille. Kaiken kaikkiaan tuntuma uusilla kitaroilla on äärimmäistä luksusta ja kokemusena paljon enemmän kuin tavallinen peli.

Kosketinsoitin on myös hyvin viihdyttävä ja antoi samalla Harmonixille mahdollisuuden valita kappaleita useammalta genreltä ja aikakaudelta. Koskettimilla on yhtä nautinnollista soittaa sekä The Doorsin 60-luvun pörröiset syntikat että 20 vuotta myöhemmin levytetyt The Curen syntysasoolot. Koskettimet yltävät kahden

oktaavin korkeuteen ja niistä löytyy näppäin pitkien sävelien overdrivelle ja filteröinnille. Jälleen pelaaja voi vain pimputella oikeaa väriä tai todella soittaa ihan itse.

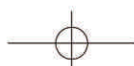
## Ei ole liioiteltua sanoa, että musiikkipelit muuttuvat genrenä rajusti

Ei ole liioiteltua sanoa, että musiikkipelit muuttuvat genrenä rajusti ensi syksyyn mennessä. Kun Harmonix kertoo, että myös aiemmin Rock Bandissä julkaistut

kappaleet nauhoitetaan ehkä tukemaan Pro-kitaraa ja koskettimia, tulevaisuus näyttää ruusuiselta.

Jätän Harmonixin 5 % käsikivussa, 95 % haluten lisäksi ja Bohemian Rhapsody soiden pirullisella toistolla päässä. Haluan oppia soittamaan paremmin koskettimia, oppia kitarakappaleita tosissaan ja tutkia läpi lopun soittolistasta. Haluan kuulla enemmän uutta rumpusetiä ekstrapelleilla ja laulaa enemmän kappaleita harmonisesti. Ja ennen kaikkea, haistatan pitkät kaikille ruikuttajille. Nyt otetaan tosissaan.

**Jonas Elfving**



P

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

Peliarviot



Elämä 2K Czechin odotetussa gangsteripelissä on kovaa mutta palkitsevaa

# MAFIA II

Alusta PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 Kehittäjä 2K CZECH Julkaisija 2K GAMES Julkaisu 27.8. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Mafia II on jättänyt vaikutuksensa. Menetyks on täydellinen. Kysyntä jatkolle on hirvittävä. Kaipaamme Vitoa, Joeta ja Henryä. Kehittäjä 2K Czech ei todellakaan puhu palturia, kun väittää työskennelleensä kovasti luodakseen inhimillisiä ja uskottavia hahmoja, joihin pelaaja voisi samaistua ja joista välittää. Mafia II on elokuvamaisiin toimintapeleihin, mitä olen koskaan pelannut. Se on joka ikisen euron arvoinen.

Maaikassa sarastaa uusliberalistinen yksilökeskeinen näkemys menestykseen, ja Vito päättää ottaa kohtalon omiin käsiinsä. Hän on kyllästynyt sotaan, kuolemaan ja tuhoon kamppailtuaan kaksi vuotta itsepintaisesti Mussolinin joukkoja vastaan. Mutta hän on akuutissa rahapulassa ja sortuu kriminaalialueelle jälleen. Ja ennen kuin Vito huomaakaan, hän on tienannut kolmessa kuukaudessa enemmän rahaa kuin edesmennyt isäkkönsä koko elinaikanaan. Onni ei kuitenkaan ole pysyvää.

Lojaliteetteja testataan, ystävyysuhteita rikotaan ja Vito tulee tietoiseksi gansterielämän



## Fokus tarinassa

Rockstarin on moneen otteeseen sanottu olevan mestari dynaamisten ja avointen pelirakenteiden luomisessa. Se on yksi syy siihen, miksi Grand Theft Auto IV:stä tuli sellainen mestariteos kuin se on. Mutta se voi mennä myös vikaan ja jättää tarinan laihaksi ja merkityksettömäksi. Mafia II on ennen kaikkea tarinavetoinen peli, joka nojaa taitavasti kirjoitettuun käsikirjoitukseen ja hienoihin välinäytöksiin.

varjopuolista. Vito ei ole tyypillinen antisankari, joillaiset niin usein vastaavia pelejä tähdittävät. Päinvastoin, Vito on huolta pitävä, vastuullinen ja antelias, mutta häntä ajaa yksilön velvollisuus saavuttaa maksimaalinen potentiaalinsa ilman salakavalaa velkakierrettä. Onnen ja menetyksen tavoittelu muuttuu silkaksi väkivallaksi, mutta ilman ensimmäisestä osasta tuttua kepeyttä. 2K Czech maalailee auringon kultaaman ja svengaavan 1950-luvun idyllin, mutta pinnan alla vaanii jotain niin synkkää, että jopa itse Riddick kavahtaisi. Mafia II on väkivaltainen ja raskas, jännittävä ja tyylikäs.

Olisi helppoa haukkua Mafia II suoraviivaisetuksi Grand Theft Auto -klooniksi, jolla ei ole todellista substanssia. Kestoa vain 13 tuntia eikä moninpeliä pitämässä puolia Rockstarin maineikkaalle kaupunkiryöstelylle. Pelistä olisi ihan hyvin voinut tulla pois viskattava kertakäyttötuote, jolle vain järkyttävän tiukka visio täydellisesti suunnitellusta 50-luvun amerikkalaiskaupungista olisi antanut jotain arvoa.

Mutta sen sijaan peli antaa niin paljon enemmän. Se tarjoaa enemmän kuin kovanaamoja ja paksua sikarinsavua. Käsikirjoittaja Daniel Vavra on pitkään puhunut siitä, kuinka vaikeaa peleissä on luoda järkeviä ja eläviä ihmishah-

**PUHTAASTI PE-  
LIMEKANIIKAL-  
TAAN MAFIA II  
ON LAJINSA  
HUIPPUA**

moja. Mafia II:ssa mies osuu napakymppiin, sillä vain hetken hypistelyn jälkeen pelimaailmaan uppoutuu täysin ja taitavasti veistetyistä Vitosta alkaa välittää toden teolla. Hänen karismaattisesta ja naiivista ystävästään Joesta tulee paras kaveri, johon oppii luottamaan niin myötä- kuin vastatulessakin. Hahmojen väli-



sestä suhteesta muodostuu tärkeä osa koko tarinaa ja sen kehitystä.

Hyvän tarinan tavoin Mafia II alkaa varovaisesti, odottavan alustavasti. Käsiryysy tuolla, pöllitty biili täällä. Vito saa pehmeän laskun mafiauralleen, ja rakenteellisesti 2K Czech tekee aivan oikein ohjaillessaan tarinan kulkua tiukemmin kuin esimerkiksi Rockstar vastaavissa peleissään. Jokainen välinäytös on kuin palkinto, ohjaus on briljanttia ja puhtaasti dramaturgisesti vakuuttavuusviisari pärähtää samaan haarukkaan Uncharted 2:n kanssa.

Parin mafiapomon pompotettavana tärveltyneen tunnin jälkeen Joelle ja Vitolle tarjoutuu mahdollisuus edetä urallaan, kun heille aukeaa aiempaa isompi keikka. Paljon on pelissä, sillä jos kaikki menee hyvin, heidät molemmat saatetaan valita perheeseen eli La Familiaan.

## 2:m Jesperin näkökulma

2K Czechin tavoitteet olivat alusta asti selvät. He eivät aikoneet tehdä hiekkalaatikoppeliä avoimella pelirakenteella niin kuin Grand Theft Autossa, vaan valitsivat suoraviisemman ja tarinapainotteisemman tyylin. Kymmenen tunnin pelaamisen jälkeen luulen, että olisi ehkä kannattanut ajatella toisin. Vapaus kuivuu seuraavan välinäytöksen metsästyksiksi, ja peli on ohi liian pian.

**Loppukaneetti:**  
Kaunis ja tunnelmallinen, mutta liian lyhyt.

**7/10**

Mielettömän nättiä. Tsekissä kehitetty Mafia II on graafisesti lajityyppinsä tämän hetken huippua ja jättää muun muassa pohjoismaisen Just Cause 2:n kakkoseksi. PC-versio on tietysti kolmikon komein, ja se sisältää ihmeen lyhyet latausajat sekä tehostetun reunojenpehmyyksen ja lisättyjä efektejä.



Samalla peli kerää vauhtia ja avaa pelimaailmaa paljon laajemmille tehtävyytyypeille. Pommi pitää asettaa konferenssitalaan ja laukaista pilvenpiirtäjän katolta. Teurastamo, joka toimii myös kidutuskammiona, pitäisi polttaa päreiksi. Baaria tulisi laajentaa, jotta kilpailijat näkisivät organisaation mahdin kasvun.

Kaikki piirretään erittäin kauniisti suunnitellulla grafiikalla, joka välittää Amerikassa sodan jälkeen vallinnutta tunnetta toivosta ja tulevaisuudesta. Kruisaillessa tuliterällä avoautoilla Brewer Streetillä Little Italyn sympaattisessa kaupunginosassa ja kuunnellessa Empire Radio -kanavalta Dean Martinia ei voi muuta kuin nauttia kokemuksesta. Fiilistelyn päihittävä vain tunne, kun tulitani tieni läpi asehullujen Triadjengiläisten täyttämän kiinalaisravintolan selvittääkseni, kuka kumppaneista vuoti tietoa FBI:lle. Ankaraa ja haastavaa puuhaa. Puhtaasti pelimekaniikan osalta Mafia II on hiekkalaatikopeista paras, vaikka vastaan laitettaisiin



### Pientä nähtävää

Mafia II on pumpattu täyteen mielenkiintoisia yksityiskohtia. Pelaaja voi bongata pieniä detalleja, kuten Viton etusormen liikkeen liipaisimella, kun ohjaimen nappia painaa. Tai Joen elävät, kaukaa tunnistettavat eleet tämän väitellessä Viton kanssa autossa. Peli pursua näitä lähes olemattomia, mutta aikaa vaativia yksityiskohtia, jotka lopulta saavat Empire Bayn tuntumaan juuri niin elävältä kuin se on.

GTA IV:n lisäksi Just Cause 2 ja Red Dead Redemption. Tulitaistelut tuntuvat sujuvilta ja ongelmattomilta, mutta samaan aikaan myös jännittävilä. Suojautuminen toimii kaikessa yksinkertaisuudessaan hyvin, eikä ajomalli jätä nipottamisen sijaa. Kolmitonnisen rautakonin piiskaaminen läpi Empire Bayn katujen tuntuu juuri niin hyvältä, keinovalta ja raskaalta kuin odotinkin.

### \* Loppukaneetti:

Mafia II ei ole täydellinen. Uudelleenpeluuarvoa ei ole järin paljon, ja joskus matka paikasta toiseen tuntuu hieman liian pitkältä. Samalla se on kuitenkin taiturimaisesti kerrottu, upeasti kuvitettu ja harvinaisen tunnelmallinen rymistely. /Petter Hegevall

**9/10**



# STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Entistä näyttävämpää ja äijämäisempää strategiaa, joka nostaa hymyn huulille

Alusta PC/Mac Kehittäjä BLIZZARD ENTERTAINMENT Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 16

Etelä-Korean kansallisurheilulaji on viimeinkin päivittynyt toiseen osaansa. Starcraft II on yksi niistä peleistä, joita on odotettu kieli pitkällä jo vuosia, ja odotukset ovat olleet todella korkealla. Jotkut epäilemättä pettyvät lopputulokseen, kun taas toiset ovat onnensa kukkuloilla.

Pelin alkaessa on kulunut neljä vuotta ensimmäisen osan tapahtumista. Mengsk hallitsee keisarina ja Jim Raynor viettää aikaansa syrjäplaneetalla, lain kouran ulottumattomissa. Kumpikin saa ikävän yllätyksen, kun voitetuksi luullut zergit palaavatkin joukolla uhkaamaan ihmisrotua – johtajanaan tietysti terien kuningatarr Kerrigan. Kun varjoissa liikkuvat vielä suuremmat voimat, tulee Raynorille selväksi, ettei hänellä ole varaa jättää tätä taistelua käymättä.

Vaikka ensimmäistä Starcraftiakaan ei voi pitää aivan neitien touhuna, äijäily nousee jatko-osassa uudelle tasolle. Kaikki on aivan rajattoman eepistä, kuorot ja orkesterit säestävät pauhaten dramaattisia hetkiä, ja



## Viikingit

Amiga-peli Lost Vikings oli vuonna 1992 menestys. Jatko-osan kehitti Blizzard. Starcraft 2 tarjoaa aluksen kantiinissa tuulahduksen mennyttä, sillä sieltä löytyy jotain niin eksotista kuin kolikkopeli, jossa pyörii Lost Viking -minipeli. Klassiseen shoot'em upiin on liimattu päälle Starcraft-teema, ja se toimii ihmisen hyvin. Sopivaa taukojumppaa tarinan lomassa.

jokainen lause on täynnä suurta tunnetta. Pelin suosituin tunnetila on tietysti monumentaalinen tiheys, ovathan hahmot enimmäkseen avaruuden suurimpia punaniskoja, joiden maailmaa pitävät kasassa ilmastointiteippi ja paha asenne.

Tässä piileekin pelin charmi. Starcraft II-trilogian ensimmäinen, ihmisten näkökulmaan keskittyvä osa on eepinen tarina jästipäistä, joiden hartioilla lepää koko universumin kohtalo. Kaikki nupit ovat kaakossa ja homma vedetään niin överiksi, ettei sille voi kuin hymyillä. Kyllä, se on enimmäkseen lainattua, kopioitua tai varastettua, mutta se on koottu mitä mainioimpaan pakettiin, ja se on hauskaa. Tämä tekeekin Blizzardista pelialan Quentin Tarantinon, jonka päässä ei ole montaa omaperäistä ajatusta asunut, mutta joka osaa ottaa vanhaa materiaalia ja koostaa siitä jotain näennäisesti uutta ja upeaa.

Suurimman lainan Blizzard on tällä kertaa silti ottanut itseltään. Starcraft II: Wings of

## TÄMÄ TEKEE BLIZZARDISTA PELIMAAILMAN QUENTIN TA- RANTINON

Liberty on edeltäjänsä modernisoitu versio. Se on juuri sitä mitä aiemminkin mutta enemmän ja suuremmalla resoluutiolla. Sangen tutunoloisten tehtävien ympärille on kehrätty enemmän videopätkiä, enemmän puhetta, enemmän valintoja ja enemmän maailmaa. Tämä laajentaa pelin horisontteja ja piristää muuten kovin tuttuja kuviota.

Hahmot nähdään tehtävien välillä siviilissä, ja Jim Raynorin kautta pelaaja pääsee nauttimaan esimerkiksi paikallisen uutiskanavan jokseenkin FOX-henkisestä tarjonnasta. Toisten hahmojen





### Battle.net

Yksi suurimmista uutisista Starcraft II:n julkaisussa on Battle.netin uudelleenlansseeraus. Palvelun on tiedetty huomioiden käyttäjät verrattain hyvin ja olevan ominaisuuksiltaan esimerkillinen, mutta nyt palvelusta on tehty entistä helpokäyttöisempi ja se on istutettu peliin kiinteämmin kuin koskaan. Halusipa sitten seikkaila kampanjan puolella tai hypätä verkkoon taistelemaan muiden kanssa, kaikki kulkee nykyään Battle.netin kautta.



Toimivaa grafiikkaa. Koloniamaailmat näyttävät asuutilta bajamajoja myöten, mutta toisaalta yksiköiden tunnistettavuutta ei haudata pikkunäppärien yksityiskohtien alle.

kanssa käydään juttutuokioita, ja aseteknologiakaan voi nyt kehittää eteenpäin. Tätä ei myöskään tehdä tyhjiössä, vaan uusi teknologia maksaa rahaa, jota tehtävien kautta hankitaan. Lisäksi matkaan tarttuu tavaraa zergeiltä ja protosseilta, mikä antaa erilaisia vaihtoehtoja kaluston parantamiseen. Näin pelaaja pääsee muokkaamaan armeijastaan omaa pelityyliään tukevan kokonaisuuden.

Yksiköitä on viilattu ja tasapainotettu korealaisten fanaatikkojen avustuksella, ja lopputulos toimiikin todella komeasti. Kalusto on paljolti tuttua edellisestä osasta, muutamalla lisäyksillä ja muutoksilla. Tehtävät ovat aiempaa dynaamisempia, eikä enää ole niin helppoa vain istua puolustuslinjojensa takana rakentamassa joukkoa, jolla mopata tietokoneen vipeltäjät kartalta. Tämä on hyvä muutos, koska se osaltaan valmentaa pelaajia moninapelin ihmeellistä maailmaa varten.

Moninapeli on sidottu Battle.net-palveluun, jonka kautta pääsee parilla napinpainalluksella osaksi sopivaa matsia. Ikävä kyllä valinnoissa ei

kysytä, haluaako kumppanikseen kesken karkaavan tai käsittämättömiä vetoja tekevän pöllön, mutta tämä ongelma on varmasti verkkopelaajille vanhastaan tuttu. Battle.net muodostaa oman, suuren yhteisönsä, mutta perinteiset LAN-bileet on Blizzardin omista syistä pelistä unohdettu.

Ainoat selkeät ongelmat Starcraft II:ssa ovat teknisiä. Asentaminen vei ensimmäiset neljä tuntia, minkä lisäksi peli myös tykkää kaatuilla – ei onneksi tehtävien aikana, mutta kohtuullisen innokkaasti niiden välillä. Näin pitkään kehittyä tuote ei saisi enää kärsiä tällaisesta.

Visuaalisiin yksityiskohtiin on panostettu kiittävästi, mikä tekee maailmasta elävän näköisen. Toisaalta yksiköiden tunnistettavuutakaan ei ole unohdettu, mistä on hyötyä, koska taisteluissa voi pyöriä porukkaa huomattavasti aikaisempaa enemmän. Musiikkipuoli on joko hyvin eppistä tai hyvin punaniskaista. Tehtävien välillä pääsee kuuntelemaan oikeita hittejä, kuten Lynyrd Skynyrdin klassikkoa Sweet Home Alabamaa, sekä peliä varten



### Avoimuutta

Jo nyt peliin löytyy runsaasti pelaajien tekemiä kenttiä, jotka Warcraft III:n tapaan mahdollistavat tavanomaisesta poikkeavien pelimuotojen kokeilemisen. On selvää, että innokkaat fanit ovat ottaneet pelin omakseen, eikä Blizzardia voi muuta kuin kiittää siitä, että se teki kenttäeditorista kaikille avoimen ympäristön. Odotettavissa on runsain mitoin uutta sisältöä pelin pelaajille, joille löytynee joka päivä jotain uutta.

sävellettyä materiaalia, jossa lauletaan zergeistä ja haulikoista. Tehtävien aikana kuullaan ajoittain yllättävänkin tuttuja säveliä, jotka on uudelleenmukailtu ykkösosan taustaraidoista.

Peli vetoaa selvästi veteraaneihin, sillä käytölliittymä ei ole liikahtanut juuri mihinkään suuntaan, vaikka ykkösosa julkaistiin kaksitoista vuotta sitten ja tosiaikastrategiat ovat edenneet niistä päivistä osin huomattavastikin. Joillekin näennäinen pysähtyneisyys saattaa olla vaikea pala niellä, mutta toisille tämä on taivaan lahja, koska he saavat lisää juuri sitä mistä pitävät. Itse sijoitin leireistä jälkimmäiseen.

### ★ Loppukaneetti:

Kuin edeltäjänsä graafinen päivitys, johon on lisätty komeita välianimaatioita, paljon hupaisaa oheissälää ja painavampi moninapeli. Tutun tuntuista, mutta miehekästä naksuttelua.

**Mika Sorvari**

# 9/10



# TOY STORY 3

Lisenssipeli herättää lapsuuden leikit viehättävästi ja mukaansatempaavasti eloon

Alusta DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360 Kehittäjä AVALANCHE SOFTWARE Julkaisija DISNEY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

On totta, että lisenssipelien liittyy ennakkoluuloja, eikä syyttä: monesti lisenssiroskan ainoa tehtävä on viedä faneilta rahat ennen kuin he huomaavat, että heitä on kusetettu. Ilokseni voin sanoa, että aina ei näin kuitenkaan ole. Toy Story 3 kaikessa epätasaisuudessaankin on tuote, jota voi vilpittömästi suositella kaikille lapsille ja leikkimielisille.

Toy Story 3 koostuu kahdesta tyystin toisistaan poikkeavista puoliskoista. Ensimmäinen osio on tarinavetoinen kampanja, joka nojaa vahvasti hittielokuvaan ja sen sympaattisiin tähtiin. Buzz, Woody ja Jessie taistelevat tiensä läpi kahdeksan kentän, joista jokainen on erilainen mutta leffasta tuttu ympäristö. Näissä osioissa Toy Story 3 korostaa pelimäisyyttään ja unohtaa leikkimisen, ja lopputuloksena pelaaja joutuu jauhaamaan epäloogisia ja suoraviivaisia tehtäviä, jotka eivät lopulta ole kovin hauskoja.

Koska karttojen teemat ja toteutus vaihtelevat laidasta laitaan, pelattavuudesta muodostuu ristiriitainen kokemus. Vaikuttaisi siltä, että kehittäjät ovat pelänneet pelaajiensa kyllästyvän, joten jokainen taso on pakattu täyteen kiivasta toimintaa hirveällä tempolla. Tympääntymisen pelossa mitään ympäristöä saa esittää pelissä pitkään, vaan pelaajaa nakellaan eteenpäin niin, että silmissä vilisee. Vaikka nopeassa toiminnas-



Vain Pleikkarilla. Paha poika Zurg on pelattavana bonusahmona vain pelin PlayStation 3-versiossa. Hahmon voi avata leikkimisen tietyin määrin tehtäviä tekemällä.

## Vihjeetön vihjetointo

Sinänsä kiva vihjetointo on usein täysin hyödytön: se saattaa kertoa, että Buzzin ja Woody'n pitäisi päästä pöydälle, muttei anna pienintäkään ajatusta siitä, miten tempu suoritetaan. Lasten kanssa tarinallaa kannattaa pelata yhdessä ja opettaa muksuille, miten leikkikentällä leikittään.

sa ei sinällään olekaan mitään vikaa, tylsät saattotyyliset ja itseään toistavat tehtävät eivät yksinkertaisesti jaksaa kiinnostaa kauaa.

Jahka pelaaja vaihtaa pelitilan avoimeksi leikkikentäksi, muuttuu ääni kellossa täysin. Leikkikentän tuoma vapaus on juuri sitä, mitä moni peli yrittää turhaan tavoitella! Tämä on se paikka, minne monen aikuiseksi yltäneen pelaajan sisimmässä asuva lapsi haluaa jatkuvasti palata peuhaamaan. Täällä Toy Story 3 onnistuu täydellisesti löytämään kultaisen keskitien pelattavuuden ja leikkimisen välillä. Parhaimmil-

laan peli antaakin kosolti puuhasteltavaa, tavoitteita ja saavutuksia.

Tutkittavana on kokonainen lännenkaupunki, jossa saa mielin määrin leikkiä erilaisilla leluilla. Se on täysin avoin hiekkalaatikko, jossa kaikki on kuin haavemaailmassa. Lelulaatikossa mikään ei pakota mihinkään, vaan pelaaja voi vapaasti uppoutua puuhiinsa. Tekemistä on aina kilpajuoksesta kotileikkeihin ja aarrejähdistä talojen maalailuun. Kyky regressoitua lapsen tasolle on selkeä etu.

Leikkikenttä houkuttelee kokeilemaan. Ennen kaikkea se perusidea, että maailmassa olevat leluhahmot toimivat juuri kuten niiden pitäisikin, luo symbioosin pelaajan ja pelin välillä. Kaikki on kiinni siitä, mikä sillä hetkellä sattuu huvittamaan, ja lelumaailma mukautuu kyllä vastaamaan sen hetkisiä mielialoja ja haluja. Mahtavaa!

## \*Loppukaneetti:

Jos jättää kompuoroivan kampanjapelin sikseen, Toy Story 3 on erittäin siisti ja viihdyttävä leikkikenttä kaikille lapsenmielisille viikareille.

/Carsten Odgaard

# 7/10



Ehta vanhan ajan pulpseikkailu Indiana Jonesin hengessä

# LOST HORIZON

Alusta PC Kehittäjä ANIMATION ARTS Julkaisija DEEP SILVER Julkaisu 17.9. Pelaajia 1 Ikäraja 16

Muinaisen Aasian salaisuudet ovat kiehtoneet seikkailija-arkeologeja jo pitkään, etenkin myyttisen Shambalan kuningaskunta, joka sijaitsee jossain kylmän Tiibetin uumenissa. Tällä kertaa kadonneeseen kaupunkiin lähtee entinen britti-upseeri, Fenton Paddock.

Salakuljettajaksi upseeriansa jälkeen ryhtynyt Paddock joutuu yllättäen jälleen rintamalle, kun tämän lapsuudenystävä katoaa retkikuntineen Tiibetin vuorille. Kukaan ei joko tiedä tai uskalla kertoa, mitä salaisuuksia vuoret kätkevät. Pelkkää raikasta vuoristomaa siellä tuskin on: miksi muuten muuan saksalainen sotilasryhmittymä olisi alueelle lomareissua tehnyt. Hyvin kirjoitettu taustatarina on ehtaa pulpfiktiota alusta loppuun. Hurjia juonenkäänteitä, vauhdikkaita takaa-



Sujuva pelattavuus. Yksinkertainen käyttöliittymä pitää palikat hallussa ja jumiutumista pelkävää voi näyttää napin painalluksella, mitä käytettäviä esineitä ruudulla on.

## MACGYVER KATSELI KATEELLISE- NA VIERESTÄ

ajoja, suurta melodramatiikkaa ja jarskin charmikas päähenkilö – siinäpä vasta yhtälöä.

Tunnelma on kohdallaan. Liikuttinpa sitten Hong Kongissa, Tiibetissä tai Marokossa, taustataide on kaunista katseltavaa ja äänimaailma toimii. Lost Horizon etenee varsin vauhdikkaasti ja tapahtumissa on mukavaa elokuvallisuutta. Pieniä kauneusvirheitä toki löytyy: siinä missä taustat ovat kaksiulotteisia, hahmot ovat jäykkiä 3D-malleja ja tuntuvat monesti irtoavat taustasta. Lisäksi muuten onnistuneen äänimaailman keskellä kerrassaan karmea ääninäyttely tekee parhaansa pelaajan etäännyttämiseksi. Niinpä hahmot ovatkin amatöörimäisen pökölöitä palikoita, joihin samaistuminen on vaikeaa. Erityisesti tarinan pahikset on näytetty räikeästi yli.



### Kunniaa vai myötähäpeää?

Lost Horizon on perinteinen seikkailupeli ehtaan Indiana Jones -henkeen. Vertaukset Lucasin seikkailuklassikoihin eivät ole kaukaa haettuja, sillä peli kallistaa kypäriä itsekin jatkuvasti esikuviansa suuntaan. Aina välillä kunnianosoitukset osuvat maaliinsa, mutta yleensä ne ovat noloja ja irrallisen oloisia. Alun dialogipätkissä vastaan tullut kolmi-päinen lohikäärme herätti vain myötähäpeää. Onneksi nykytellyt ovat sen verran harvassa, ettei tarina kärsi kokonaisuutena.

Myös pelin pulmakohdat ovat kaksijakoisia. Useimmiten loogiset ongelmat yhdistävät toisinaan asioita niin ylläluonnollisesti, että itse MacGyverkin katselee kateellisena vierestä. Enpä esimerkiksi tiennyt, että leivinjauhetta ja vettä yhdistämällä saadaan aikaan lumet katoilta pudottava pommii. Absurdeja ongelmia ei kuitenkaan tarvitse säikähtää, sillä ratkaisuja etsitään yleensä pieniltä alueilta. Esineitä ei tarvitse tihrustaa taustoista, ja löydösten käytössä avustetaan avokätisesti. Kahden napin käyttöliittymä tekee pelaamisesta sujuvaa.

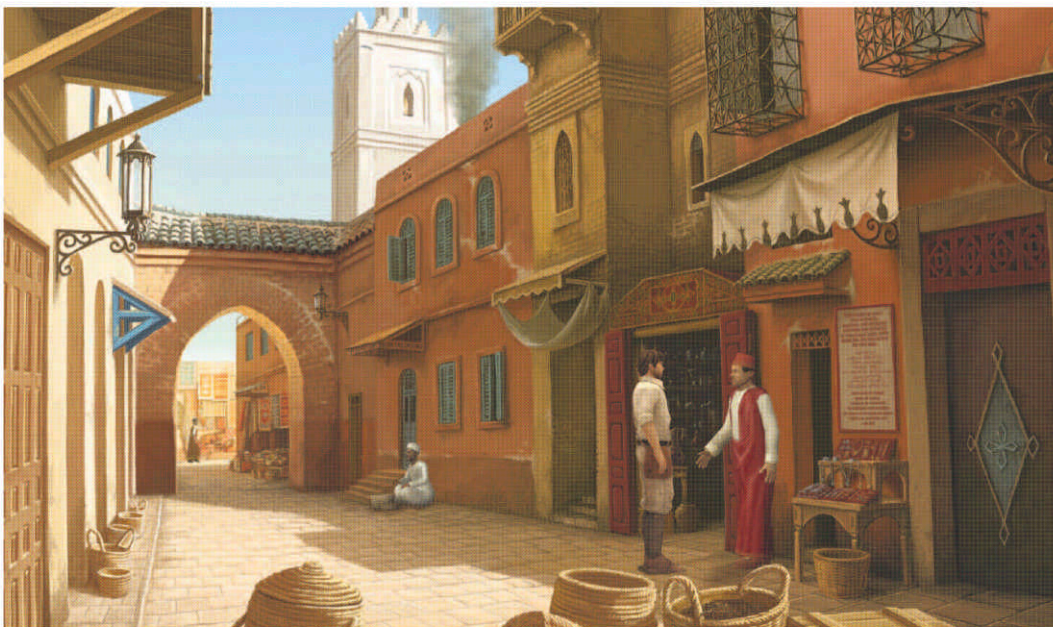
Lost Horizon on harkitsemisen arvoinen seikkailu. Vioista huolimatta pelin tarina tempaa mukaansa ja hyttävän Tiibetin salaisuuksissa on jotain kerrassaan viekoittelevaa.

### ★ Loppukaneetti:

Hyvin kirjoitettu pulpseikkailu on tunnelmalinen ja sujuva, vaikka ääninäyttelijät ja macgyverointi välillä fiilistä uhkaavatkin.

/Tero Kerttula

# 7/10



# DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES

Alusta DS Kehittäjä LEVEL 5 Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Neljän sana on tuonnon laulu. Isokin mörkö peräännytty, kun punapää antaa maistaa taikasauvaa.

Enkelimäisten Celestriaanien matka taivaaseen katkeaa, kun ihmisten kiitollisuudella ravittu Yggdrasil-puu levittää taivaalliset viikunat pitkin ihmisten maailmaa. Hedelmät aiheuttavat vain itkua ja parkua, joten apuun rientää yksinäinen yli-ihminen viikunajahti mielessään.

Matkan varrella vastaan tulee toinen toistaan traagisempia henkilöitä, joiden ongelmat sävyttävät. Pelissä muun muassa autetaan kuollutta ritaria löytämään kotiin, pelastetaan kaupunki tautiepidemian kynsistä ja selvitetään kadonneiden koululaisten arvoitusta.

Pelimekaniikka perustuu ammatteihin, joiden avulla hahmot oppivat uusia ominaisuuksia, taitoja tai loitsuja. Työnkuvia on laidasta laitaan ja niistä voi monipuolisesti yhdistellä itselleen sopivia sankareita. Erityisen tehokasta on kehittää kahta eri ammattia, joissa on sama

## TRAAGISET HENKILOT SÄ- VÄYTTÄVÄT

asekyky, sillä sitä kautta hyökkäyksiin saa helposti lisää tehoa.

Vuoropohjaisissa taisteluissa on hienoa, että kaikkia ryhmän jäseniä pystyy itse ohjaamaan, jos tekoälyn ratkaisut eivät miellytä. Aivonystyröitä ei tosin tarvitse hirvittävästi hieroa, sillä suurin osa taisteluista on kevyitä ja siirtoja pitää puntaroida vasta pomotaisteluissa.

Tutkittavana on jättimäinen maailma, joka ei silti tunnu autioltalta. Kyliä ja kaupunkeja on tarpeeksi, ja jokaisessa on lisäksi erikoispiirteensä. Yhteistyömoninpelin painotus tosin luo ikävän vivahteen, koska osa aarteista ei aukea yksin seikkaillessa, mutta se on pieni murhe yhdessä vuoden parhaista roolipeleistä.

### ★ Loppukaneetti:

Kokonaisuutena loistava ja visuaalisesti viehättävä tekele, josta roolipelifanit saavat iloa pitkään.

/Leevi Rantala

# 9/10





Monien ongelmien kiusaama massiivinetikaahailu viihdyttää vain hetkittäin

# NEED FOR SPEED WORLD

Alusta PC Kehittäjä BLACK BOX Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-12 Ikäraja 7

TAKAA-AJOT  
TARJOAVAT  
MUKAVAA  
VAIHTELUA

EA:n yritys yhdistää nopeatempoista autoilua massiivinetippelin muottiin on uskalias, koska tavallisesti autopelit eivät siedä verkkoviiveen haittavaikutuksia. Lopputulos on jokseenkin odotettu.

Massiivinetippelin tavoin kaahailun pohjalla on rahan ja kokemuksen keräily, millä nostetaan kuljettajan kykyjä ja raivataan tietä eteenpäin. Virtuaalirojoja käytetään pääsääntöisesti auton ostamiseen ja niiden ulkoasun tuunaamiseen, minkä lisäksi oikeaa paalua uhraamalla voi ostaa "boostipisteitä", joilla saa kisaamista avittavia erikoiskykyjä ja muuta hyödyllistä.

Kisatyyppejä on harmittavasti vain kaksi erilaista pienin variaatioin. Yleisin on pisteestä toiseen käytävä kisa joko kone- tai ihmisvastustajia vastaan. Toinen alkaa kaduilla partioivaan poliisiautoon törmäämällä. Takaa-ajossa nopeat käännökset ja oikoteiden hyödyntäminen ovat avainasemassa. Mitä enemmän tienvarsia pistää sileäksi, sitä enemmän poliisiautoja saa peräänsä. Ajojahdin edetessä mukaan liittyy nopeampia ja aggressiivisempia erikoisjoukkoja sekä tiesulkuja piikkimatoilla.

Pakomatkat äityvät ajoittain todella hektisiksi, ja tarjoavat mukavaa vaihtelua hieman puuduttavalle kisaamiselle. Harmittavasti moninpelettavia takaa-ajoa ei tueta.



Tuunatut pelit. Autotalliin kertyy monenlaista menopeliä tunnetuilta autovalmistajilta. Jos perusilme ei miellytä, kaaroihin voi asentella uusia helmoja, päheitä pyöriä ja tyylikkää tarroja.

## Valtavat tiekilometrit

EA:n mukaan NFS Worldissä riittää läänää enemmän kuin sarjan aiemmissa osissa. Itse asiassa peliin on yhdistetty tuttuja alueita yhdeksi isoksi kokonaisuudeksi. Mukana ovat mm. Need for Speed: Carbonin Palmont ja Most Wantedin Rockport, jotka linkittyvät yhteen uusien baanojen avulla.

Myöskään turnauksia tai muuta oheistoimintaa ei ole lainkaan. Tasojen noustessa kisoja aukeaa lisää pitkin kaupunkia, mutta ongelmana on, että samaa rataa joutuu tahkomaan kyllästy-miseen asti, ellei pelaaja tykitä suoraan kärkisi-joille kisasta toiseen.

Tasaisesta menestyksestä tekevät haasteellista tekniset ongelmat, jotka ulottuvat eteen pomppaavasta siviiliikenteestä kolarisumia tuottavaan lagiin. Ennakkoon huolestuttaneet rahalla ostettavat erikoiskyvyt eivät paljastuneet

täydelliseksi peli-ilon tappajaksi, mutta kilpa-autoilun henkeen ei sovi, että etulyöntiaseman voi saada nitroja tai törmäyssuojia ostamalla. Radat ovat lisäksi alkupuolella liian helppoja, minkä takia kilpailijoiden ajotaidot eivät paina vaakakupissa riittävästi.

Monet ongelmat ja pelin hidas eteneminen nakertavat peli-iloa roimasti, mutta ei World täysin ilman ilonaiheita jää. Tiukan kilpailun voittaminen tuntuu hienolta, ja kymmenminuuttisesta takaa-ajosta selviäminen nostaa pulssia. Jos (ilmais)päivitykset tuovat vakautta tekniikkapuolelle ja sisältöä kisavalikoimaan, ainekset pienoiseen menestykseen ovat olemassa.

Kymmenen ensitasoa ilmaiseksi pelattavan rallin hintasuhte on ainakin aluksi kohdallaan, ja sen jälkeen lienee selvillä, haluaako rattia veivata nyky muodossa pidempään – maksaan.

## ★ Loppukaneetti:

Nettiroolipeliä muistuttavat ominaisuudet eivät poista teknisiä ja sisällöllisiä ongelmia, jotka verottavat Need for Speed Worldin meininkiä.

/Matti Isotalo

6/10



Ron Gilbertin viimeisin seikkailu on irvailevan hauska

# DEATHSPANK

Alusta PS3/Xbox 360 Kehittäjä HOthead GAMES Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Monkey Islandien takapiruna häärineen Ron Gilbertin uutta seikkailua on odotettu pitkään. Deathspank lupaa näyttää Apinasaaret Diablon kanssa, kun Suuri Sankari tarpoo läpi maiden ja mantujen päämääränään mahtava Esine.

Peli on alusta lähtien aivan hersyvän hauska, ja sinänsä yksinkertainen kehystarina on kirjoitettu kerrassaan erinomaisesti. Jos jossain vaiheessa puseroon pääsi hiipimään pelko Gilbertin kynän tylsämisestä, Deathspank todistaa, että mestari on voimissaan.

Peli on sekoitus seikkailu- ja toimintaroolipeliä, joten huomattava osa ajasta kuluu mättäessä, dialogia seurattaessa ja yksinkertaisia inventaario-ongelmia ratkoessa. Dialogia on todella paljon, mutta lukuisat repliikit palkitsevat kuuntelijansa.

**TODISTE  
SIITÄ, ETTÄ  
MESTARI ON  
VOIMISSAAN**

Peli irvailee omalle lajityypilleen, fantasia-kliseille ja nettikulttuurille onnistuneesti, eivätkä vertaukset Monkey Islandeihin ole kaukaa haettuja. Valitettavasti huumori osuu paikoitellen myös omaan nilkkaan, sillä suurin osa pelin sivutehtävistä on tylsiä tsupparikeikkoja, jotka kuuluisivat Kiitokuljetus Oy:lle. Pääjuoneen liittyvät tehtävät ovat sen sijaan pääsääntöisesti onnistuneita ja kekseliäitä. Orpolasten metsästyksessä oli paikka paikoin jopa oikean seikkailupelin henkeä mukana, mikä on ehdoton kehu.

Käyttöliittymä on mukavan yksinkertainen, eikä tarvittavia miekkoja tarvitse pläräillä inventaarion syövereistä. Paremmat panssarit voi asettaa asentumaan automaattisesti, ja ristiohjaimen neljään namiskaan voi puoles-



Uusi tyyli. Seikkailua värittää mielenkiintoinen 3D-grafiikka, jossa pallo on pyöreä, mutta puut ja talot piirretään perinteitä kunnioittaen kaksiotteisina pahvilevyinä.



## Pieni piiskaa kokemuksella

Vancouverissa vuonna 2006 perustettu Hothead Games on suhteellisen uusi nimi pelimarkkinoilla. Yhtiön ensimmäinen peli oli episodinen Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness. Deathspank jatkaa ladattavien pelien linjaa. Studion johto koostuu suurelta osin Radical Entertainmentin entisistä työntekijöistä, mutta Deathspankin pelisuunnittelua johtanut Ron Gilbert ehti erota studion palveluksesta ennen seikkailun julkaisua. Miehen uutta osoitetta ei tiedetä.

taan laittaa parannuspulloja tai taikoja. Käyttöliittymä svengaa kympeillä, mikä tekee pelaamisesta miellyttävää ja sujuvaa.

Ulkoisesti peli sekoittaa kiinnostavasti kolmi- ja kaksiotteista grafiikkaa. Maailma itsessään on sylinterin muotoon pyörytetty kolmiulotteinen fantasiamaailma, mutta talot ja hahmot ovat litteitä. Tyyli tekee maailmasta omaperäisen. Lisäksi hahmojen ääninäyttely on teemaan istuvaa ja laadukasta.

Lähes kymmentuntinen seikkailu loppuu juuri oikeassa kohdassa ja jättää haluamaan välittömästi lisää. Mukaan on ututettu myös yhteistyömoninpeli, mutta harmillisesti pelikaveri saa tyytyä puolivillaisen Sparkselvon rooliin, mikä ei tee yhteistyöstä järin kiinnostavaa.

### ★ Loppukaneetti:

Haуска, sujuva ja erittäin hyväntuulinen seikkailu, johon uppoutuu kuin huomaamattaan.

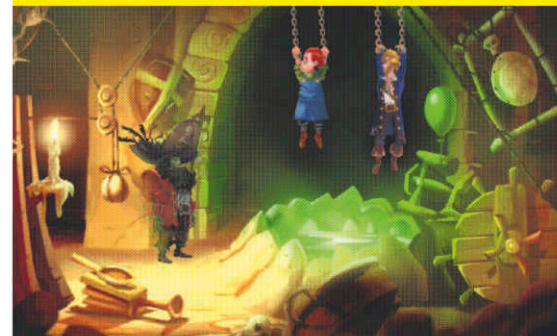
/Tero Kerttula

**8/10**



# MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION

Alusta PC/PS3/360 Kehittäjä LUCASARTS Julkaisija LUCASARTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Gyubrush kömpelissä. Häden hetkelläkin huumori kukkii - nokkela sanailu on aina ollut sarjan vahvuus.

On olemassa hienoja pelejä, ikimuistoisia pelejä ja myös ajattomia legendoja. Gyubrush Threepwoodin seikkailu Karibianmerellä Big Whoop-aarten perässä kuuluu jälkimmäisiin.

Suunnittelijajenoro Ron Gilbertin kruununjalokiviyö on uhmannut aikaa kunniakkaasti, kiitos ikimuistoisen hahmokavalkadin, erinomaisten ongelmien ja tietyt pelaajia jo lähes kaksi vuosikymmentä ääneen naurattaneen huumorin. Vain ulkoasu on päässyt vanhentumaan, mutta uusintajulkaisu paikkaa puutteen onnistuneesti. Pelin saaret ja hahmot saavat mukavasti uutta ilmettä, eikä remasteroiduissa musiikeissakaan ole vikaa.

Kuitenkin kaikkein tärkeimpänä uudistuksena Apinasaarella raikuu naurun lisäksi nykyään myös puhe. Monkey Island 2 Special Editionin ääninäyttelijät herättävät pelin aivan uudelleen eloon, ja esimerkiksi ikimuistoinen Woodchuck-

## PELI UHMAA AIKAA KUNNIAKKAASTI

dialoginpätkä on jo itsessään hyvä syy maksaa päivitetystä Apinasaaresta.

Edellisestä Special Editionista muutoksia on kokenut käyttöliittymä, jota on viilattu aiempaa näppärämmäksi. Lähes kokonaan oikean hiiren napin varassa toimiva ratkaisu istuu Apinasaarelle täydellisesti, mutta vastapainona peli on yllättävän raskas eikä bugeiltakaan ole vältytty.

Tekniset ongelmat harmittavat, mutta eivät pilaa kokonaisuutta. Kannattaa vain tarttua kalpaan ja lähteä rohkeasti aarten perään itseään sivistämään, sillä pelinä Monkey Island 2 on edelleen vertaansa vailla oleva klassikko.

### ★ Loppukaneetti:

Nerokas käsikirjoitus ja loistava huumori lukitsevat saaren salaisuuksien pariin tuntikausiksi.

/Tero Kerttula

**9/10**



# ENSLAVED™

ODYSSEY TO THE WEST

THE ODYSSEY BEGINS  
OCTOBER 8



Enslaved™: Odyssey to the West™ & © NAMCO BANDAI Games America Inc. All rights reserved  
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 Association.  
"B" and "PLAYSTATION" are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.  
PS is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved.



[WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM](http://WWW.ENSLAVED-THEGAME.COM)



**namco**<sup>®</sup>



# BD&DVD

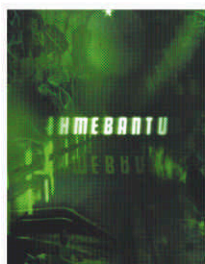
ARVISSA UUSIMMAT BLU-RAY JA DVD-RAINAT

Lisää arvioita sekä tekstien täyspitkät versiot: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

TV-KOMEDIA VOI OLLA HYVÄÄKIN. PARHAIMMILLAAN SE VOI OLLA VAIKKA TÄLLAISTA.

## Ihmebantu

Suomalainen komedia on parhaimmillaan sysimustaa



Pääosissa **Tommi Korpela, Kari Hietalahti, Pirjo Lonka, Jukka Rasila, Elna Knihtiä, Jani Volanen**  
 Ohjaus **JANI VOLANEN**  
 Genre **VAIKEA JUTTU**  
 Julkaisija **PAN VISION**  
 Julkaisu **JULKAISTU**

**IHMEBANTU** tuli tietoisuuteemme sarjana viraalivideoita, joissa roteva eläkeläinen polttaa röökiä, menee musaan mukaan, ja lopulta vetää balaklavan päähänsä ja alkaa heilumaan puukon kanssa. Homma meni tästä sittemmin hämäävämmäksi.

Sarjasta puhuttiin "uutena Studio Julmahuvina", eikä vertaus mene aivan ohikaan. Siinä missä Studio Julmahuvi otti pohjanuottinsa Chris Morrisin Brass Eye -sarjasta, ammensi Ihmebantu inspiraationsa saman herrasmiehen huomattavasti postmodernimmasta vityksestä, Jam. Tämän logiikan mukaan ohjaaja ja käsikirjoittaja Jani Volanen on Suomen Chris Morris. Huonomminkin voisi mennä.

Ihmebantu oli mahdollisesti mustinta huumoria mitä suomalaiseen televisioon on päässyt sitten Alholan (1991). Se haastoi katsojansa, koetteli oikeita rajoja halvan perus-peteliislaisen rasismien sijasta, ja dekonstruoi koko sketsisarjan rakenteen ja määritelmän seitsemän jaksensa aikana. Se ei aina ollut hauska, mutta se oli takuuvarmasti aina mielenkiintoinen.

Jani Volasen ääni kaikuu selkeänä Ihmebantun lävitse. Ohjaaja esiintyy myös kameras edessä, ja tämän rauhaton, perusahdistunut olemus antaa oivaa pontta arkielämään ruotiville monologeille. Tommi Korpela on silti sarjan kasvot. Sänkiset, ahavoituneet alfauroksen kasvot, joille ei esitetä vastalauseita. Korpela on halutessaan todella jäätävä kaveri, ja tämän synkkä karisma antaa monille sketseistä epätavallista potkua.

Sarjassa esiintyi myös laaja joukko muitakin lahjakkaita näyttelijöitä, ja se leikkeli erilaisilla genreillä, murtaen ne joskus perinpohjaisesti. Jaksojen oma sisäinen jatkuvuus rikottiin myös huolellisesti satunnaisilta vaikuttavilla välipätkillä. Ihmebantu ei ole helppoa viihdettä. Nyt kun sarja on saanut paljonkaivatun DVD-julkaisunsa, ei kellään huumorintajuisella ihmisellä ole tekosyytä jättää sitä näkemättä.

Televiokomedia voi olla hyvääkin, ja parhaimmillaan se voi olla vaikka tällaista.

/Mika Sorvari

10/10

### Rookie - Tulokas

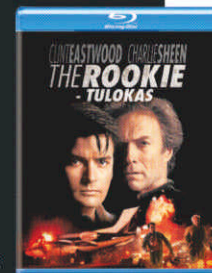
Genre **TOIMINTA**  
 Julkaisija **FS FILM**

**CLINT EASTWOOD** on pitkän uransa aikana ohjannut monia loistavia elokuvia sekä joitain täydellisiä katastrofeja. The Rookie - Tulokas on niitä jälkimmäisiä. Siinä on yhtä hyvää takaa-ajoa tasapainottamassa yksi etovimmista seksikohtauksista miesmuistiin, sekä erittäin puerto ricolaisen Raul Julian esittämä saksalainen (!?) pahis, joka puhuu huonolla ranskalaisella korostuksella.

Tulokas on traagisesti epäonnistunut yritys luoda 80-luvun kaverikyttäelokuva, mutta siinä ei kuitenkaan ole ainuttakaan tähän vaadituista elementeistä. Haluan kaksi tuntia elämästäni takaisin

/Mika Sorvari

2/10





## From Paris With Love

Ohjaus PIERRE MOREL Genre TOIMINTA Julkaisija NORDISK FILM

LUC BESSONIN mielipuolisessa toimintaelokuvassa John Travolta on hullu jenkki joka tekee ja sanoo mitä haluaa. Häntä eivät pidättelee ihmisen eivätkä Jumalan lait, ja jos Amerikan turvallisuus vaatii singolla räiskimistä Pariisin valtateillä, niin näin tapahtuu. Jonathan Rhys Meyers puolestaan esittää varautunutta lähetystömiestä, jonka jano salaisiin operaatioihin johdattaa tämän edellä mainitun, Travoltan esittämän kaljun hullun aisapariksi.

From Paris with Love on hölmö mutta sellaisenaan hauska. Jos tämä olisi amerikkalainen elokuva, se pitäisi tuomita ylimieliseksi tuubaksi. Ranskalaisten tekemänä se saa uusia ulottuvuuksia, eikä jenkkien superagentin edesottamuksia voi oikein mitenkään ottaa vakavasti.

Raina on tuhtia viihdettä, joka ei jätä katsojaa tylsistymään. Kohtauksesta toiseen siirrytään ripeästi, eikä juoni tule rymistelyn tielle. Kyseessä on vanhan koulukunnan "jätkien leffa", jossa mirkku ei juurikaan motkota. Tunteilulle annetaan äärimmäisen vähän tilaa ja ikävämmitäkin jutuista toivutaan sangen nopeasti.

/Mika Sorvari

7/10



## After Life

Ohjaus AGNIESZKA WOJTOWICZ-VOSLOO Genre JÄNNITYS Julkaisija FS FILM

OMALAAUISESTI NIMETTY psykologisen trillerin ja kauhuelokuvan sekoitus After Life luo omalaatuisen silmäyksen elämään, kuolemaan, ja tilaan näiden kahden välillä. Kyseessä on Agnieszka Wojtowicz-Vosloon toinen elokuva, johon on värvätty nimekäs johtopari Liam Neesonin ja Christina Riccin muodossa.

Riccin esittämä opettajatar päätty auto-onnettomuuteen ja sitä kautta hautausmaahan kellariin. Ongelmana on vain se, että hauturi-Deaconin vakuutteluista huolimatta hän ei uskokaan olevansa kuollut.

Tällainen elokuva nojaa vahvasti käsikirjoituksensa laatuun, joka ei tässä tapauksessa yllä täyteen kymppiin. Se on kuitenkin kiitettävällä tasolla, ja vaikka juoneen näin jääkin muutama aukko, voi katsoja lohduttautua sillä, että Christina Ricci viettää suuren osan leffasta joko lähes tai kokonaan alasti. Tämä pitää ainakin osan yleisöstä hämättynä kōmpelömpien hetkien aikana.

/Mika Sorvari

8/10



MALJA PARHAUDELLE Ewan MacGregorin roolisuoritus on maljan arvoinen, eikä elokuva itsessäänkään ansaitse mitään vähempää.

## The Ghost Writer

Pääosissa Ewan MacGregor, Pierce Brosnan, Kim Cattrall

Ohjaus ROMAN POLANSKI Genre JÄNNITYS Julkaisija FS FILM

ROMAN POLANSKI osaa edelleen ohjata trillerin. The Ghost Writer on tiukkatunnelmainen kaksituntinen, jossa Ewan MacGregorin esittämä haamukirjoittaja joutuu syvemmälle kansainvälisen politiikan koukeroihin, kuin mikä olisi varsinaisesti terveellistä.

Tapahtumat keskittyvät Britannian entisen pääministerin muistelmiin, jotka pitäisi muokata julkaisukuntoon. Edellinen haamukirjoittaja löytyi hukkuneena merenrannasta, joten aivan rauhallisesta komennuksesta ei ole kyse. Pierce Brosnanin esittämä Adam Lang muistuttaa monella tapaa Tony Blairia, mutta kyseessä ei silti ole elokuvaksi naamioitu poliittinen kommentaari, vaan omilla jaloillaan tukevasti seisova trilleri.

Polanskilla on erityinen taito nostaa jännitystä asettamalla päähenkilönsä erilleen ympäristöstään. The Ghost Writerissa tämä tehdään polanskilaisen etäisillä sivuhahmoilla sekä sijoittamalla tapahtumat todella karuihin ja pelkistettyihin maisemiin, joissa ohjaajan visuaalinen silmä pääsee täysin oikeuksiinsa. Autioihin ympäristöihin säästeliäästi sijoitellut hahmot lisäävät eristyksen tuntua, ja tunnelma tiivistyy tasaisesti loppua kohden.

Polanskin ohjaajankyyvyt yhdistyvät erinomaisesti

McGregorin ja Brosnanin näyttelijäntaitoihin. Erityisesti McGregor tekee uskottavan intensiivisen suorituksen. Elokuvassa nähdään myös Olivia Williams jäätävänä rouva Langina sekä yksi Hollywoodin suurista metodinäyttelijöistä, Eli Wallach, kypsässä 94:n vuoden iässä.

Musiikkipuoli on ehkä liiankin tuttua aiemmista Polanskin elokuvista. Erityisesti ohjaajan okkulttinen trilleri Yhdeksäs portti nousee mieleen, eikä tämä ole tässä tapauksessa varsinaisesti hyvä asia. Omalaatuinen puhallinmusiikki sopi todellisuudesta irralliseen seikkailuun, mutta päivän politiikkaa sivuavassa tuotannossa se tuntuu vieraalta ja jopa tahattoman komedialliselta. Toiminnallisempia hetkiä onneksi ryyditetään soveliaammilla säveillä.

The Ghost Writer on tiukka, pelkistetty paketti, joka noudattelee vanhan koulukunnan laskelmoidun loogisia linjoja. Juonessa edetään askel askeleelta, täsmällisesti ja vääjäämättömästi, ja vaikei lopputulos olisikaan mikään valtava yllätys, on se silti tyydyttävä.

/Mika Sorvari

9/10

## Kuukauden veijariklassikko



### Kellyn sankarit

Pääosissa Clint Eastwood, Telly Savalas, Don Rickles  
Ohjaus KEVIN MACDONALD  
Genre JÄNNITYS/DRAAMA  
Julkaisija FS FILM

CLINT EASTWOOD rymistelee natsikullan perässä Euroopan taistelukentällä tässä komedian kanssa flirttailevassa sotaelokuvassa. Vaikka näyttämönä toimiikin toinen maailmasota, on elokuvan asenne suoraan Vietnamista ja kuiva huumori jää monesti takapenkille suurten toimintakohtausten hallitessa kokonaisuutta.

Yli kaksituntinen Kellyn sankarit on epätasainen tuotos ja ajoittain kovin hidastempoinen. Clintin osana on olla jäyhä ja vakava, Donald Sutherlandin anakronistisen hipin haukuessa ja mölistessä itsensä leffan lävitse.

Huonosta elokuvasta ei ole toki kyse, onhan Jugoslaviassa kuvattu toiminta samalla tasolla monien muiden vanhojen sotalaffojen kanssa. Ehkä lopputulos olisi silti parempi, jos linjaa olisi pidetty vakavampana.

Kellyn sankarit ei ole sotaelokuvien eikä etenkin Eastwood-elokuvien kermää, mutta menee mukavasti pizzerian kanssa pitkään sunnuntai-iltapäivänä. HD-käännös on tehty kohtuullisesti, mutta elokuva on ikäisensä näköinen.

/Mika Sorvari

6/10



# LADATTAVAT

**ARVIOSSA LATAUSPELIT SEKÄ DLC-PAKETTI**  
Lisää arvioita sekä tekstien täyspitkät versiot: [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



## KUUKAUDEN PELI

### Hydro Thunder Hurricane

Xbox 360 / 15 euroa

**Hydro Thunder Hurricane on jatkoa Midwayn kolikkopelikaahailulle, joka jättää asfaltitiet taakseen ja hyppää pikaveneineen vesireiteille.**

Vanhaan verrattuna Hurricanen vesielementti on realistisempi, mutta hauskuutta unohtamatta. Radat ovat täynnä mielipuolessa hyppyjä, kekseliäitä oikoreittejä ja herraties mitä. Vene voi jopa loikata pienen matkan ylöspäin, kunhan tankissa on tarpeeksi nitroa.

Ratasuunnittelua tukee letkeä ohjatta-

vuus. Hyvästä tunteesta on apua, sillä vaikeustaso nousee jyrkästi expert-veneiden tullessa kehiin. Joka voitosta tuntuu heruvan jotain uutta, mikä aiheuttaa riippuvuutta.

Ratoja on yhteensä kahdeksan kappaletta ja veneitä yhdeksän. Silkan rallin lisäksi pelattavana on turnauksia, tarkkuutta vaativia rinkelakisoja sekä hulleat pommikisat, joissa alus on ohjattava räjähteillä kyllästettyjen ratojen läpi nopeasti.

Pakettia täydentää pätevä moninpeli,

mutta audiovisuaalinen toteutus ei yllä samalle tasolle. Siinä missä ulkoasu jättää toivomisen varaa, äännet karmivat. Veneiden ääni on riipivää surinaa ja apukuski siedettävimmilläänkin raivostuttava.

Hintaansa nähden Hydro Thunder Hurricane on kuitenkin mainio paketti, jota voi huoletta suositella arcade-rallista kiinnostuneille. Oikea hellekesäpeli: hauska, vauhdikas ja vetinen.

**/Tero Kerttula**  
**8/10**



### Limbo

Xbox 360 / 15 euroa

Mustavalkoisella grafiikalla kuvattu Limbo herättää huomiota. Pelissä pieni poika seikkailee pulmanratkontaa ja tarkkaa hyppeä vaativassa maailmassa, jonka eteerinen, lähes äänetön tunnelma kututtaa mielikuvitusta. Kantavat ideat tuntuvat vain palaneen tyyliin, sillä loppua kohden peli lässähtää äkkikuolemia kuhisevaksi vipujen vääntelyksi. Pettymys kiteytyy käsittämättömään loppuratkaisuun, joka ei tarjoa vastauksia mieltä polttaviin kysymyksiin. Kolmen, neljän tunnin retkestä käteen jääkin iso höh, koska alku lupasi klassikkoo. Eikä korkea hinta helpota.

**/Kimmo Pukkila**  
**6/10**

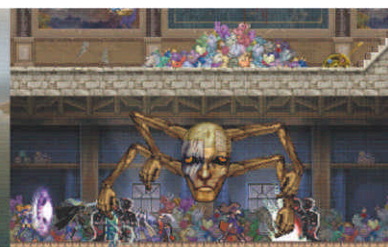


### Pearl Harbor Trilogy

Wii / 7 euroa

WiiWaressa julkaistu Pearl Harbor Trilogy on edullinen lentokonesota, joka keskittyy nopeaan toimintaan. Peli on helppo oppia, mutta tehtävät tarjoavat yksinomaan vihollishävittäjien tuhoamista ja tukikohtien pommittamista. Vaikka jenkeille ja japanilaisille ovat omat kahdeksan tehtävän mittaiset kampanjansa, tehtäviä ei jaksa montaa putkeen. Se on sääli, sillä peli näyttää hyvältä, juoni on tyylitelty Korkeajännitys-sarjakuvan mukaiseksi ja liikeohjaus toimii tarkasti. Myös korkea vaikeustaso toimii pelin eduksi pitämällä pelon penkissä.

**/Tero Kerttula**  
**7/10**



### Castlevania: Harmony of Despair

Xbox 360 / 15 euroa

Linnaseikkailu hyppeä kohti nettipeliä, mutta jää ilman kunnan tarinaa. Yhden valtavan keskuslinnan sijaan edessä on kuusi hirviön ympärille rakennettua luolastoja. Peli nojaa kenttien grindaamiseen, mikä yksin lähinnä raivostuttaa, mutta kavereiden kanssa meno paranee. Kentät on suunniteltu nimenomaisesti tätä varten, eikä kaikkea edes pysty saavuttamaan yksin. Kenttien epätasaisuudesta huolimatta kaman kerääminen on ihan vetävää vaihtoehdoväriä – mutta vain sopivassa kaveriporukassa.

**/Tero Kerttula**  
**6/10**

# DLC



**Läpielattu peli ei enää ole kirpputoritavaraa, sillä lisäsisältöä julkaistaan usein vielä pitkään. Listassa neljä kiinnostavaa ladattavaa!**

#### Trials HD

Vuosi sitten Xbox Live Arcadessa julkaistu suomalaispeli on noussut huimaan suosioon, ja niinpä se jatkaa laajentumista edelleen. Peliin tulee syksyllä Big Thrills -lisäosa, johon sisältyy peräti 50 uutta haasteellista rataa. Kymmenen niistä valitaan pelaajien tekemistä radoista erityisen kehityskilpailun kautta. Parhaiden ratojen suunnittelijat pokaavat tuhdit rahapalkinnot.

**Ei hinnoiteltu**

#### Dragon Age: Origins

Biowaren roolipeli suuntaa maan alle elokuun aikana ladattavaksi saapuvassa Golems of Amgarrak-lisäosassa. Luvassa on haastavia seikkailuja maanalaisessa luolastossa kadonneiden tutkimusretkeilijöiden jäljillä. Seikkailuun sisältyy ennennäkemättömiä hirviöitä, uusia pulmia sekä voimakkaita varusteita, jotka voi myöhemmin siirtää pääpelissä tai Awakening-lisäosassa käytettäväksi.

**5e / 400 MS pistettä**

#### Alan Wake

Suomalaistrilleri sai heinäkuun lopussa ensimmäisen jatkoepisodin, kun The Signal tuli fanien saataville ilmaisella latauslipukkeella. Mutta kuinka mystisiin olosuhteisiin joutuneen kirjailijan lopulta käy, se selviää pelin toisessa ja näillä näkymin viimeisessä lisäosassa. The Writer julkaistaan loppuvuoden kuluessa. Painajainen odottaa - uskallatko selvittää Alanin kohtalon?

**7e / 560 MS-pistettä**

#### Red Dead Redemption

Loppuvuoden aikana Rockstarin hittilänkkäriin julkaistaan useita maksullisia lisäosia, jotka sisältävät muun muassa zombeja, uuden pelimuodon ja tuoreita haasteita. Ensimmäinen näistä tuli jo elokuun 10. nimellä Legends and Killers. Se lisää moninpeliin yhdeksän kenttää, useita alkuperäisen Red Dead Revolverin hahmoja ja heitettävän Tomahawk-kirveen.

**10e / 800 MS-pistettä**



Hyvä  
ostos

## 20 kovaa kokeiltavaa omalle iPhone'ille

AppStoren tarjonta kasvaa päivittäin. Listasimme 20 hyvää vaihtoehtoa, mikäli kaipaat viihdettä. Lisää iPhone'ista osoitteessa [gamereactor.fi](http://gamereactor.fi)

### ARCADE



**AirAttack 8/10**  
0,79e / Art in Games

Pätevä ja nätti arcade-räime viltteine pomoineen



**Siberian Strike 8/10**  
0,99e / Gameloft

Hektistä räiskintää ja hulluja luotisteita



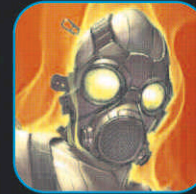
**Chaos Rings 9/10**  
10,49e / Square Enix

Roolipeliveteraani tarjoaa kauniita vuorostaisteluja



**Ravensword 8/10**  
0,79e / Chillingo

Länsimainen RPG parhaaseen Oblivion-tyyliin



**Xenome 7/10**  
5,99e / Nine Pound Studios

Pelissä iso maailma ja riittävästi kerättävää

### TOIMINTA



**Pocket Legends 9/10**  
Ilmainen / Spacetime Studios

Hyvä nettirope iPhone'ella, kuningas iPadillä



**Archetype 8/10**  
2,39e / Villain

Täydellinen nettiräiskintä hyväällä ohjauksella



**Nova 8/10**  
3,99e / Gameloft

Halo-klooni, jossa hyvät kentät ja kivasti vaihtelua



**EXO-Planet 8/10**  
Ilmainen / SGN

Flengaa, ammu ja hypi muita pelaajia vastaan



**Avatar 9/10**  
Ilmainen / Gameloft

Fantastinen peli iPhone'ella - klassikko

### TASOHYPPELY



**Grokion 8/10**  
0,79e / Alexander Orozco

Kovaluinen hyppely, jossa selvä vivahde Metroidia



**Pix 'N Love Rush 7/10**  
0,79e / BulkyPix

Pauki ja pompi halki retro-muistojesi



**Soosiz 8/10**  
1,59e / Ville Mäkyinen

Valloittava painovoimaan perustuva peli



**Real Racing 9/10**  
3,99e / Firemint

Ajosimulaattori omassa taskussa - kyllä kelpaa!



**Asphalt 5 8/10**  
3,99e / Gameloft

Vauhdikas Burnout-kopio, joka oikeasti toimii

### SEIKKAILU/KAUHU



**Need for Speed: Shift 7/10**  
5,49e / EA

Yksityiskohtaista kilpailua



**Aqua Moto Racing 7/10**  
1,59e / Resolution Interactive

Wave Race taskukoossa



**Prisoner 84 8/10**  
2,39e / Hidden Games

Riipivä tunnelma, elävä ääni ja hyviä pulmia



**Zombie Infection 8/10**  
3,99e / Gameloft

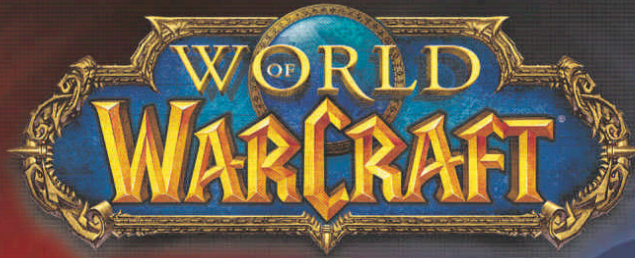
Resident Evil 5 -kopio kannettavassa muodossa



**Soul 7/10**  
1,59e / Kydos Studio

Tyyliteltyä kauhua kallistusohjauksella

CREATIVE



KUULE AZEROTHIN MAAILMA ENNENKUULUMATTOMALLA TAVALLA!



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
HEADSET



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
WIRELESS HEADSET

## Huippuluokan pelikuulokkeet massiiviroolipeleihin

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

**Sound**  
BLASTER

[soundblaster.com/worldofwarcraft](http://soundblaster.com/worldofwarcraft)

Liity seuraamme Facebookilla: [www.facebook.com/SoundOfGaming](http://www.facebook.com/SoundOfGaming)

**THX**  
TruStudio PC™

jälleenmyyjät:



[Blizzard.com](http://Blizzard.com)

[Creative.com](http://Creative.com)