

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

**ILMAINEN
PELILEHTI**
Marraskuu 2010
Numero 29

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

*ROCK BAND 3

ELÄMÄÄ SUUREMPI
ROKKIPELI?

CALL
OF
DUTY:
BLACK
OPS

LUE ARVIOT

KINECT
TESTISSÄ

**ASSASSIN'S
CREED:**
BROTHERHOOD



Slightly Mad Studios kiihdyttää uuteen vauhtiin!

SHIFT 2 UNLEASHED

Arttu Rajala, päätoimittaja



Liikuttavat pelit

Mitä tänä jouluna pelataan? Siinä kysymys, johon jokainen pelijulkaisija haluaisi olla vastaus. Vuoden viimeinen neljännes on on käynnissä, ja se on pelikaupassa menestyksen ja epäonnistumisen kysymys.

Eikä kilpailu ole koskaan ollut yhtä kovaa. Loppuvuoden pelitarjonta on jälleen häkellyttävä, mutta päivän sana on tietysti liikkeen tunnistukseen perustuva ohjaus. Nintendo'n monopoli on tullut tiensä päähän. Sony julkaisi lokakuussa Moven, ja Microsoftin Kinect on ollut tämän lehden tullessa ulos jo viikon verran kaupoissa.

Kuka sitten vie voiton? Wiillä on selkeä etumatka. Sonyn Move on oikeastaan tismalleen sama laite aavistuksen paremmalla tarkkuudella, mutta vaisuilla peleillä. Kiinnostavimman joulu-uutuuden pystin vie siten ehdottomasti Kinect. Hupaisa markkinointifraasi "sinä olet ohjain" on kuitenkin osuva. Ohjainta ei tarvita, vaan kontrollit hoidetaan ruumiinliikkeillä. Pienestä epätarkkuudesta huolimatta pelaaminen on osoittautunut yllättävän hauskaksi. Ensimmäisen aallon pelit ovat toki turhanpäiväisiä pikkupelejä, mutta Rock Bandin tekijöiden tanssipeli Dance Central sekä Ubisoftin Your Shape: Fitness Evolved osoittavat tekniikassa olevan huomasti potentiaalia.

Wiin ja Moven, mutta erityisesti Kinectin kanssa voi unohtaa puheet pelin passivoivasta vaikutuksesta. Uudet lisälaitteet todistavat, että pelaaminen voi olla hauskaa ja samalla saada pelaajat pois sohvan perukoilta. Ylös, ulos ja lenkille? Ei vaan ylös, kiekko sisään ja pelaamaan!

Arttu

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #29

Tässä kuussa heiluimme hiukset hulmuten Kinectin tahdissa, suoritimme salaisimpia sotilastehtäviä ja pengoimme kadotettuja pelejä arkistojen uumenista.



37 Rock Band 3

Rytmi- ja bändipelin kuningas on palannut sarjan kolmannessa osassa. Jonas testasi rokin uudet kuviot läpikotaisin.



32 Call of Duty: Black Ops

Velvollisuus kutsui ja Gamereactorin Daniel vastasi. Onko Treyarchin pelistä haastamaan Modern Warfare 2?



10 Kinect for Xbox 360

Ohjain olet sinä itse! Microsoftin liikkeen tunnistukseen perustuva sensori on vihdoin kaupoissa ja Gamereactorin testissä.



20 Kadotetut pelit - osa 1

Pelien hautausmaa on täynnä unohtettuja lupauksia ja toiveita. Gamereactor otti katsauksen peliarkiston kadotettuihin helmiin.



34 Assassin's Creed: Brotherhood

Eerik otti salamurhaajien veljeskunnan johtoonsa renesanssin ajan Roomassa. Mitä Ezioille ja Desmondille kuuluu tällä kertaa?

Vakiopalstat

- 04 Tempo
- 06 Yksinoikeudella: Shift 2: Unleashed
- 12 Epic Mickey -haastattelu
- 14 Reaktio
- 16 Ennakoarviot
- 44 Elokuvat
- 46 Ladattavat
- 47 Voita Kinect! -kilpailu

Arviot

- 35 Majin: The Forsaken Kingdom
- 35 Professor Layton and the Lost Future
- 36 DJ Hero 2
- 36 The Sims 3
- 37 Rock Band 3
- 38 Need for Speed: Hot Pursuit
- 39 Fable 3
- 39 God of War: Ghost of Sparta

- 40 Star Wars: The Force Unleashed II
- 40 Pac-Man Party
- 41 Blood Stone 007
- 42 Arcania Gothic 4
- 42 Time Crisis: Razing Storm
- 42 Lego Universe
- 42 Final Fantasy: The 4 Heroes of Light
- 42 Shaun White Skateboarding

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

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

Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

Avustajat

Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen, Hannu-Pekka Peura, Jouni Hakkarainen

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. Giganti, EB-Games, ToysRus, ONOFF, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Pelti ja VPD. Voit myös ladata lehden PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata sen kotiin vuodeksi postikuluja vastaan.

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

Testiversiot:

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

Ikärajat:

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

Verkkosivut:

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

ALBIONIN KUNINGAS
KOHTAA SUURIMMAN UHKANSA.

HÄNEN VELJENSÄ.



FABLE III

ON VALLANKUMOURSEN AIKA

Tee sopimuksia. Riko sopimuksia. Aloita vallankumous. Kaada kokonainen valtakunta.

Hallitse kansakuntaa. Ansaitse kansan uskollisuus ja syökse kuningas vallasta.

Ihmiset ovat vihaisia ja sinun tehtäväsi on johtaa heidät pois synkiltä ja pimeiltä ajoilta.

Suurin aseesi tyranniaa vastaan ovat alamaisesi.



XBOX
LIVE

Microsoft
game studios



XBOX 360

Jump in.



Koneet kyykkyy

Suomalainen Futuremark on jälleen valmis näyttämään tietä seuraavan sukupolven grafiikalle

Futuremarkin grafiikkatestit tunnetaan ympäri maailman. Espoossa majaileva yhtiö julkaisi vuosi sitten ensimmäisen pelinsä, avaruuden painottomuuteen sijoitetun Shattered Horizon -räiskinnän, mutta nyt Futuremark on jälleen valmis palaamaan juurilleen testiohjelmien maailmaan.

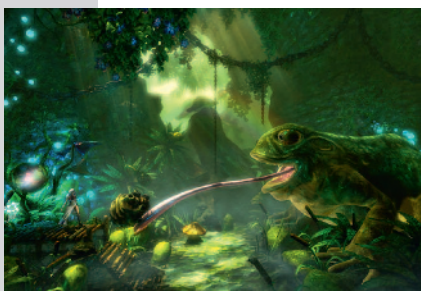
Tuore 3DMark 11 on varta vasten DirectX 11 -rajapinnalle tarkoitettu testi, joka mittaa tietokoneen kykyä piirtää reaaliaikaista - pelin kaltaista - grafiikkaa. Uutuusohjelmassa on kaikki väännetty kaakkoon. Testi tukee DirectX 11:n kehittyneitä ominaisuuksia, kuten esimerkiksi elokuvamaista valaistusta ja pintakuvioiden lisäämistä tesseloinnin avulla.

Tesseloinin ideana on monimutkaistaa kolmioista rakentuvia objekteja, jotka niin usein peleissä saavat pyöreät pinnat näyttämään hieman kulmikkailta. 3DMark 11 maalaa muun muassa hämmentävän realistisia merenalaisia maisemia ja viidakkoraunioita. Ne voivat antaa esimakua siitä, millaisilta pelit näyttävät viiden vuoden sisällä.

3DMark 11 on osin ammattilaiskäyttöön tarkoitettu väline grafiikkakorttien nopeuden vertailuun, mutta siitä julkaitaan myös ilmainen kotiversio. Aika pistää kone kyykkyy!

3DMark 11 ilmestyy tänä vuonna PC:lle

JULKISTETTU



Trine 2:n alustat varmistuivat

Frozenbyten fantasiaseikkailu Trine 2 ilmestyy molemmille teho-konsoleille ja PC:lle. Jatko-osa poikkeaa näin ensimmäisestä osasta, joka jäi konsoleilla vain PlayStation 3:lle. Trine 2:n on määrä sisältää muun muassa uusi nettipeli ja valmistua alkuke-säksi. Siitä odotetaan ensimmäistä suomalaispeliä, joka ilmestyy samaan aikaan Xbox 360:lle, PS3:lle ja PC:lle.

Sähkeet

Gran Turismo 5 lipsahti

Ajosimulaattorin julkaisuaika petti taas. "Kiveen kirjoitettua" marraskuun 3. päivän julkaisua lykättiin viimeistelysystä. Pelin on silti määrä ilmestyä tänä vuonna.

DotA tulee Starcraft II:een

Blizzard julkaisee neljä ilmaista modia Starcraft II:een. Joukossa on muun muassa suosittu Warcraft-modi Defense of the Ancientsin kaltainen Blizzard DotA. Blizzard myös näyttää vinoilevan "virallista" jatko-osaa DotA:lle kehittäville Valville, sillä listalla on myös Valven Left 4 Deadiä parodioiva Left 2 Die.

Resident Evilin luoja Bethesdaan riveihin

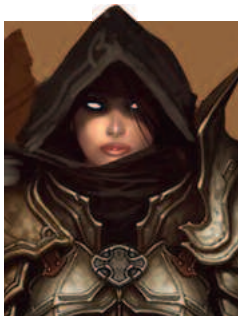
Shinji Mikami kehittää jatkossa pelejä Fallout-sarjasta tunnetulle Bethesdalle. Siirto syntyi, kun Bethesda emoyhtiö ZeniMax osti Mikamin Tango-studion.

PlayStation-luuri huhuissa

Sony Ericssonin uskotaan kehittävän PlayStation-puhelinta. Luurista saatiin näyttöä, kun nettiin vuoti varhaisia prototyyppikuvia. PSP Gon kaltaisen laitteen arvioidaan pohjautuvan Androidiin ja ilmestyvän 2011.

Diablo III:n hahmoluokat selvillä, nettipeli mukana

Jalkajousta käyttävä Demon Hunter vahvistettiin Diablo III:n viimeisenä pelattavana hahmona. Aiemmin mukaan on vahvistettu Monk, Barbarian, Wizard ja Witch Doctor. Peliä voi pelata PvP-otteluissa varta vasten luoduilla nettipelikentillä. Mukaan saa oman hahmonsaa, jolle on miljoonia muokkausmahdollisuuksia. Ottelut ovat joukkuepohjaisia, mutta toki mukana on myös tavallinen kimpappelikin.



Ilmainen Battlefield

Battlefield Heroes ei jää kokeiluksi - entistä messevämpää jatkoa on jo tulossa

Battlefieldin kunnianhimoinen tavoite menestystä ilmaisten pelien markkinoilla johti kohtuullisen onnistuneeseen Battlefield Heroesiin vuonna 2009. Peli on EA:n mukaan kerännyt yli kuusi miljoonaa rekisteröintä pelaajaa. Kaikkien mielestä verrattain hintavat lisävarusteet eivät kuitenkaan tuntuneet oikeutetuilta selvästi yksinkertaistetussa pelikonseptissa, joka kallistui voimakkaasti sarjakuvamaiseen tyyliin.

Ensi keväänä EA julkaisee uuden ilmaiseksi pelattavan Battlefield Play4Free. Heroesista poiketen peli on kuvitettu realistisella grafiikalla, varustettu monimutkaisemmalla pelimekaniikalla ja sijoitettu nykyaikaisiin maisemiin. Se pyrkii antamaan lujan haasteen jopa normaalihintaisille sotapeleille.

"Battlefield Play4Free on tarkoitettu räiskintäpelit tosissaan ottaville pelaajille, jotka etsivät laadukasta - mutta ilmaista - pelikokemusta konsolipe-

lien huippujen tasolta", kehitystä johtava Ben Cousins sanoi.

Peli hyödyntää tietysti Battlefield-sarjan tunnusomaista pelimekaniikkaa, joka yhdistää jalkaväkitaistelua, ajoneuvoja ja avoimia kenttiä. Mukaan on luvassa yhteensä 16 ajoneuvoa, joihin lukeutuvat muun muassa Mi-28-rynnäköhelikopteri, F35 VTOL -

hävittäjä ja venäläinen T90-panssarivaunu. Kentille mahtuu kaiken kaikkiaan 32 samanaikaista pelaajaa.

Battlefield-fanien kannalta ilmaisversiolla on pari kiinnostavaa ässää hihassaan. Se nimittäin yhdistää legendaarisen Battlefield 2:n suosituimmat kentät tänä vuonna julkaistun Battlefield: Bad Company 2:n aseisiin ja hahmoluokkiin. Se jos mikä kertoo siitä, ettei peli tavoittele vain uutta yleisöä, vaan pyrkii tosissaan vetoamaan räiskintäsarjan pitkäaikaisiin pelaajiin.

Suuri kysymys on edelleen se, kuinka rahoitus hoidetaan. EA:n mukaan pelaajat ansaitsevat edessään virtuaalirahaa, jota voi vaihtaa lisävarusteisiin. Malttamattoma voivat kuitenkin ostaa samat varusteet oikealla rahalla, ja näiden tasapaino ei Heroesissa toiminut. Beta starttaa 30. marraskuuta.

Battlefield Play4Free ilmestyy keväällä 2011 PC:lle

JULKISTETTU

Scribblenautsin tekijöiltä toimintaa

5th Cell kehittää ensimmäistä kotikonsolipeliään

Hahmon takaa kuvatut toimintapelit saavat ensi vuonna uuden käänteeseen, mikäli pelistudio 5th Celliä on uskominen. Mainion Scribblenauts-sarjan luoja vaihtaa tasohyppelyn ja pulmanratkonnan futuristisiin aseisiin, mutta lupaa jotain täysin uutta maailmanloppunälkeisiin maisemiin. Studion seuraavaksi projektiksi paljastui peli nimeltään Hybrid, joka on hahmon takaa kuvattu toimintapeli. Taistelussa on mukana kaksi osapuolta, paladinit ja variantit, joista ensimmäiset ovat inhimillisempiä kuin jälkimmäiset.

Hybrid ilmestyy vuonna 2011 Xbox Live Arcadessa



YKSINOIKEUDELLA

Kakkonen silmään - Shift 2: Unleashed

Slightly Mad Studios kiihdyttää vauhtia ja
kehittää varsin lupaavaa jatko-osaa

Slightly Mad Studios ei ollut täysin tyytyväinen Need for Speed: Shiftin saamaan vastaanottoon. Tuottaja Andy Tudor vaikuttaa ärtyneeltä muutamista arvioista, joiden mukaan peli ei ollut riittävän realistinen. Onneksi Gamereactor ei ollut yksi niistä lehdistä. Shift on simulaattori, ja vieläpä varsin hyvä sellainen - ainakin, kun kytki pois käytöstä kaikki ajoavut sekä ylimääräisen teknorytkeen ja kuvan sumennukset. Ei peli tietenkään ilman vikoja ollut, mutta se on silti mukava startti merkittävälle ponnistukselle maineikkaassa kaahailusarjassa.

”Makunsa kullakin, mutta tietenkin meitä harmitti hemmetisti, kun jotkut kriitikot itsepintaisesti väittivät Shiftiä kolikkopelityyliseksi kaahailuksi ja kehuivat samaan hengenvetoon Forzaa ja Gran Turismoa niiden uskomattomasta realismista.”

Ymmärrän hyvin, miltä Tudorista tuntuu. Vaikka uskonkin, että Forza Motorsport 3:n rengasfysiikka ylitti Need for Speed: Shiftin vastaavan, tuntuivat pelin autot realistisilta ja fysiikka tasapainoiselta. Ristiriitaisista näkemyksistä huolimatta Slightly Mad Studiosin ensimmäinen peli ei pärjännyt millään tasolla huonosti ja keräsi kaupallista menestystä. Peli myi maailmanlaajuisesti useita miljoonia, ja EA antoi nopeasti vihreää valoa jatko-osan tuotannolle. Nyt studio on nälkäinen korjaamaan kaikki virheet, jotka ensimmäisen osan kohdalla tehtiin. Heitä ajaa ylitsepuuvaava kunnianhimo nousta korkeimmalle korokkeelle - olla yksinkertaisesti paras.

”Markkinoilla on paljon hyviä ajopelejä, todella paljon. Mitä me yritämme tehdä, on erottua joukosta. Aiomme simuloida ajokokemusta kokonaisuutena pelkän vauhdin ja keskipakovoimien vaikutusten sijaan. Haluamme pelaajan tuntevan saman sykkeen, jonka oikea kilpa-ajaja autossaan kokee: kaikki värinät, intensiteetin, moottoreiden pauhun ja kaaoksen, kun kahdeksan autoa ahtautuu saman vasurin läpi yhtäaikaisesti.”

Kunnianhimolle on nostettava hattua, vaikka juuri kaoottinen intensiteetti ryöpsähtikin vähän yli alkuperäisessä Shiftissä. Siinä kehittäjät ovat nimittäin oikeilla jäljillä, että Gran Turismossa ja Forzassa ajokokemus on hieman liian ... hienostunut kuvaamaan, miltä oikeasti tuntuu, kun vääntää perkele huulilla



1500-kiloista GT-autoa Brands Hatchin radalla. Jokainen, joka on istunut kilpa-autossa 200 kilometrin tuntivauhdissa, tietää miltä se kuulostaa ja tuntuu ja miten vaikeaa kierrosaikoja on höylätä, kun samalla keskittyy ajolinjojen valintaan, vaihteiden vaihtamiseen ja etenkin jarrutuspaikkoihin. Need for Speed: Shift, suuremmassa määrin kuin mikään muu simulaatioon kalistuva ajopeli, mallintaa juuri tuon tunteen siitä, kuinka arvaamatonta rata-autoilu voi todellisuudessa olla. Samalla liioitellen joitakin asioita ja jättäen jotkin sattuman varaan. Aivan ensimmäinen kysymykseni koskeekin sitä, millainen rengasfysiikka tulevassa Shift 2: Unleashedissa on ja mitä parannuksia sillä saralla on tehty. EA:n tuottaja Marcus Nilsson vastaa nopeasti.

”Kaikkea on parannettu Shift 2:ssa, ihan kaikkea. Olemme panostaneet kovasti grafiikkaan, sisällön määrään, nettipeliin ja tietysti rengasfysiikkaan. Ensimmäisessä osassa monien kuvai-



Myynti, Need for Speed

lema tunne siitä, ettei tiehen ollut ikään kuin riittävää tuntumaa, on nyt tipotiessään, emmekä ole vielä edes alpha-vaiheessa Shift 2:n kehityksessä.”

Valitsen Calsonicin sponsorioiman Japan GT-GTR:n ja asettaudun Slightly Mad Studiosin D-Pont-penkkiin, joka on varustettu asianmukaisilla hydraulisilla tehosteilla ja Logitech G27-ratilla. Pyydän kehittäjiä kytkemään pois kaikki ajoavut, mutta kohtaan skeptisyyttä sekä Nilsonilta että Tudorilta.

“Oletko varma? Ensimmäinen kierros täysin ilman ajonvakautinta ja luistonestoa? Omapahan on valintasi.”

Viisi kaveria Slightly Mad Studiosin johdosta asettuu taakseni ja valmistautuu näkemään tuhoisan kolarin vain sekunteja vihreän valon jälkeen. Mutta sitä ei koskaan tule. He eivät ilmeisesti ole kuulleet, että Gamereactorin väärselkäinen vanha pieru on itse asiassa slaavilainen simulaatiotonttu, joka käytti viimeiset 19

viikkoa kesyttäen DB-S:ää Shift-muunnelma Real Mod 2.0:ssa. Ensimmäinen kierrokseni on hyvä, muttei loistava. Muistan Span radan kuin omat taskuni. Se on syvällä selkäytimessä. Olen käyttänyt radalla ainakin 50 tuntia vanhassa GTR 2:ssa. Lopulta kuudes kierrokseni päihittää radan ennätysajan, ainakin pelin tämän hetkisessä puolispastisessa tilastossa. Hyppään ylös takki tyhjänä.

Hippusen kyseenalainen rengasfysiikanmallinnus oli Need for Speed: Shiftin suurin yksittäinen ongelma. Sen vuoksi pelissä oli hankala havaita, missä auton paino tarkalleen oli. Mutkissa kilpurit myös liukuivat liikaa sivuttaissuunnassa, joten jääräpäisimmät PC-pelaajat yrittivät paikata vikoja Tire Mod -muunnelmalla. Slightly Mad Studios tunnustaa, että asiat olisi voitu tehdä paremmin. Tuottaja Andy

Kuka haluaisi ajaa pikku-Pololla Suzukan radalla?



TOP-LISTA

Samankaltaisia pelejä Listaamme kuusi haastajaa

Forza Motorsport 4

Xbox 360 / 2011



Pommi putosi alkukesästä, kun Microsoft julkisti Forza Motorsport 4:n E3 2010 - lehdistötilaisuudessaan. Peli vaikuttaa siirtävän huomionsa ainakin osittain kevyen elämyksellisuuden ja bilepelaamisen suuntaan. Mukana on nimittäin Kinect-tuki, joka mahdollistaa autoilla ajamisen ilman peliohjainta tai rattia. Auton voi myös käynnistää kuvitteellista avainta kääntämällä. Toki mukana on edelleen mahdollisuus pelata myös peliohjaimella ja ratilla, joten kovimpien simulaatioharrastajien ei kannata huolestua. Se vähä, mitä pelistä on näytetty, kielii uudistetusta grafiikkamoottorista, ja Forza 4:stä voikin muodostua vakavasti otettava haastaja Shift 2:lle ilmestyessään - näillä näkymin - 2011.

GTR 2

PC / Julkaistu lokakuussa 2006



Brittistudio Blimey! Games koostui ydintekijöistä, jotka kehittivät ruotsalaisjulkaisija Simbinin kolme ensimmäistä peliä: GTR:n, GTR 2:n ja GT Legendsin. GT Legendsin valmistumisen jälkeen Blimey myytiin uudelle Slightly Mad Studiosille, joka GTR-sarjasta saadun kokemuksen turvin alkoi kehittää Need for Speed: Shiftiä yhdessä Electronic Artsin kanssa. Vaikka Simbin on nykyään jäänyt ilman avaintalenttiaan, GTR 2 seisoo tänäkin päivänä yhtenä kaikkien aikojen mahtavimmista kilpa-ajopeleistä. Aktiivisen faniyhteisön turvin peli jatkaa kehittymistään moniin eri suuntiin - esimerkiksi viime vuoden F1-autot ovat pelattavissa. GTR 2 tarjoaa vielä nykyäänkin mainion ajotuntuman ja vauhdintunteen.

Gran Turismo 5

PlayStation 3 / 2010



Viisi vuotta Sony on antanut Polyphony Digitalille aikaa valmistella järkyttävän gigantista Gran Turismo 5:tä. Viisi vuotta, yhdeksän kuukautta ja 70 miljoonaa euroa. Peli on myöhästynyt viisi kertaa kolmen vuoden sisään, suuri osa suunnitellusta sisällöstä on hylätty ja uusia ominaisuuksia on lisätty kuin liukuihinna. Ajatuksena on ollut luoda paras, kattavin ja hiotuin ajopeli, joka koskaan on nähnyt päivänvalon. Yli 1000 autoa, 60 rataa, viisi luokkaa, kahdeksan erilaista pelimuotoa ja yli miljoona viritysosaa. Sisältöä on kaistapäisen paljon. Mutta onko ajokokemus yhtä kouriintuntuva kuin Need for Speed: Shiftissä, se selviää vielä tänä vuonna Gamereactorin arviosta.



Tudor selittää yksityiskohtia innoissaan:

“Fysiikkamoottorimme ja fysiikan simulointimme olivat Shiftissä käytännössä uskomattoman kehittyneitä, ehkä monimutkaisinta fysiikanlaskentaa missään kilpa-ajopelissä. Aivan kehityksen loppumetreillä päätimme kuitenkin tasapainottaa fysiikkaa niin, että pelaaminen tuntui haastavalta, mutta ei liian vaikealta. Osan mielestä peli ei sitten ollutkaan tarpeeksi haastava ja realistinen. Olemme nyt korjanneet asian, ja parannukset tuntuvat lopullisessa Shift 2:ssa.”

Parikymmentä minuuttia myöhemmin olen juuri heittänyt voltin Nissanilla ja etupyörä retkottaa irrallaan. Kisa oli sitten siinä. Ei uudelleenkäynnistystä, ei ajan taaksepäin kelausta. Elite-tila Shift 2:ssa on anteeksiantamaton, julma, vaikea ja addiktiivinen. Andy hymyilee. Slightly Mad Studiosin väestä

Kilpakumppaneiden tekoäly on parantunut huomattavasti Shift 2:ssa

huokuu itseluottamus, josta pidän. He tietävät, että Shift 2 rakentuu vankoilta perustuksille, jotka tekevät heistä kilpailukykyisiä lajityypissä - jälleen kerran. Myihän jo ensimmäinen Shift paremmin kuin Forza 3, ja vaikka Gran Turismo 5 on viimein ovella, ei Andy vaikuta huolestuneelta:

“Olen pelinörtti. Olen ajatellut ostaa Gran Turismo 5:n, kun se tulee kauppoihin. En kuitenkaan ymmärrä, miksi Sony on käyttänyt niin paljon aikaa kauppakassien, minibussien ja tavanomaisten henkilöautojen sisällyttämiseen peleihinsä. Kuka haluaa ajaa Polo 1.1:llä esimerkiksi Suzukassa?”

Esittely lähenee loppuaan, ja pienen loppuyhteenvedon jälkeen on aika pakata kimpsut ja käydä kotimatalle. Shift 2: Unleashed sisältää kattavan online-järjestelmän nimeltään Driver Network. Se vaikuttaa pelottavan syvältä. Shift 2:ta voi pelata uudesta kamerakulmasta, jota kutsutaan ”kypäräkameraksi” ja jossa pelaaja näkee visiirin ja pää liikkuu auton mukana. Shanghai on mukana, uusi rata kulmikkaine kurveineen ja nopeine kaarteineen. Autojen kokemat vauriot näyttävät tällä kertaa uskottavammilta. Renkaat irtoavat, pelti ruttautuu ja autot pyörivät katon kautta ympäri. Kilpakumppaneiden tekoäly on niin ikään parantunut merkittävästi, mikä Andy Tudorin mukaan on toiseksi vaikein osa kilpa-ajopelin kehitystä.

Olen mielissäni. Pidän paljon ensimmäisestä osasta, ja nähtyäni studion työstimät uudistukset jatko-osaan, odotukset ovat luonnollisesti korkealla. Ensi keväänä on aika heittää suurempaa silmään.

/Petter Hegevall

Shift 2: Unleashed ilmestyy vuonna 2011 PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle

Race Driver: Grid 2

PC, PS3, Xbox 360 / 2011



Codemasters julkaisi vasta hiljattain F1 2010:n PlayStation 3:lle, Xbox 360:lle ja PC:lle. Studion tiedetään kuitenkin jo kehittävän paitsi F1:n seuraavaa osaa, myös Dirt 3:a ja Race Driver: Grid 2:ta. Näistä Grid 2 vaikuttaa lähimmältä kilpailijalta Shift 2:lle. Codemastersin Ego-pelimoottorin tiedetään

tuottavan visuaalisesti upeaa jälkeä, mutta realistisimmasta päästä pelit eivät ole. Grid 2:sta ei vielä ole julkaistu konkreettisia tietoja. Lienee silti epätodennäköistä, että vauhdikkaan ja osin rämpäisenkin ajopelin jatko-osa muuttaisi linjaa dramaattisesti. Silti varsinakin hieman kevyempää, mutta oikeisiin autoihin pohjautuvaa veivaa mista kaipaaville Grid 2 voi muodostua kovaksi vaihtoehdoksi.

iRacing

PC / Julkaistu elokuussa 2008



Papyrus Design Groupin perustajajäsen David Kaemmer on ajosimulaattoreiden edelläkävijä sellaisilla peleillään kuin GP Legends ja Nascar Racing 2003. Syyskuussa 2004 Kaemmer oli perustamassa iRacing.com Motorsport Simulationsia, joka neljä vuotta myöhemmin julkaisi iRacingin - simulaatioharrastajien suureksi riemuksi. iRacing on tilauspohjainen ajopeli- ja harjoittelupalvelu, jota jopa monet oikeat kilpa-ajajat käyttävät vireensä ylläpitämiseksi. iRacing onkin tänä päivänä tarkin ajosimulaatio, mitä tulee puhtaaseen fysiikanlaskentaan. Se sisältää myös tarkasti mallinnetut radat, vaikka ympäristöjen visuaalinen ilme on vanhentunut. Mukana on esimerkiksi NASCAR-autoja ja Williamsin Formula 1.

rFactor 2

PC / 2010



Image Space Incorporated kehittää parhailaan jatko-osaa suosituille ajosimulaattori rFactorille. RFactor 2:n on määrä valmistua lähikuukausina. ISI lupaa muun muassa realistisia, vaihtuvia sääolosuhteita. Tiedossa on myös parempaa tekoälyä, vakuuttavampi valaistus ja yksityiskohtaisempia ratoja. Aivan kuin GTR 2:n pitkäikäisyys, myös rFactorin suosio perustuu pitkälti pelin helppoon muokattavuuteen. Monipuolisilla modeilla pelirunkoon voi istuttaa lähes rajattomasti erilaisia kilpailutyyppejä ja -sarjoja. Useat moditit ovat jo alkaneet valmistella rFactorin modeja jatko-osaa varten, joten julkaisun aikaan sisältöä pitäisi olla jo helposti saatavilla.

LISÄLAITE

Liikettä, Xbox 360!

Testasimme Microsoftin Kinectin,
koko kehon liikesensorin

Huhusta tuli Project Natal ja Project Natalista tuli Kinect. Microsoftin pitkään puhuttu hyppy liike-ohjainmarkkinoille tapahtui 10. marraskuuta Kinectin lanseerauksen myötä. Sensorin on luvattu toimivan täysin ilman lisäohjaimia ja tunnistavan pelaajan liikkeet päästä varpaisiin. Kovin kauas todellisuudesta lupaukset eivät jää.

Heti alkuun on sanottava, että Kinect rakastaa tilaa. Sensoria ei voi sijoittaa pieneen huoneeseen, jossa on paljon huonekaluja pelitilan välittömässä läheisyydessä. Hyvä etäisyys sensorista on pari kolme metriä, mutta sijoittamalla laitteen ylemmäs, etäisyyttä voi viilata hieman. Sensori on verrattain suuri. Se sisältääkin monimutkaisempaa tekniikkaa kuin web-kamerat. Laitteen avainominaisuus on silmälle näkymätön infrapunavallo, jolla se näkee pelaajan ja pelitilan kolmiulotteisesti. Samasta syystä Kinect toimii myös hämärässä.

Sensorin tarkkuus ei ole paras mahdollinen, mutta pääpiirteissään Kinect tulkitsee käyttäjänsä liikkeet oikein. Puutteet nousevat esiin esimerkiksi Kinectimalsissa, kun kissan vauhdikas silittely paljastaa selvää viivettä liikkeiden siirtymisessä tosimaailmasta virtuaaliympäristöön. Kinect Sportsissa ohjattava Avatar-hahmo puolestaan ei seuraa täydellisesti pelaajan liikkeitä, vaan jalkojen ja käsien asennoissa esiintyy silloin tällöin häiriöitä. Puutteet toki ovat osittain myös pelistä riippuvaisia, mutta esimerkiksi PlayStation Move jätti heti kättelyssä vakuuttavamman tunteen ohjauksen tarkkuudesta.

Toisaalta Kinect ei kilpailekaan täysin samassa sarjassa Moven ja Wiin kanssa. Koko kehon liikeentunnistus on sen erikoisuus ja juuri se tekee esimerkiksi Dance Centralista ja Your Shapesta hauskoja ja intuitiivisia pelejä. Ne osoittavat, että Kinectissä on runsaasti potentiaalia uudenlaisten liikunnallisten pelien kehittämiseksi. Odotukset tulevista peleistä ovat korkealla. Tällä hetkellä suurin este hankinnalle on kuitenkin kova hinta yhdistettynä suppeaan pelitarjontaan. Haloa ei vielä kinectoida.

VALMISTAJA Microsoft **JULKAISU** Julkaistu
HINTA 169 EUR (sis. Kinect Adventures -pelin)
OMINAISUUDET Infrapunasensori / RGB-kamera / 4 mikrofonia **LIIKEENTUNNISTUS** Koko kehon hahmotus **PELAAJIA** 2 osallistuvaa / 6 pelaajan tunnistus **TOIMINTAETÄISYYS** 1,2 - 3,5 metriä
MITAT lev. 28 cm / kork. 8 cm / syv. 8 cm **LIITÄNTÄ** USB **VIRTALÄHDE** Kinect-portti / verkkovirta





Dance Central

Kehittäjä Harmonix Pelityyppi Musiikki Julkaisu Julkaistu

Rock Band -sarjasta tunnetun Harmonixin tanssipeli on Kinectin lanseerausvalikoiman parhaimmistoa. Jytähenkisiä kappaleita on verrattain vaatimattomat 32, eikä pelimuotojakaan ole kuin kolme, mutta itse tanssiminen on hauskaa. Ruudulla näkyvien liikkeiden jäljittely luo onnistuneen vaikutelman tanssimisesta, ja peli hyödyntää koko kehon liikkeentunnistusta ensiluokkaisesti. **8/10**



Kinectimals

Perheen nuorimmille suunnatussa puuhastelupelissä opetetaan omalle tiikerinpennulle temppuja, tutkitaan trooppista saarta ja pelataan minipelejä. Hellyyttävään ulkoasuun on panostettu, mutta aikuinen näkee pinnan alla helposti köyhän tehtäväkokoelman. **3/10**



Kinect Sports

Raren urheilupeli niputtaa samaan pakettiin niin keilailua, pingistä kuin nyrkkeilyäkin. Myös juoksulajit ovat mukana. Yksi hausimmista lajeista on keihäänheitto, mutta tarkkuutta pelaamiseen kaipaasi lisää. Keilailu puolestaan on liian helppoa ja yksitoikkoista. **6/10**

Tulevia pelejä Kinectille

Marraskuussa Kinectillä päästään taikomaan Harry Potter -seikkailussa ja kurvailemaan Sonic Free Ridersissa. Vuoden alussa tulee Rezin hengellinen jatko-osa Child of Eden. Keväällä Sega julkaisee Rise of Nightmares -kauhupelin. Capcomin mech-simulaattori Steel Battalion palaa ensi vuoden aikana. Lisäksi Kinectille tulossa uusi Forza Motorsport ja Star Wars.



Your Shape: Fitness Evolved

Kinectin ensimmäinen fitness-peli räätälöi jokaiselle sopivan kuntoilukokemuksen. Pelaaminen on intuitiivista ja virheillekin annetaan nopeasti palautetta. Hyvä kunto-ohjelma, kunhan toistuvat harjoitteet eivät hiritä. **7/10**



Kinect Joyride

Kinectin ensimmäinen ajopeli luottaa yksinkertaiseen pelimekaniikkaan, jossa kaasusta ja jarrusta ei huoli välittä. Sisältöä olisi kuitenkin saanut olla enemmän, sillä huvi ei kannu juuri yhtä kahta iltaa pitempään. **4/10**



Perinteisemmät vaihtoehdot

Liikeohjauksesta nauttimen ei vaadi näppäimistä tyystin luopumista.

1 Wii Remote Plus

Nintendo Wii

Nintendo päivitti hiljattain liikeohjaimensa tarkempaan. Wii Remote Plus yhdistää tutun kaupulan ja siihen lisättävän Motion Plus -lisäosan yksiin kuoriin. Yhteensopivissa peleissä lisäensoreilla saadaan tarkempi ohjaustuntuma kuin tavallisella Wii-ohjaimella. Perusominaisuudet ovat pysyneet samana. Ohjaimessa on kamera, joka seuraa television päälle asetettavaa sensoriraitaa ja mahdollistaa ohjaimen käytön osoittimena. Heilautukset tunnistetaan kiihtyvyyssantureilla. Kolmikosta laajin pelivalikoima.

Valmistaja Nintendo Hinta 59 EUR

2 PlayStation Move

PlayStation 3

Tänä syksynä julkaistu PlayStation Move tuo Wii-tyylinen liikeohjauksen PlayStation 3:lle. Liikkeen tunnistus perustuu tarkkoihin sensoreihin ja ohjaimen päässä olevaan valoon, jota TV:n oheen asetettava kamera seuraa. Ohjain ymmärtää heilautukset ja valo toimii osoittimena esimerkiksi sotapeleissä. Pelitarjonta kasvaa nopeasti. Lanseerauspeleinä kuten Sports Championsin jälkeen Move-tuki on lisätty esimerkiksi MAG-räiskintään. Ensi vuonna Little Big Planet 2 ja Killzone 3 tukevat Movea. Wiistä poiketen kameraa voidaan hyödyntää lisätyn todellisuuden sovelluksissa, joissa pelaaja näkyy videona ruudulla.

Valmistaja Sony Hinta 59 EUR



**NYT VOIN
PALATA
JUURILLENİ. SE
ON TULLUT
TARPEESEEN.**

Legendat - hiiri ja mies

Tapasimme Warren Spectorin ja tiedustelimme peligurulta, miten rakastettu Mikki Hiiri on sovitettu pelisankariksi

Disney Epic Mickey kasvoi ideasta, jonka Disney esitti teille – kuinka suuri osa lopullisesta pelistä on lähtöisin alkuperäisestä ideasta ja kuinka paljon kehittitte itse?

- Tietyt peruselementit ovat säilyneet alkuperäisestä ideasta. Ne olivat nerokkaita, ja olisi ollut typerää jättää ne hyödyntämättä. Esimerkiksi unohdettujen, hylättyjen hahmojen joutomaa Wasteland, Mustakaa-vun osuus Mikki Hiiren joutumisessa sinne ja Osku Kanin ottaminen mukaan tarinaan – kaikki nämä olivat jo alkuperäisessä ideassa. On tietysti eri asia pelkää ideoida kuin toteuttaa. Junction Point antoi kaikille ideoille lihaa luiden ympärille. Saimme silti mahtavat lähtökohdat, ja se vain osoittaa, että Disney on täynnä luovia tyyppejä.

Epic Mickey palauttaa Oskun parrasvaloihin ensimmäistä kertaa 80 vuoteen. Teette Disney-historiaa pelillänne. Mahtaa olla aika siistiä?

- En usko, että osaan kuvailla tunnetta. Olen pakahtua ylpeydestä joka kerta, kun intro pyörrähtää käyntiin ja Osku esiintyy uudessa Disney-tarinassa ensimmäistä kertaa sitten vuoden 1928. Muistan, kun Disney ensimmäistä kertaa kysyi, olisimmeko kiinnostuneita tekemään Mikki Hiiri -pelin. Mietin, että ainakin pääsemme sivuhuomautukseen historiankirjoihin. Se on valtava asia minulle ja tiimille. Olemme kunniaa otettuja.

Disney Epic Mickeyn intro alkaa Mikki Hiiri -lyhytelokuva Thru the Mirrorin henkiin herättämisellä. Onko mukana muita vastaavia kunnianosoituksia tai viittauksia? Mikä on mielestäsi hämärin viittaus pelissä?

- Mukana on paljon vastaavia kunnianosoituksia – liian paljon tässä listattavaksi. Jätän asian tähän ja annan pelaajien löytää itse historialliset viitteet pelistä. Hämärin viittaus saattaa hyvinkin olla Osku Kani.

Olet aiemmin tehnyt sci-fi- ja steampunk-pelejä, joissa on ollut verrattain realistinen tyyli. Disney Epic Mickey puolestaan on piirrosmainen. Millainen muutos on ollut ja onko sillä jotain merkitystä?

- Olen nauttinut muutoksesta ikonisempaan, vähemmän realistiseen tyyliin. Lautapeliaikoinani minut tunnettiin hassuttelijana, sarjakuvatyypinä, mutta en ole saanut mahdollisuutta näyttää sitä videopelimaailmas-

sa. Nyt voin palata juurilleni. Se on tuonut mukanaan aivan eri tahdin, minkä tarpeessa olen ollut vietettyäni vuosia vakavampien, realistisempien pelien parissa. Toivon vain, että aiempien pelieni fanit näkevät samat pelilliset ideat myös Disney Epic Mickeyssä.

Aiempaan tuotantoosi sisältyy lentosimulaattoria, räiskintäpeliä, hiippailua ja näiden monituisia sekoituksia. Nyt kehität tasohyppelyä. Onko olemassa mitään pelityyppiä, johon et osaisi luoda peliä?

- Eiköhän ensin katsota, kuinka Junction Point pärjää Disney Epic Mickeyllä, ennen kuin oletetaan, että osaan tehdä tasohyppely/toimintaseikkailu/roolipeli-hybridejä! Minusta on vain hauska kokeilla uusia juttuja ja yrittää ottaa uusia näkökulmia vakiintuneisiin ideoihin ja pelityyppeihin. Yleisö päättää, onko olemassa pelityyppiä, johon en osaisi luoda peliä. Olen avoin kokeilemaan melkein pä kaikkea.

Slogan ”pelityylillä on väliä” koristaa studiosi seinä. Voiko kuvailla, mitä se tarkalleen tarkoittaa ja miten se liittyy Disney Epic Mickeyyn?

- Se tarkoittaa sitä, että pelaajien tulisi voida ilmaista itseään pelissä tekemillään valinnoilla. Jos pelaat esimerkiksi Disney Epic Mickeyn läpi ja pyyhkit kaiken tieltäsi, sen pitäisi herättää erilaisia reaktioita pelimaailman hahmoissa verrattuna siihen, että maalaisit kaiken näkemäsi. Samoin pelaajan, joka pysähtyy auttamaan kaikkia apua tarvitsevia, tulisi saada erilainen kokemus kuin pelaajan, joka vain kiiruhtaa pelastamaan maailmaa. ”Pelityylillä on väliä” tarkoittaaakin sitä, etteivät pelit ole vain osoitus siitä, kuinka nokkelia niiden tekijät ovat – yhtä paljon peleissä on kyse siitä, kuinka nokkelia niiden pelaajat ovat. Sinä teet valinnat, me näytämme seuraukset – ideaalisesti vieläpä tuomitsematta valintoja. Pelin lopussa kunkin pelaajan tarina on yksilöllinen. Saat luoda oman versiosi Mikki Hiiren tarinasta Wastelandin pelastajana ja Oskun vapauttajana.

Maalin ja tinnerin käyttö vaikuttaa tuoreelta peli-idealta antaessaan pelaajien poistaa ja palauttaa pelimaailman objekteja. Mistä ajatus lähti?

- Olen sanonut vuosia, että yksi pelinkehittäjiä edelleen piinaava ongelma on, kuinka alkaa luoda täysin

interaktiivisia ja dynaamisia maailmoja. Eräs Junction Pointin ohjelmioijista, loistoheppu nimeltään Matt Baer, jonka kanssa olen työskennellyt palttiarallaa kymmenen vuotta, keksi antaa Mikki Hiirelle kyvyn piirtää ja pyyhkiä. Halusimme muistuttaa Mikkiä piirroshahmon roolistaan, joten tuntui luonnolliselta antaa hahmolle mustetta ja maalia – elementit, joista Mikkikin on tehty. Mutta kehitimme tietysti peliä, jossa on kyse valinnoista ja seurauksista, joten pelaajille pitää antaa mahdollisuus myös täysin päinvastaiseen toimintaan. Se johti lopulta ajatukseen pyyhkiä maalia tinnerillä. Kaikki kunnia Mattille – hän johti ideoiden implementointia ja todisti pelimekaniikan tehon.

Mikä osa Disney Epic Mickeystä on teille suurin ylpeydenaihe?

- Tiimi on tehnyt vallattoman hyvää työtä kaapatesaan Mikki Hiiren olemuksen – miltä hahmo näyttää, miten liikkuu ja niin edelleen. Uskon myös, että Osku nousee pelistä yhtenä kirkkaana tähtenä. Olen silti ylpein siitä, että Disney Epic Mickey tuntuu erilaiselta kuin muut pelit. Monet vertaavat sitä Marioon, toiset Zeldaan, ja riippuen siitä, miten he peliä pelaavat, he ovat kaikki oikeassa. Pelaajilla on todella paljon valtaa vaikuttaa siihen, millainen kokemuksesta muodostuu. Se on minusta hienoa.

Kuinka paljon turvauduitte Disney-arkistoon Wastelandin toteutuksessa?

- Nojasimme paljon vanhoihin elokuviin ja sarjakuviin – kuten myös joihinkin uudempiin. Halusin mahdollisimman suuren osan pelistä pohjautuvan Disney-tuotantoon, ja tiimi vastasi haasteeseen upeasti. Keksimme vain tarvittavat pelilliset ominaisuudet, jotka eivät ennestään sisältyneet Disney-universumiin. Kaikki muu on aitoa Disneyä. Odotan joidenkin yllätyvän sisälöstä ja uppoutuvan pelin innoittamana syvemmälle Disneyn historiaan.

Oletteko vielä päättänyt seuraavaa peliänne?

- Yritämme nauttia Disney Epic Mickeyn julkaisusta ja pyörittelämme monenlaisia ideoita, jotka voivat toteutua jonain päivää. Pysykää kuulolla!

/Rasmus Lund-Hansen

Disney Epic Mickey ilmestyy 25. marraskuuta vain Wiille

Eri ohjain, *samat* säännöt

Kuinka esittää kritiikkiä liikeohjattavista peleistä, jotka eivät edusta sitä perinteisintä pelimuotia?



Kritiikkiä turhasta? Tämähän on kivaa! Monet Wii-, Move- ja Kinect-pelit ovat yksinkertaisia, mutta ehkä se ei olekaan niiden pointti. Toki hauskaa voi pitää monella eri tavalla, eikä hyvää peliä ole virallisesti määritelty kirjoihin ja kansiin.

OTA KANTAA!

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

Voiko hauskanpito kavereiden kanssa korvata pelillisiä puutteita?

Peleistä voi nauttia eri syistä, mutta puutteiden tunnustaminen ajaa asioita eteenpäin

Uusien liikeohjainten tulo on nostanut esiin jälleen mielenkiintoisia kysymyksiä pelien arvioinnista ja arvottamisesta. Ensimmäiset pelit kun ovat usein varsin pelkistettyjä ja keskittyvät vain sen yhden ja ainoan asian, uuden ohjaimen, ympärille. Riittääkö se tekemään peleistä hyviä?

Microsoftin moottoriturpa Aaron Greenberg on sitä mieltä, että riittää. Greenbergin mielestä liikeohjaimet kuten Xbox 360:n uusi Kinect edustavat erilaista pelaamista kuin mihin on perinteisesti totuttu. Siinä pelin viihdyttävyyttä ei määrittelekään suoranaisesti tarina, hahmojen uskottavuus, millintarkka ohjaustuntuma, henkeäsalpaava vaikeus-taso tai silmiä hivelevä grafiikka, vaan yksinkertaisesti hauskanpito ruudun tällä puolen. Greenberg ei uskotaan, että arvostanoilla olisi suurta merkitystä liikeohjaimille tarkoitettujen pelien myynnille. Niitä ostavat ihmiset, jotka etsivät uutta lelua tai eivät perusta "oikeista" peleistä.

Ja osin Greenberg on varmasti oikeassa. Eihän se olisi ensimmäinen kerta, kun suuri yleisö tykkää, vaikka kritiikot eivät. Esimerkiksi elokuvamaailmassa ilmiö on hyvin tavallinen. Lähempää pelejä esi-

merkiksi voisi nostaa Nintendoon Wiin, jonka suosio on ollut yksi tämän konsolisukupolven ihmeistä, vaikka läheskään kaikki pelit eivät ole olleet aikansa tasalla. Wii Sports tuskin olisi kummoinenkaan menestys, ellei sitä voisi pelata fyysisesti liikeohjain kädessä.

Liikeohjattavissa peleissä on usein yhtä paljon kyse yhdessä olemisesta ja esittämisestä kuin puhtaasti pelisuoritteiden tekemisestä. Pelejä vähemmän pelaavista kuluttajista saattaakin tuntua, että kitinä liikeohjattavien pelien sisällön niukkuudesta tai kömpelöstä grafiikasta on kohutuuttoman kyynistä - jopa irrelevanttia. Toisaalta kovimmat peliharrastajat suorastaan janoavat "turhien vetkuttelupelien" murskaamista. Pelikriitikko tarkastelee peliä tietysti omien kokemustensa kautta, ja usein tällöin ollaan lähempänä paljon pelaavia harrastajia kuin satunnaisesti Singstaria laulavaa seurapelaajaa.

Pitäisikö arvostelukenttää sitten laajentaa niin, että joukossa olisi enemmän suuren yleisön mukaisia mielipiteitä? Onhan usein sanottu, että mitään räiskintäpeleistä tietävää ei pitäisi päästää uuden Halon pariin, koska se voisi tuottaa "vääränlaisen" näkemyksen pelistä. Eikö yhtä hyvin voitaisi sanoa, että Kinectimalsin kaltaisen söpöilyn saisi arvioida vain alle 10-vuotias lapsi?

Vaikka eri näkemykset ovat rikkaus, perustellun mielipiteen rakentaminen vaatii kattavia pohjatietoja aiheesta. Jotta liikeohjaukselle suunnitellut pelit voitaisiin arvottaa oikeudenmukaisesti, arvostelijan on tunnettava laajasti myös muuta pelitarjontaa. Uusi ohjaustapa ja muu sisältö on pystyttävä suhteuttamaan jo olemassa oleviin peleihin. Niin hauskaa kuin Dance Centralissa ohimennen tanssiminen onkin, on täysin validia kritiikkiä esittää, miksi pelissä ei ole yli 80 kappaleen biisivalikoimaa ja yhtä runsaita pelitiloja kuin saman kehittäjän luomassa Rock Band 3:ssa? Pelkkä liikeohjaus ei luonnollisesti korvaa tällaisia puutteita, jotka vaikuttavat konkreettisesti siihen, miten paljon ja miten laadukasta kivaa liikeohjaimella saa pelattavakseen.

Se, että oma suosikkipeli saa lehdessä huonon arvostan, ei tietenkään tarkoita, etteikö pelistä saisi nauttia. Puutteiden tunnustaminen ei kuitenkaan haavoita - päinvastoin. Kritiikillä vain kannustetaan pelintekijöitä luomaan entistä parempia pelejä. Miksi liikeohjaimelle ei yritettäisi luoda samanlaisia ikivihreitä klassikoita kuin perinteisellekin ohjaimelle?

Kimmo Pukkila

www.gamereactor.fi

Parhautta tulossa?

Lue päivittävät uutiset Gamereactorin nettisivuilta ja tiedät alan uusimmat kuulumiset. Oheisa kolme surta liikeohjattavaa peliä.

Killzone 3

PlayStation 3:n odotetuimpiin uutuuksiin lukeutuva räiskintäpeli sisältää täyden tuen PlayStation Move-ohjaimelle ilmestyessään ensi vuoden alkupuolella. Liikeohjauksen lisäksi peliin on luvassa kattavat monin-pelivaihtoehdot, eppinen tarina ja hulpeat grafiikat.

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Ensi vuoden Wii-seikkailu on seuraava merkittävä osa Nintendo pitkälläikäisessä Zelda-sarjassa. Skyward Sword lupaa monia rakenteellisia uudistuksia pelimaailmaan, minkä lisäksi se on suunniteltu Wii MotionPlus-tukea varten realistisemman miekkailun takaamiseksi. Nintendo tuntuu sisältöä ja ideoita ei säästellä.

Forza Motorsport 4

Microsoft kehittää seuraavaa osaa ajosimulaattorisarja Forza Motorsportiin. Mukaan on luvattu myös Kinect-tuki. Kyseessä on yksi ensimmäisistä AAA-tason pelihankkeista Kinectille. Ajopelin uumoillaan hyödyntävän muun muassa pelaajan pään seuranta auton sisäkuvaakulmassa.

LIPPULAIVA ON PALANNUT

UUDET OMINAISUUDET

Uusi heksavetoinen pelikartta tarjoaa täysin uuden taktisen taistelun ja mahdollistaa uudet laajentumisstrategiat. Kaupunkivaltiot muodostavat täysin uuden diplomaattisen resurssin ja uudistettu diplomatiajärjestelmä mahdollistaa monipuoliset neuvottelut valtiopäämiesten kanssa. Monipuoliset orkestraalisävellykset antavat Civ V -pelille komean loppusilauksen.



UUDISTUNUT ULKOASU

Käy valtaistuimelle ja pelaa omalla tahdillasi opettavaisen käyttöliittymän helpottaessa pelin oppimista askel kerrallaan. Civ-veteraanit puolestaan arvostavat pelisarjan syvyyttä, yksityiskoh-
taisuutta ja säädettävien ominaisuuksien määrää.

YHTEISÖ & MONIPELI

Kisaile Civ-pelaajia ympäri maailmaa nettipelissä tai nauti pelistä lähiverkossa. Muokkaa pelejä ennennäkemättömillä tavoilla ja asenna modeja suoraan pelin sisäisen yhteisön kautta poistumatta pelistä erikseen sitä varten. Civilization V tuo yhteisön pelaamiseen etulinjaan.



NYT MYNNISSÄ

WWW.CIVILIZATION5.COM

Find us on
Facebook

WWW.FACEBOOK.COM/CIV





MAALISKUU 2011

Test Drive Unlimited 2

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Eden Games
Julkaisija Atari Pelityyppi Ajopeli

PARATIISISAARELLA KAAHAILU tekee paluun ensi keväänä. Test Drive Unlimited 2 on jatkoa neljän vuoden takaiselle ensimmäiselle osalle, jonka koukkuna olivat täysin avoin Oahun saari, luksusautot ja vahva panostus sosiaaliseen nettiyhteisöön.

Jatko-osa sisältää yli 3000 kilometriä teitä, mihin sisältyy myös aiempaa enemmän maastoreittejä. Toiseksi pelialueeksi on lisätty Ibiza, joka on Oahun tavoin mallinnettu satelliittikuvien perusteella. Samalla kehittäjät ovat lainanneet piirteitä nettiroolipeleistä. Klanaan kaltaiset klubit kokoavat faneja yhteen ja mahdollistavat kilpailun muita klubeja vastaan. Pelimuotona on esimerkiksi "seuraa johtajaa", jossa yhden pelaajan on opastettava joukkuekavereitaan. Köykäinen ajomallinnus aiheuttaa kuitenkin vielä huolestuneisuutta.

Kimmo Pukkila



HORDE MONINPELISÄ

Moninpeli on tärkeä osa Red Faction: Armageddonia. Uudessa Extermination Modessa pelaajat hyppäävät taisteluun tekoälyn ohjaamia, laumoittain ilmestyviä hirviöitä vastaan. Kuulostaa aika paljon Hordelta, vai mitä?

MUUKALAISASEITA

Oletko kyllästynyt tavanomaisiin sodan instrumentteihin? Hyvä, sillä Armageddonissa on mukana monia muukalaisaseita. Sellaiset nimet kuin Nanoforge, Tremblers tai Rhino Charges tuskin saavat peliä vaikuttamaan huonommalta.

ELOKUVA KERTOO

45 vuotta on kulunut edellisen osan tapahtumista. Ajanjakson traagiset tapahtumat selviävät TV-elokuva Red Faction: Originsista, joka debytoi pelin aikoihin ensi keväänä.

HUHTIKUU 2011



Red Faction Armageddon

Alusta PC / PlayStation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Volition, Inc
Julkaisija THQ Pelityyppi Toiminta

RED FACTION -SARJAN SEURAAVASSA osassa on piru merrassa. 45 vuotta Marsin orien vapauttamisen jälkeen ihmiskuntaa kohtaa uusi uhka. Jo ennen sitä sota ja hävitys ovat tehneet Marsista lähes elinkelvottoman

paikan, ja jäljelle jääneet siirtokunnan rippeet ovat paenneet takaisin luoliin, joissa he muinoin työskentelivät orjina. Pinnan alla suojassa ihmiset ovat alkaneet rakentaa kaupunkeja ja uutta yhteiskuntaa. Heitä odottaa kuitenkin jätävä löyly. He eivät ole luolissa yksin. Pimeydessä lymyy jotain muuta. Jotain, joka on ollut horroksessa aikakausia, mutta on nyt viimein heräämässä. Jotain, joka näkisi mielellään ihmiset kuolleina.

Red Faction: Armageddon on neljäs osa toimintapelisarjassa, joka kertoo Marsin kapinasta. Pelillisesti se seuraa samoilla linjoilla edeltäjänsä, ensimmäisistä osista huomattavasti uudistuneen Red Faction: Guerillan

kanssa. Toisin sanoen kyseessä on hahmon takaa kuttu räiskintäkepos, jota väräyttävät täysin tuhoutuvat ympäristöt. Gamereactorin testaaman ennakkomateriaalin perusteella kehittäjä Volition, Inc on tällä kertaa silmäillyt suuria toimintapelihittejä, kuten Gears of Waria ja Dead Spacea.

Esikuvissa ei ole sinällään mitään pahaa. Red Faction: Armageddon liikkuu kuitenkin vaarallisilla vesillä, sillä se uhkaa menettää identiteettinsä. Ennakkoversion perusteella tuntuu, että päähuomio on siirretty hiekkalaatikkomaisesta tuhon sinfoniasta huomattavasti tavanomaisempaan avaruushirviöiden räiskintään kapeilla



SYYSKUU 2011

Batman: Arkham City

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Rocksteady Studios Julkaisija Warner Pelityyppi Toiminta

VIIME VUODEN Batman: Arkham Asylum on verraton toimintaseikkailu halki Yön ritarin verivihollisten täyttämän mielisairaalan. Jatko-osa Arkham City laajentaa pelialuetta kokonaiseksi rikolliskaupungiksi, jonne Lepakko hypää Kissanaisen pelastaakseen. Peli on laajempi, avoimempi, synkempi ja tarjoaa myös vaativampia aivopähkinöitä turpasaunan oheissa. Varjoissa hiippailu on edelleen mahdollista, mutta tuttujen varusteiden lisäksi Battis saa käyttöönsä hämäyksiin sopivan savupommin.

Peli ei olisi kokonainen ilman sarjakuvapahiksia. Kuvioissa ovat esimerkiksi Kaksinaama, Pakkasherra, Arvuuttaja, Harley Quinn, Victor Zsasz, Hugo Strange ja tietysti Jokeri. Rikollisten valtataistelu tuo oman lisänsä tarinaan. Peliin kaavaillaan myös moninpeliä, mutta tarkempaa tietoa siitä ei paljastettu.

Kimmo Pukkila



käytävillä. Sellaisia pelejä on jo tarpeeksi. Tyylisuunnan muutos tuntuu erityisen pahalta siksi, että Red Faction: Guerrilla oli varsin positiivinen yllätys. Se oli kiinnostava tarina avaruussiirtokunnasta ja ihmisluonteen synkemistä puolista. Tai ehkei sittenkään. Se oli kertomus luvattoman kokoisen avaruustraktorin ajamisesta räjäpäisesti suoraan vihollistukikohtaan. Vastaava ei ole koskaan tuntunut yhtä makealta. Seinien kaataminen, rakennusten romahduttaminen ja siltojen pätkiminen väkevän neuvostohenkisessä ilmapiirissä on yksi viime vuosien aliarvostetuimmista pelikokemuksista. Siksi pä toivon, että Volition vähentäisi putkiräiskintää ja Ridley

Scott -tyylisiä tavoitteita ja keskittyisi niiden sijaan siihen, minkä he osaavat parhaiten: silkkaan tuhoon.

Kokonaisia rakennuksia voi repäistä marsilaisten niskaan

Huolimatta asetelman herättämästä skeptisyydestä pidin kovasti uudesta aseesta, Magnetic Gunista. Se on yhtä yksinkertainen kuin myös nerokas fysiikkapohjainen ase, jolla ammutaan kaksi pistettä, jotka vetävät vimmai-

sesti toisiaan puoleensa. Aseella voi esimerkiksi repäistä kokonaisia rakennuksia onnettomien marsilaisten niskaan. Lisäksi käytössä on uusi Nanoforge-toiminto, jolla sankari Darius Mason, Alec Masonin ja Samanyan lapsenlapsi, voi rakentaa rikkoutuneita rakenteita uudelleen. Yhdessä varusteet luovat varsin hauskan, jopa taktisen pelielementin.

Ensi keväänä selviää, erottuuko peli edukseen vai jääkö se nimekkäämpien kilpailijoiden jalkoihin. Red Faction -sarjalle ja ja Marsin koviille kaivosmiehille kyseessä voi olla elämän ja kuoleman asia.

Viktor Eriksson



Darksport

Alusta **PC** Pelityyppi Roolipeli/strategia Julkaisu Helmikuu

Darksport on tieteisroolipeli strategiapeli Sporen juurilta. Pelaajan tehtävänä on pysäyttää ilkeät darksporet, mikä onnistuu vain geneettisesti ehostettuja sankarihahmoja käyttämällä. Hahmoja voi muokata Sporen tavoin monipuolisesti. Myös yhteistyö on keskeisessä roolissa, ja mukaan mahtuu neljä pelaajaa.



Mortal Kombat

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Taistelu Julkaisu Huhtikuu

Pelitalo Midway on mennyt konkurssiin, ja Warner on tarttunut Mortal Kombat -sarjan ruoriin. Ensi vuonna julkaistava uusi osa on tuotantoarvoiltaan aiempaa korkeampi. Se lupaa palauttaa sarjan vanhaan loistonsa suoraviivaisen mutta syvän taistelujärjestelmän ja rohkean grafiikan avulla. Siis väkivaltaa riittämiin.



True Crime: Hong Kong

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

GTA:n haastaja palaa ensi keväänä. Tällä kertaa hypätään undercover-kyttä Wei Shenin tossuihin äärimmäisen salaisessa operaatiossa Hongkongissa, vihollislinjojen takana. Pelaajan on voitettava rikollispomojen luottamus, jotta ne paljastaisivat arkaluontoista tietoa ja mahdollistaisivat organisaatioiden alasajon.



Dead Nation

Alusta **PlayStation 3** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2010

Super Stardust HD:n tekijänä tunnettu suomalainen Housemarque viimeistelee PlayStation 3:lle ladattavaa zombiräiskintää, Dead Nationia. Vauhdikkaassa selviytymiskamppailussa kohdataan laumoinen päälle virtaavia vihollisia, joita listimällä kerätään pisteitä ja asepäivityksiä. Mukana on myös yhteistyömoninpeli.



X-Com

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

USA on luhistumassa. Sillä ei ole mitään tavanomaista vihollista, mutta perhe toisensa perään jää tuntemattomien muukalaisten uhriksi. FBI-agentti William Carterin tarkoituksena on selvittää mysteeri, ennen kuin on liian myöhäistä. Salaiset kansiot -tyyliin mukana on salaliittoja, mutta myös runsaasti puhdasta toimintaa.



Dead Rising 2: Case West

Alusta **Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu Joulukuu

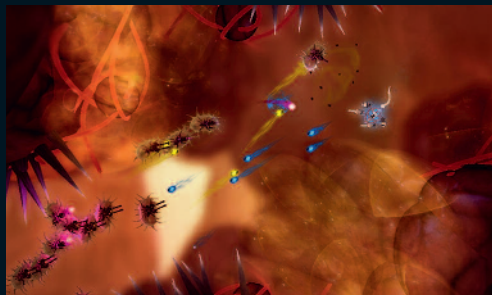
Chuck Green on kova jannu, mutta Dead Risingin painiva valokuvaaja Frank West on silti kaiken kunkku. Siksiä onkin hienoa nähdä Frankin palaavan uuteen yhteistyöseikkailuun Chuckin kanssa. Case West lupaa lisää tuttua zombijahtia Xbox 360 -faneille. Peli ilmestyy ladattavassa muodossa.



Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

Alusta **PC** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2011

Se mitä pääsimme Red Orchestra 2: Heroes of Stalingradista pelaamaan, osoittautui varsin hyväksi. Kyseessä on realistinen ja hienostunut toimintapeli, joka sijoittuu Stalingradin taisteluun kesästä 1942 talveen 1943. Taistelua seurataan paitsi venäläisten myös saksalaisten näkökulmasta.



Microbot

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

Microbotilla on mielenkiintoinen idea. Peli nimittäin sijoittuu ihmiskehon sisään, jossa liikutaan miniatyyrisellä aluksella klassisen räiskintäpelin hengessä. Elintoiminnot vaikuttavat peliympäristöön, omia aseita voi kehittää ja mukaan on luvassa myös kimpappeli, jossa pöpösiä päästään torjumaan yhteistuimin.



Super Mario All-Stars Wii

Alusta **Wii** Pelityyppi Tasohyppely Julkaisu Joulukuu

Super Mario Bros täytti 25 vuotta, ja Nintendo juhlistaa sitä All-Stars -kokoelmalla putkimiehen varhaisista seikkailuista. Wii-peli sisältää Super Mario Brosin, Super Mario Bros 2:n, Super Mario Bros 3:n ja Super Mario Bros: The Lost Levelsin. Onpa mukana myös kattava soundtrack ja kirja!



Rayman Origins

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Tasohyppely Julkaisu Joulukuu

Rayman Origins on episodinen tasohyppelyseikkailu, jota Ubisoft on kehittänyt vaatimattoman viiden ihmisen voimin. Peli on täysin kaksisuolainen, mutta jälki on persoonallista. Tarinan on tarkoitus valottaa Rayman-hahmon ja tämän kumppanin Globoxin historiaa ennen parivaljakon seikkailuja pelisarjan ensimmäisissä osissa.



Shadow Harvest: Phantom Ops

Alusta **PC** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2011

Taktinen toiminta on mielenkiintoista vaihtelua perusräiskinnälle, ja Shadow Harvest lupaa pureutua juuri siihen saumaan. Vuosi on 2025 ja agentit Myra ja Aron elävät vaarallista elämää vihollislinjojen takana. Toinen on perinteinen sotilas, toinen ketteriä hiipailijaa. Pelaajan tulee hyödyntää erikoiskykyjä edukseen.



Kingdom Hearts Re:coded

Alusta **Nintendo DS** Pelityyppi Pulmapeli Julkaisu Tammikuu

Kingdom Hearts Re:coded on Japanissa julkaistu aiemmin mobiililaitteille episodisessa muodossa. Nyt Square Enix kokoa palaset yhteen suuria Nintendo DS -versiota varten. Disney-hahmot ja muut tutut kasvot ottavat päärooliin varsin lupaavassa yhdistelmässä roolipeliä, pulmanratkointia ja tasohyppelyä.



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

LIVE

COMPATIBLE WITH
XBOX 360
XBOX LIVE® COMMUNICATION



steelseries
SPECTRUM 2.0
GAMING HEADSET

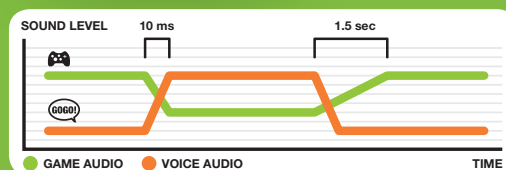


steelseries
SPECTRUM 2.0
GAMING HEADSET



SISÄLTÄÄ STEELSERIES SPECTRUM AUDIOMIXERIN:

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



SteelSeries LiveMix in action

GameStop
power to the players



PRISMA

ANTTILA



steelseries
professional gaming gear



CLASSIFIED

Kadonneet pelit – Osa 1

Joka vuosi moni lupaava peli kokee karun kohtalon ja katoaa kartalta ennen valmistumistaan. Gamereactor avasi peliarkistojen syöverit viimeisen kymmenen vuoden ajalta ja tekee suuren katsauksen näihin kadonneisiin ja unohdettuihin peleihin.

01.01.2000–01.04.2007





Seksikkäällä supervakooja Novalla ja Terran Ghost -yksiköllä olisi ollut paljon tekemistä. Tehtävänä olisi pitänyt pysäyttää korruptoinut kenraali geneettisesti muunneltuine supersotilaineen samalla suorittaen salaisia tehtäviä Terran pääkomennolle sekä taistellen Zergien loputonta hyökkäystä vastaan.

Alusta GC/PS2/XBOX Kehittäjä BLIZZARD/NIHILISTIC/SWINGIN' APE Julkaisija VIVENDI Pelityyppi TOIMINTA/HIIVISKELY

Starcraft Ghost

Kolmen ja puolen vuoden kehitys ja odotus olivat aaveita vain

Pentele, se vaikutti mahtavalta idealta! Warcraftin ja Diablon luoja Blizzard ei ollut vielä valmis Starcraft II:een, mutta studio halusi kokeilla siipiään toimintapelin saralla. Fanit odottivat tietysti Starcraft universumiin palamista kuin kuuta nousevaa.

Starcraft Ghostin alkuperäinen idea oli josain Konamin Metal Gear Solid -sarjan ja Splinter Cellin välimaastossa - kunnon sci-fi-mausteilla terävöitettynä. Päähahmo Nova pystyi verhoutumaan näkymättömyyteen napin painalluksella. Hän oli kissamaisen notkea ja atleettinen, mikä takasi kurvikkaalle sankaritarrelle laajan kirjon makeita liikkeitä ja keinoja päihittää vihollisensa. Gamereactor testasi varhaista versiota Microsoftin X03-tapahtumassa syyskuussa 2003, ja peli teki välittömän vaikutuksen. Ohjaus ja pelin ulkoasua tuntuivat jo varhain erinomaisilta.

Pian X03:n Starcraft Ghost menetti kuitenkin kehitystiimensä. 18 kuukautta peliä Blizzardille työstänyt Nihilistic Software (Vampire: The Masquerade - Redemption) sanoutui projektista täysin irti ja kehitystyö pysähtyi kuin seinään. Nihilistic oli ajautunut ylitsepääsemättömään kiistaan Blizzardin kanssa, kun Blizzard halusi

kehitystiimin toiveista poiketen siirtää pelin keskipisteen hiiviskelystä puhtaaseen toimintaan. Seurauksena julkaisupäivää siirrettiin jo kolmannen kerran hamaan tulevaisuuteen.

Kolme kuukautta kului, ennen kuin Blizzard löysi uuden kehittäjän kursimaan Starcraft Ghost kokoon. Swingin 'Ape Studiosin tehtävänä oli keskittyä yksinomaan Novan seikkailuun, ja vuoden 2005 E3-messuilla pelin uusi ilme oli nähtävillä. Peli oli nyt huomattavan toimintapainotteinen, mutta myös graafiselta ulkoasultaan modernisoitu.

Blizzard ilmoitti myös uuden julkaisupäivän: 21. päivä syyskuuta 2005. Tuli syyskuu, mutta ei Starcraft Ghostia. Jäi vain hiljaisuus. Vasta vuoden 2006 maaliskuussa Blizzard paljasti, ettei pelin kehitystä enää jatketa, eikä se siten tulisi koskaan näkemään päivänvaloa. Sadat tuhannet Starcraft-fanit ja pelitoimittajat jätettiin vain äimistelemään, miten peliä ei kaiken odotuksen jälkeen pääsikään pelaamaan. Starcraft Ghost on epäilemättä se lupaavin kaikista tämän artikkelin ensimmäisen osan kadonneista peleistä. Se, jonka missaaminen jäi kaikista eniten kaiher-tamaan mieltä.



Kun Gamereactor pääsi ensi kertaa testaamaan Starcraft Ghostin varhaista kehitysversiona, muistutti se hurjasti Splinter Celliä. Sitten kaksi vuotta myöhemmin suurin osa hiiviskelystä oli kadonnut kokonaan ja tilalla oli ensimmäisen persoonan räiskintää kuin Halossa konsanaan.

Frame City Killer

Namco halusi yhdistää GTA:n ja Hitmanin, mutta lopulta 18 kuukauden työ valui hukkaan

Kun japanilaiset pelinkehittäjät yrittävät liian sokeasti matkia länsimaisia merkkiteoksia, mennään helposti täysin metsään. Namcon Breakdown oli tästä malliesimerkki, mutta se ei pelintekijää lannistanut. Pian Breakdownin jälkeen firma näytti ensimmäiset väläykset uudesta toimintapelistä, jota pystyi kuvailemaan vain sekoitukseksi Grand Theft Auto III:ta ja Hitmania.

Frame City Killer keskittyy kylmäverisen palkkatappaja Crow'n edesottamuksiin Frame Cityn kuvitteellisessa kaupungissa vuonna 2047. Maailman rumimpiin aurinkolaseihin sonnustautuneen antisankarin sukset menevät pahasti ristiin kaupunkia hallitsevan huumeparoni Khanin kanssa. Ainoa

vaihtoehto on tietysti päästää huumepomo hengiltä, mutta se ei toki onnistu ilman pitkälististä suunnittelua, valmistautumista sekä sisäpiirin kontakteja.

Ensimmäisistä pelitesteistä lähtien oli selvää, että joku Namcolla oli pelannut Hitmania epäterveellisen paljon. Tismalleen samoin kuin esikuvassaan, Frame City Killerissä suoraviivainen hyökkäys aseet tanassa oli pannassa. Aluksi tuli varjostaa kohdetta, ottaa selvää heikkouksista ja sitten suorittaa salamurha ilman poliisien tai gangstereiden huomiota. Hitman suorastaa huokui pelin jokaisesta osasta, kun taas kaupungin toteutus aiheutti vahvan déjà vu -tunteen GTA III -ajoista.

Namcolla oltiin epäilemättä täysin varmoja, että hittipelien sekoituksessa olisi kaikki ainekset uudelle myyntimenestykselle. Toisin kuitenkin kävi. Frame City Killer ei pelkästään näyttänyt karnealalta, vaan myös ohjaus tökki vastaan. Kokonaisuudella ei ollut mitään mahdollisuuksia nautittavaan pelikokemukseen. Lehdistö oli armoton, eikä uudelle konsolisukupolvelle ollut asiaa heikolla ulkoasulla varustettuna. Lopulta keväällä 2006 Namco ilmoitti, että peli oli pistetty jäihin, kunnes laadulliset tavoitteet olisivat realistisia toteuttaa. Nyt vuoden 2010 lopussa Frame City -tappaja on edelleen tipotiesään. Monilta moinen peli Xbox 360:n alkupäiviltä on jo ehtinyt tyystin unohtua.



Frame City Killer oli näytillä E3-messuilla 2005. Silloin peli näytti aika surkealta. Graafinen ulkoasu oli ajastaan jäljessä, ja ohjaustuntuma oli auttamattoman kankea. Ja kyllä, kaiken karneuden alla lymysi mainio Unreal 3 -moottori.



Frame City Killerin haki inspiraatiota Gran Theft Auton III:n ja Hitman-pelien lisäksi Sega Dreamcast-seikkailu Shenmuesta.



Pelin mielikuvituskaupunki oli kansainvälinen metropoli, joka jakaantui useisiin etnisiin kaupunginosiin. Tarkoituksena oli puhutella pelaajia eri osista maailmaa. Betoni- ja lasiviidakossa oli tarkoitus olla ajoneuvoja sekä tavallisia ihmisiä hoitamassa omia päivittäisiä askareitaan.



Black 9:n tulitaistelut olivat lähes puuduttavan automaattisia. Tähtäin pysyi lähimmässä vihollisessa kuin liimattuna.

Alusta PC/PS2/XBOX Kehittäjä TALDREN Julkaisija MAJESCO Pelityyppi TOIMINTA

Black 9

Nuoruuden laiskuus ja huolimattomuus johti Majescon sysimustaan hetkeen

Joskus käy niin, että peli vain katoaa jälkiä jättämättä. Usein syynä ovat taloudelliset ongelmat tai vaikeudet saada pelille julkaisija. Joskus katoamisen syy on kuitenkin yksinkertainen ammattitaidottomuus (sekä typerys) kehittäjän puolelta. Näin juuri kävi Black 9:n tapauksessa.

Black 9 oli tarkoitus ilmestyä laajalle konerintamalle. Sen futuristinen tarina keskittyi maailmaan, jota uhkasivat yhdeksän pahaa tarkoitavaa salaseuraa. Pelaajan piti ohjata yhtä neljästä palkkasoturista, joiden tehtävänä oli luon-

nollisesti tienata rahaa tekemällä erilaisia tehtäviä - siinä samalla ihmiskunta ilkeiltä pimeyden voimilta pelastaen.

Kehittäjästudio Taldren lupaili pelistä todellista eepistä toimintaseikkailua varustettuna viimeisen päälle hiotulla grafiikoilla ja fysiikoilla, nettipelillä sekä yhteistyöpelimuodoilla. Peli kielämättä näytti ja vaikutti aikanaan oikein lupavaltalta projektilta. Studion edellinen peli Star Trek: Starfleet Command oli menestynyt kivasti, joten julkaisija Majesco ei nähnyt esteitä projektin rahoittamiselle.

Taldren oli kuitenkin haukannut liian suuren palan purtavaksi, eikä homma ollut lainkaan hallinnassa. Studio koostui pääosin aloittelevista pelintekijöistä ja opiskelijoista, joille peli ei ollut ensimmäinen prioriteetti. Budjetista ei osattu pitää lainkaan kiinni, ja yhtiö ajautui konkurssiin pian yhden kaikkien aikojen surkeimman E3-esityksen jälkeen. Majesco puolestaan syytti Taldrenia sopimusrikkomuksista, ja rahat riuhtaistiin tuskanhiki otsalla takaisin. Black 9 katosi nopeasti tyhjyyteen, eikä sitä koskaan päästy edes testaamaan.



Pelaaja sai Mustassa yissä mahdollisuuden muokata hahmoaan valitessaan pelihahmon ammatiksi soturin, varkaan tai futuristisen maagin.

Alusta PC/PS3 Kehittäjä WEBZEN Julkaisija WEBZEN Pelityyppi NETTIROOLIPELI

Endless Saga

Webzenin saaga oli liian kunnianhimoinen tullakseen todeksi

Pelikehittäjä Webzen on järkyttävän suosittu kotimaassaan Etelä-Koreassa, ja sen nettiroolipelit ovat myyneet miljoonia kappaleita. Firman tuotokset eivät kuitenkaan ole tehneet samanlaista vaikutusta länsimaissa peliareenoilla. Yhtiön kunnianhimoiset peliprojektit kuten Diablo-tyyppinen MU Online ja Huxley ovat silti saaneet varsin mukavasti huomiota kehitysvaiheessaan etenkin täällä Euroopassa.

Sonyn E3-lehdistötilaisuudessa kesällä 2005 Webzen oli yksi ensimmäisistä kehittäjistä, jotka ilmoittivat tukevensa uutta PlayStation 3:a. Esitellyssä ollut Endless Saga oli rakennettu Unreal 3-pelimootorin varaan ja näytti uskomattoman kauniilta. Tarkempia yksityiskohtia pelistä emme kuitenkaan koskaan saaneet tietää, sillä vain noin vuosi myöhemmin Webzen ilmoitti pelin kehityksen päättyneen sekä PlayStation 3:lla että PC:llä. Webzenin mukaan pelistä ei olisi saatu riittävän innovatiivista eikä pelillisesti uraauurtavaa, eikä Sonyn uutuuskonsolin verkko-ominaisuuksia toisaalta pidetty riittävinä.

Näin jälkeenpäin voimme vain spekuloida, mikä oikeasti meni vikaan. Yhden teorian mukaan kyseessä oli ristiriita roolipelin vaatiman laajan maailman ja hyvin korkeatasoisen, mutta raskaan graafisen ulkoasun välillä. Tavoitteiden paljastuttua epärealistiseksi Webzen päätti mieluummin laittaa hanskat tiskiin kuin väkisin jatkaa hävittyä taistelua.



Onko Unreal 3 -pelimoottori liian kinkkinen pala peliteknologiaa? Sitä voi vain pohtia, kun laskee kaikki pelimootorilla aloitetut, mutta perutut pelit. On ilmeistä, että erittäin edistynyt tekniikka vaatii kehittäjiltä yhtä lailla pitkälle vietyä visiota ja taitoa viimeistellyn tuotteen aikaansaamiseksi. Toisaalta Unreal soveltuu paremmin hektisiin toimintapeleihin kuin suuriin ja avoimiin seikkailuihin.

Alusta **XBOX** Kehittäjä **LEVEL 5** Julkaisija **MICROSOFT** Pelityyppi **NETTIROOLPELI**

True Fantasy Live Online

Microsoftin unelmat omasta World of Warcraftistä eivät käyneet todeksi

True Fantasy Live Online oli Xboxin alkuaioista lähtien Microsoftin yksi suurimmista sat-sauksista nettipelaamisen saralla. Peli olisi ollut tärkeä erityisesti Japanissa, missä konsoli oli jo varhaisessa vaiheessa altavastaajana.

Level 5, joka tuli myöhemmin tunnetuksi Dark Chronicles- ja Dragon Quest 8 -peleistään, sai nauttia Microsoftin yltäkylläisestä tuesta. Raha-virtojen mukana tulivat kuitenkin kovat vaatimukset siitä, kuinka pelin pitäisi tukea Xbox Liven tuolloin vielä uudenaikaisia ominaisuuksia,

kuten puhekommunikointia. Seikkailulle vaadittiin myös erittäin persoonallista ilmettä. True Fantasy Live Online erottuikin esimerkiksi World of Warcraftista ja Everquest 2:sta värikäällä sarjakuva-maisella ulkoasullaan. Esittelyissä Level 5 näytti myös, kuinka omaa hahmoaan oli mahdollista muokata pienimpään yksityiskohtaan asti, mikä sai monet roolipelifanit heti pohtimaan omaa pelihahmoaan.

Odotus venyi, kun peliä ei kuulunut lupauksista huolimatta. Myöhästymiset seurasivat toisiaan. Lopulta vuoden 2004 kesällä Microsoft

ilmoitti luopuvansa projektista. Suunnitelmissa siinti jo Xbox 360, eikä massiivisen roolipelin julkaiseminen vanhentuvalla konsolille tuntunut järkevältä. Ratkaisevaksi ongelmaksi koituivat nimenomaan nettipeliin liittyvät ongelmat, jotka pitivät Xbox Liven nettiroolipelivalikoiman olemattomana tänäkin päivänä. Eräs Level 5:n pelisuunnittelija tilitti myöhemmin, ettei viestintä amerikkalaisjätin kanssa toiminut missään vaiheessa. Ei ollutkaan ihme, että japanilaistudio lähentyi Square Enixin ja Sonyn kanssa. Pelaajat menettivät joka tapauksessa lupaavan pelin.



True Fantasy Live Onlinen perintö on nähtävissä peleissä kuten Dark Chronicles, Dragon Quest 8 ja Rogue Galaxy.



Peli yhdisteli ulkoasussaan iloisesti niin länsimaista satukirjastoa kuin japanilaista animeakin.



Pelin valmistumista odotettiin jännittyneenä, mutta jatkuvat myöhästymiset lannistivat innokkaimmankin pelifanin ja säsäsivät suoraan World of Warcraftin hoteisiin.

Alusta **PS3/XBOX 360** Kehittäjä **UBISOFT** Julkaisija **UBISOFT** Pelityyppi **TOIMINTA**

Killing Day

Ubisoftin lupaava toimintapläjäys PlayStation 3:lle kävi liian kalliiksi

PlayStation 3:n alkukauden yksi kiinnostavimmista ja huomioiduimmista peleistä oli Ubisoftin **Killing Day**. Huomio oli ansaittua, sillä peli näytti fantastiselta terävine grafiikoineen ja dynaamisine kenttineen. Verrattuna kohua aiheuttaneeseen Killzonen esirenderoituun demoon, **Killing Day** oli jo varhain pelattavissa ja pelin uskottiin olevan todella pitkällä kehityksessä.

Pelin visuaalista mahtia todisti kohtaus massiivisessa ostoskeskuksessa, joka oli koristeltu patsailla ja marmorilla. Koristukset eivät tosin säilyneet kauaa ehjänä, kun joukko rikollisia hyökkäsi keskuksen ja ilma täyttyi liijystä ja hajoavista ympäristöistä. Pelattava kohtaus huipentui pelaajan hypätessä alas toisesta kerroksesta samalla ampuen alla olevan lasilattian paetessaan vihollisjoukkoja. Peliä hypetettiin

voimakkaasti ja suosio vaikutti olevan taattu. Pian Ubisoft puhui jo mahdollisesta Xbox 360-käännoksestä. Sitten kaikki peliin liittyvä tiedotus hiljeni täysin, eikä seuraavan vuoden E3:ssa peli ollut lainkaan nähtävillä. Tilanne pelin kannalta näytti huonolta ja lopulta Ubisoft kertoi pelätyt uutiset: pelin kehityksestä oli luovuttu.

Syy alasajoon oli klassinen. Pelin graafinen loisto ei ollut tullut halvalla ja kehitys imi koko ajan enemmän varoja, vaikka pelin valmistumista lykättiin jatkuvasti. Pelin hyvät ideat eivät menneet täysin hukkaan. Ubisoft käytti niitä muun muassa Wiin Red Steelissä, joka yhdisteli miekkailua ensimmäisen persoonan räiskintään.



Work in Progress - Killing Day™ ©2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

Peli yhdisteli innovatiivisesti ampuma-aseita, lähtäistelua ja erityisesti miekkailua. Killing Dayn peruuntumisen jälkeen miekkataistelut siirtyivät Wiin Red Steeliin. Red Steel floppasi, joten päätös Killing Dayn peruuttamisesta sen hyväksi ei ollut kovin fiksu.



Killing Day näytti mahtavalta ja monet odottivat pelistä graafisen suorituskyvyn suunnannäyttäjää PlayStation 3:lle.

Alusta **XBOX** Kehittäjä **TRILOBITE STUDIOS** Julkaisija **PHANTAGRAM** Pelityyppi **TOIMINTA**

Duality

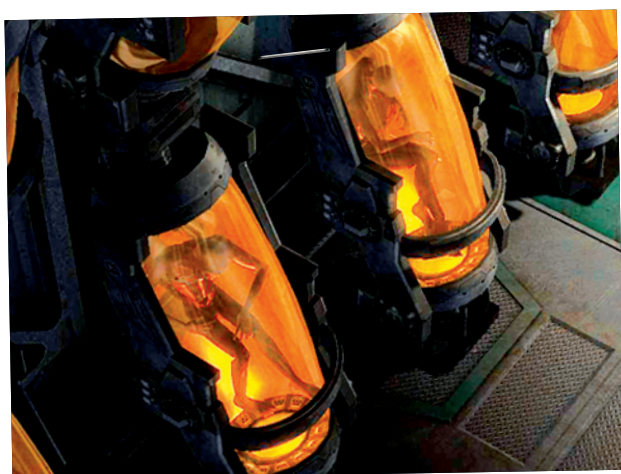
Trilobiten hiiviskely kokeili rajoja, mutta päätyi rikkomaan vain lupauksensa

Muutama espanjalaisen Pyro Studion avainohjelmoija hyppäsi vuosituhaten alussa eteläkorealaisen Phatagramin kelkkaan. Maalissa piti hämmöttää kokonaan uusi hiiviskelyyn ja monipuolisiin lähestymistapoihin nojaava vakolupeli, josta luvattiin pelaamisen rajoja rikkovaa kokemusta. Pelin nimi oli Duality.

Duality sijoittui cyberpunk-tulevaisuuteen, jossa kolmen hyvin erilaisen päähahmon tehtävänä oli tunkeutua huippusalaiseen tutkimuslaitokseen. Travis oli tyypillinen salainen agentti, joka turvautui varjoissa hiiviskelyyn ja tarvittaessa voimankäyttöön. Vaihtelua tarjosi nimettömäksi jäänyt naishahmo, jonka väkivallan sijaan

piti ratkaista ongelmat viekkauksella ja hakkerointitaidoilla. Myös kolmas pelattava hahmo oli myös atk-orientoitunut - aivan kirjaimellisesti. Hän oli tiedemies, jonka tajunta oli onnettomuuden seurauksena siirretty tietokoneeseen. Hänen tehtävänsä oli tukea kahta ihmishahmoa tietoverkoissa kuin Tronissa konsanaan.

Kolme erilaista pelimekaniikkaa ja etenemisvaihtoehtojen laajuus saivat pelin vaikuttamaan todella herkulliselta. Liika kunnianhimo kuitenkin kostautui. Trilobyte ei pysynyt aikatauluissa ja pyytäessään kehitykseen lisää rahaa, valitsi julkaisija pelaajien kannalta sen harmittavamman vaihtoehdon.



Bumb mapping, valtavan laajat ympäristöt, dynaamiset säävaihtelut sekä makeat varjoeffektit saivat Dualityn näyttämään aikanaan kerrassaan upealta.



Dualityn kunnianhimoinen tavoite oli antaa pelaajan valita paras ratkaisu tilanteeseen kuin tilanteeseen. Dynaamisuus oli avainsana, mutta käytännössä se oli liikaa vaadittu edellisen sukupolven konsoliilta.

Alusta **PS2 (KOLIKKOPELI)** Kehittäjä **CAPCOM** Julkaisija **CAPCOM** Pelityyppi **TAISTELU**

Capcom Fighting All Stars

Capcom panosti uuteen tappelupeliin täysillä, mutta veti tyhjän arvan

Viime vuosina pelaajat ovat saaneet nauttia Capcomin taistelupelien uudesta tulemisesta, jossa on palattu hyväksi todettuun kaksiolteeseen toimintaan. Vuonna 2003 tilanne oli täysin toinen. Kolmiolteiset taistelupelit olivat kuumaa kamaa ja siihen aaltoon myös Capcon tähtäsi Capcom Fighting All Starsillaan.

Peli tarjosi nimesä mukaisesti laajan kavalkadin Capcomin suosikkitaistelijoita. Mukana olivat tietysti Street Fighterin Ryu, Chun-Li, Guile ja kumppanit, kuten myös Final Fightin Haggar ja monet muut. Kolmiolteisuus näytti toimivan kiitettävästi, ja pelissä oli selvää potentiaalia. Peli vaikutti kuvissa ja videoissa hyvältä - kunnes sitä oikeasti pääsi pelaamaan.

Capcom Fighting All Stars ammuttiin alas supernopeasti jo betavaiheessa. Japanilaisissa pelihalleissa testit saivat murska-arviot. Ohjaus oli karkea, ja erikoisliikkeiden suorittamiseen vaadittiin epäinhimillistä sorminäppäryyttä. 12 hahmoa ei myöskään ollut riittävästi. Peli leimattiin nopeasti liian tylsäksi. Katkera palaute oli Capcomille liikaa, ja se lopetti pelin siihen paikkaan syksyllä 2003.



Capcom Fighting All Starsin betaversio sai osakseen valtavasti kritiikkiä. Murska-arviot tulivat aiheesta, sillä peli rakennettiin umpisurkean Street Fighter EX -pelisarjan kehikoon.





Taxi Drivarin ulkoasu oli raa'an realistinen ja yksityiskohtainen verrattuna Rockstarin esikuvaansa. Näpsäkät grafiikat ja ikoninen päähahmo likaisessa arnejatavissa eivät kuitenkaan olleet riittäviä syitä pysäyttämään pelin peruuttamista.

Alusta PS2/XBOX Kehittäjä PAPAYA Julkaisija MAJESCO Pelityyppi TOIMINTA

Taxi Driver

Digi- Travis Brickle veti oharit

Vanhoihin klassikkoelokuviin perustuvat pelit olivat vuoden 2005 suuri trendi. E3-messuilla näytettiin vi- lahduksia niin Kummisedästä, Arpinaamasta, Tappa- jahaista kuin Taksikuskistakin. Kuten nykyään tie- dämme, osasta ideoista kehkeytyi täysiverisiä pele- jä. Taxi Driver ei ollut yhtä onnekas.

Taxi Driverrissa pelaajan piti tietysti hypätä eloku- van päähahmon Travis Bricklen saappaisiin. Samoin kuin Scarface-peli, plagioi Taxi Driver sumeilematto- masti GTA-pelisarjaa. Tarkoituksena oli ajella ympäri hiekkalaatikko kaupunkia samalla suorittaen erilaisia tehtäviä, jotka kuljettaisivat pelin tarinaa eteenpäin. Pelin tapahtumien piti sijoittua heti elokuvan jälkeen ja johdattaa Travisia läpi turhautumien ja koston tien.

Taxi Drivarin kohtaloksi koitui julkaisija Majesco- n pahat taloudelliset ongelmat. Epärealistinen projekti digitaalisen New Yorkin luomisesta ei päässyt edes kunnolla vauhtiin, ennen kuin Majesco pisti pelille stopin. Ottaen huomioon, kuinka keskinkertaiseksi muut lisenssipelit jäivät, saattoi ratkaisu lakkaut- tamisesta olla oikea. Hyvä vain, että yksi elokuva- klassikko vältti alelaaripeiksi vajoamisen.

Plattform GC/PC/PS2/XBOX Kehittäjä LOST BOYS GAMES Julkaisija SWING ENTERTAINMENT Pelityyppi TASOLOIKKA

Knights

Lost Boys Gamesin pikkuritarien mahkuihin ei uskottu ylikuumilla markkinoilla

Oli vuosi 2001 ja kaikilla pelitoimittajilla piti kiirettä uuden PlayStation2:n ah-niin-ihanaa ulkomuotoa ihaillessa, suorituskykyä ihmetellessä sekä tietysti sikamaisen kovaa hintaa kauhistellessa. Uusien pelien graafista ylivoimaisuutta hehkutettiin, mistä osansa sai myös Knights.

Hollantilainen Lost Boys Games tarjosi ihailtavak- si monia mielenkiintoisia kuvia tuloillaan olleesta Knightsista. Alkujaan yksinomaan kakkospleikkarille tarkoitettun pelin oli määrä olla yhdistelmä humoris- tista seikkailua sekä älynystyröitä kutkuttavaa taso-

loikkaa.

Knightsissa pelaajat pääsettiin tutustumaan Whyruken kuningaskuntaan, jota oli kohtaamassa suuri mullistus. Kuningas oli nimittäin jäämässä eläkkeelle ja uusi hallitsija oli avoimessa haussa. Mikä olisikaan paras tapa valita uusi kunkku kuin monimutkaiset turnajaiset, joiden voittajalle olisi tiedossa prinsessa ja koko valtakunta. Huumoria ei oltu unohdettu. Järjestelyä perusteltiin pelissä myös sillä, että näin prinsessan ei tarvitsisi kaluta baareja sopivan aviomiehen löytämiseksi.

Peli näytti varsin hauskalta paketilta, ja Lost Boys Games ilmaisi halunsa julkaista pelinsä kaikille mah- dollisille alustoille. Julkaisija Swing Entertainment ei ollut kuitenkaan samaa mieltä. Heidän mielestään tasoloikkamarkkinat olivat ylisaturoituneet ja lakkautti jyrkästi pelin rahoituksen.

Lost Boys Games ei saanut peliään valmiiksi, mutta eivät lyöneet hanskoja lopullisesti naulaan. Parin vuoden jälkeen he vaihtoivat nimensä Guerrilla Gamesiksi ja loivat PlayStation 3:lle sellaisen vaati- mattoman pelisarjan kuin Killzone.



Moskovan sinfoniaorkesterin oli alunperin tarkoitus vastata pelin musiikeista. Knightsin oli määrä yhdistää klassista mahtipontista ritaritarinaa sekä räväkää huumoria.



Pienten ritareiden laiva ei odottanut...



Ritarien grafiikka oli simppeää mutta charmikasta.



Lost Boy Games on nykyään Guerrilla Games.



PS2-version piti saapua kauppoihin jouluna 2001, mutta toisin kävi.

Alusta GC/PS2/XBOX Kehittäjä RAGE Julkaisija RAGE Pelityyppi AJOPELI

Lamborghini

Valmis peli päätyi roskakoriin, kun Rage Software syöksyi konkurssiin

Pelintekijän elämä voi joskus olla tarpeettoman raakaa ja julmaa. Raada kuukausia pelin eteen ja katsele ylpeänä, kun kaikki näyttävät olevan tyytyväisiä työn tulokseen. Sitten tapahtuukin jotain odottamatonta ja valmis peli ei koskaan päädykään kauppojen hyllyille.

Tammikuussa 2003 Rage Software julistettiin vararikoon. Pelijulkaisijan koko pääoma oli hupennut muun muassa naurettavaan 15 miljoonan punnan lisenssimaksuun David Beckhamin nimen käytöstä umpisurkeassa futispelissä. Ragen Warringtonin-studiosta puolestaan pohdittiin kuumeisesti, mitä heidän valmiille Lamborghini-

pelille kävisi. Peli oli jo näet lähetetty hyväksyttäväksi Microsoftille. Siitä olisi julkaisussa tullut ensimmäinen kaahailupeli, jossa voitiin kehua olevan täysi Xbox Live -tuki kaikkine herkkui-
neen. Odotuksen tuloksen tiedämme tänä päivänä liiankin hyvin. EA osti konkurssipesän pe-
leineen kaikkineen. EA:lla ei ollut kuitenkaan mitään suunnitelmia julkaista peliä. Ostolla se pystyi varmistamaan, ettei mikään kilpailija pystynyt käyttämään Lamborghiniin lisenssiä peleissään ja kilpailemaan sillä EA:n Need for Speed -pelisarjaa vastaan. Kehittäjätiimi ei koskaan päässyt palaamaan Lamborghiniin

rattiin, vaan joutuivat aloittamaan uuden autoilupelin tyhjästä. Itsepintaisuus palkittiin onneksi parin vuoden päästä, kun tiimi sai valmiiksi Juiced-autopelin. Lamborghini on epäilemättä oudoimpia kadotettuja pelejä. On sanoinkuvaa-
mattoman harmillista, etteivät kaahailupelifanit päässeet koskaan nauttimaan Lambojen vauhdikkaasta menosta.



Pelin oli tarkoitus tarjota 25 erilaista Lamborghini-mallia ja nettipelitalian kahdeksalle pelaajalle.



Sisartoituksellamme on vielä pelin ennakkoversio tallella. Se on edelleen hauska ja vauhdikas pelikokemus.



Lamborghiniä mainostettiin Gamecubelle, PlayStation 2:lle ja Xboxille, mutta Rage keskittyi lopulta pääosin Xbox-versioon.



Benin koko nimi on Ben Throttle, mutta LucasArts päätti jättää sukunimen pois pelistä. Miksikö? Koska Prätkähiirten (Biker Mice from Mars) yhden hahmon nimi oli Throttle. Usko tai älä...



Alkuperäinen Full Throttle oli yksi ensimmäisiä pelejä, joka käytti hyväkseen ammattimaista ääninäyttelyä ja lisensoitua musiikkia.

Alusta PC/PS2/XBOX Kehittäjä LUCASARTS Julkaisija LUCASARTS Pelityyppi SEIKKAILU

Full Throttle: Hell On Wheels

Ben Throttlen odotettu paluu jäi haaveeksi

Full Throttle on yksi LucasArtsin rakastetuimpia seikkailupelejä genren kulta-ajalta 1990-luvun alkupuolelta. Sen ja Sam & Maxin jatko-osat olivat epäilemättä kuumimmin odotettuja pelejä vuonna 2003. Pelin tuotanto jumittui kuitenkin pahasti kehitystyön suohon, eikä edes Benin viritelty Corley saanut peliä takaisin baanalle.

Hell on Wheels oli tarkoitus olla suoraa jatkoa vuoden 1995 pelille. Ben Throttle sai siinä estettyä Ripburger-konnaa muuttamasta Benin rakastetun moottoripyörävalmistajan pakettiautoteh-

taaksi. Nyt Ben elää elämäänsä täysillä maanteitä kruisaillen. Ruusuinen elämä ei kestä kauaa, kun selviää, että joku sabotoi motoristien suosikiteitä. Benin tehtäväksi jää tietysti selvittää, kuka on moisten tihutöiden takana.

Hell on Wheels ei saanut ennakoissa hyvää vastaanottoa. Vaikka fanit olivat iloisia jatko-osasta, pelin ulkoasu oli jotain aivan muuta mitä fanit olivat odottaneet. Alkuperäisen sarjakuva-
mainen ilme ei toiminut lainkaan kolmessa ulotu-
vuudessa, eivätkä syynä olleet pelkästään hä-

täisesti luodut staattisen tylsät taustat. Myös Benin ja hänen jenginsä Polecatsien hahmot olivat menettäneet siirrossa charminsaa ja näyttivät pökölöiltä niin kuvissa kuin liikkeessään. Nyt vuosia myöhemmin olemme jo todistaneet Sam & Maxin paluun peleihin. Full Throttlest sen sijaan ei ole kuulunut pihaustakaan. Jos Full Throttle: Hell on Wheelsin noloa mahalaskua voi käyttää viitteenä, on tuskaistuttavan todennäköistä, että Benin pää pysyy pusassa vielä pitkään.



The Fast and the Furious oli puhdasta ajojuhlaa, jossa kisoja voittamalla pääsi tuunaamaan autostaan todellisen katujen kauhun.



The Fast and the Furiousin pelitahtumien oli tarkoitus viedä pelaajat Los Angelesista aina elokuvan jatko-osan maisemiin Miamiin.

Alusta PS2/XBOX Kehittäjä GENKI Julkaisija VIVENDI Pelityyppi AJOPELI

The Fast and the Furious

Genkin 14 kuukauden hurja ja huoleton kehitystyö päättyi lopulta romuttamolle

The Fast and the Furious (Suomessa Hurjapäät) iski Yhdysvalloissa tismalleen oikeaan saumaan. Paul Walkerin ja Vin Dieselin tähdittämä hurjastelu oli juuri sitä, mitä kasvavan autoilun alakulttuurin fanit kaipaivat. Oli ilmiselvää, että tilausta oli myös pelille, jossa yhdistyi auton tuunaus ja silmitön kaahailu.

Katukilpailut olivat jo kasvattaneet suosiota Aasiassa, mutta elokuvan siivellä autojen tuunaus ja katukisat nousivat suuren yleisön tietouteen myös Yhdysvalloissa. Etenkin ensimmäinen Fast and the Furious -elokuva tuli teattereihin juuri oikeaan aikaan ja takoi teatteri- ja DVD-

levityksellä yli 500 miljoonan dollarin tuotot. Elokuvan tuotantoyhtiö rupesikin heti patistelemaan tytäryritystään Vivendiä luomaan pelin, joka oli tarkoitus julkaista samaan aikaan elokuvan ensimmäisen jatko-osan kanssa.

Vivendi sysäsi pelin kehitysvastuun japanilaisen Genki-pelistudion harteille. Lafka oli aikaisemmin toteuttanut Tokyo Highway Challenge-kaahailun Dreamcastille, joten sillä oli arvokasta kokemusta katuhurjastelusta. The Fast and the Furious -pelin kantava idea oli avoin kaupunki, jota pystyi ajamaan ympäri vapaasti kisoja etsien. Kisoja riittävästi voittamalla puolestaan

ansaittiin rahaa, jolla se todellinen myyntivaltti, autojen parantelu niin suorituskyvyn kuin ulkonäönkin osalta, avautui pelaajalle.

Peli ei kuitenkaan koskaan saanut kunnolla bensaa tankkiinsa. Noin vuoden kehitystyön jälkeen Vivendi sai pelistä tarpeekseen ja katsoi paremmaksi lopettaa. Vivendi selitti peruuttamis- päätöstä avoimesti kertomalla, ettei se ollut tyytyväinen Genkin työn laatuun. Vivendin mukaan heikkolaatuisella tuotteella ei voinut haastaa suosittuja Midnight Club- ja Need for Speed-pelisarjoja autopelien kiristävissä kilpailutilanteissa.

Alusta XBOX Kehittäjä INTREPID GAMES/LIONHEAD STUDIOS Julkaisija MICROSOFT Pelityyppi SEIKKAILU

B.C.

Peter Molyneux'n esihistoriallinen esitys kaatui omaan mahdottomuuteensa

Pelihiipen kiistaton kuningas Peter Molyneux (Populous, Syndicate Wars, Black and White) otti 2000-luvun alussa suojiinsa kaksi pientä pelistudiota Big Blue Boxin ja Intrepid Gamesin. Lionhead Studiosin alaisuudessa ne alkoivat työstää omia projektejaan: Big Blue Box Fablea ja Intrepid BC:tä. Molemmat olivat kunnianhimoisia urakoita, joihin käytettiin valtavasti voimavaroja. Toinen peleistä ei valmistunut.

BC:ssä pelaaja otti kontrollin esihistoriallisen ihmisryhmän johtajan, jonka vastuulla oli johdattaa alaisensa läpi dinosaurusten ja muiden vihamielisten ihmisapinalajien asuttaman maailman. Pelin maailman luvattiin olevan toimiva ekosysteemi, jossa jokaisella eläimellä olisi oma paikkansa ruokaketjussa. Savanneilla pelaajan piti ottaa ensimmäiset askeleet työkalujen keksimiseen ja pyrkiä kehittämään ryhmän kommunikaatiota sekä kädentaitoja. Käytännössä pelin piti olla yhdistelmä ongelmanratkaisua ja toimintaa, esimerkiksi dinojaidin merkessä.

Päätös BC:n ajamisesta alas julkistettiin loka-kuussa 2004. Peli oli ollut kehityksessä vuosia, mutta sitä ei olisi ehditty julkaista ennen uuden Xbox 360:n tuloa. Vuosi peruuttamisen jälkeen Microsoft osti Lionhead Studiosin, jolloin myös Big Blue Box ja Intrepid sulautuivat uuteen Microsoft-pelien Euroopan haaraan.



Puhtaasti visuaalisesti BC näytti heti alusta lähtien vakuuttavalta. Esitetyt kohtaukset paljastuivat kuitenkin vain ohjatuiksi esimerkeiksi siitä, miten peli oli tarkoitus toimia. Jo kauan ennen kuin virallinen peruutusilmoitus julkistettiin, oli selvää ettei kunnianhimoisia suunnitelmia ollut realistista toteuttaa käytännössä.

A high-contrast, black and white promotional image for Call of Duty: Black Ops. It features a close-up of a soldier's face, partially obscured by shadows, with a rifle slung over his shoulder. He is wearing a tactical vest and holding two handguns, one in each hand. The lighting is dramatic, highlighting the textures of his clothing and the metallic surfaces of the weapons.

CALL ^{OF} DUTY

BLACK OPS

.*OUT NOW.*

WWW.CALLOFDUTY.COM

“WILL RULE 2010”

— GAMESMASTER



COMPETE—ALL-NEW GAME MODES, PERKS,
CHALLENGES AND KILLSTREAKS



CUSTOMISE—CHARACTERS & WEAPONS



CREATE—REPLAY, MAKE AND SHARE MOVIES



XBOX
LIVE

treyarch

ACTIVISION®

© 2010 Activision Publishing, Inc. Activision and Call Of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.



Treyarch yllättää ja päihittää Modern Warfare 2:n raikkailla ideoilla

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä TREYARCH Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-32 Ikäraja 18

Treyarchin valtaannousu ei ole ollut helppo keikka. Tiukkaa kritiikkiä ja kirosanoja on tullut matkan varrella, mutta kun Modern Warfare-mestarit sukelsivat pohjamutiin Infinity Wardin mukana, tuli Treyarchin tiimistä COD-sarjan priimusmoottori. Surkean Big Red Onen ja jo kelvollisemman World at Warin jälkeen parannusta oli tapahduttava – niin on onneksi käynytkin. Call of Duty: Black Opsin myötä ikuisen kakkosen maineeseen jässähtänyt pelitalo on viimein irtautunut kahleistaan; Black Ops kuuluu kiistatta vuoden parhaimpiin peleihin.

Ensiksi voitaneen todeta, että pitkän linjan modernit sodankävijät ovat kuin kotonaan Black Opsin parissa. Vaihteleva tempo, vahvasti käsikirjoitetut toimintakohtaukset ja koko pelikokemus kielivät siitä, että Treyarchilla on Modern Warfare -läksyt luettu. Ensimmäisenä huomio kiinnittyy pelattavuuteen, joka on entistäkin hiotumpi ja monipuolisempi. Se antaa mitä parhaimmat lähtökohdat adrenaliinipitoiselle laukausten vaihdannalle.



Stereoskooppista

Black Ops on ensimmäisiä pelejä, jotka taltioidaan stereoskooppisesti 3D-muotoon. Vieraillessamme Treyarchin studiolla lokakuussa saimme mahdollisuuden testata tätä käytännössä. Loppufilmi oli kaksijakoinen. Kolmiulotteisen piipun heiluminen ruudulla vaati liikaa huomiota okulaareilta, mutta ilmassa leijuva pölyn ja ruudin sekoitus tykistökeskityksen jälkeen kyllä kelpasi katseltavaksi.

Erona edeltäjänsä Black Ops tarjoaa valtaisesti paremmin kerrotun tarinan, mukavasti vaihtelua ja yleisesti täydellisemmän yksinpeli-kokemuksen. Kylmä sota on erinomainen ympäristö tapahtumille, eikä tarinankerronta jää pelkkien satelliittikuvien ja tekstilaatikoiden varaan. Nyt tarinaa vievät mukanaan erilaiset takamat, kertojajäät ja muut elokuvamaiset juonenkuljetustavat. Mukana on myös kunnolla jännitystä ja mielenkiintoisia juonenkäänteitä. Henkilöhahmot jäävät edelleen hieman ohuiksi, mutta vaikka tarinalle ei vielä Oscareita jaeta, on Black Opsin kerronnassa silti enemmän koukua kuin missään Call of Duty -pelissä aikaisemmin.

Yksinpelikampanjassa seurataan huippusalaisen iskujoukon huippusalaisia tehtäviä, jotka kuljettavat jengin venäläisistä gulageista Vietnamin kosteikkoihin ja Etelämantereelle asti pingviinejä katsomaan. Kylmän sodan aikaan sijoittuvassa rymistelyssä Kuuban presidentti Fidel Castro on noussut vääriä jalalla, ja

miehen kenkkuiluhan ei katsota hyvällä. Menossa ovat tietysti mukana niin jenkit, britit kuin muutkin suurvallat. Visuaalisesti ympäristöt vaihtuvat kiitettävästi, ja oli pa sitä missä tahansa, toiminta säilyy jatkuvasti kiivaana ja

**BLACK OPSIN
KERRONNASSA
ON ENEMMÄN
KOUKUA KUIN
EDELLISOSISSA**

pursuaa uusia yllättäviä käänteitä sekä unohtamattomia kohtauksia.

Perinteisen jalkaväkitoiminnan ja lentokonepöristelyn sivussa täytyykin nostaa esiin eräs poikkeuksellisen mieleenpainuva kohtaus: Tiedustelukoneen strateginen iskuryhmän ohjailu muuttuu äkisti kaoottiseksi tulitaisteluksi,



kun kuvakulma siirtyy väijytykseen kävelleen ryhmänjohtajan kypärään. Kun pöly viimein laskeutuu, kamera zoomaa takaisin taivasiin, jolloin tiedustelukoneen lämpökamera paljastaa tilanteen todellisen luonteen. Perspektiivin äkilliset leikkaukset tekevät pelaajaan väkevän vaikutuksen.

Esimerkin kaltaiset vauhdikkaat, toiminnalla ääriään myöten pakatut kohtaukset ovat Black Opsin valttikortti. Vapautta peli ei salli, mutta sen sijaan se vie pelaajan huikealle vuoristorata-ajelulle samaan tapaan kuin parhaimmat toimintaelokuvat, joissa sankari aina säilyy hengissä aivan minimaalisen marginaalin ja sankarillisten suoritusten turvin.

Erotuksena esimerkiksi Medal of Honorin Treyarch ei tingi viihdyttävyydestä missään vaiheessa realismin vuoksi, mikä on mielestäni vain positiivista. Lähitaisteluhyökkäysten bruttaalius ja niillä mehustelu ovat kuitenkin Black Opsissa jotain sellaista, mitä ei voi painaa villaisella: Black Ops on suoraviivainen toimintapeli, eikä se tarvitse lähikuvia puukon uppoamisesta lihaan herättääkseen reaktioita pelaajassa. Näitä kohtaukset ovat sitä paitsi niin harvinaisia, että homma tuntuu väkikäiseltä kikkailulta. Valikoista voi toki laittaa gore-kytkimen nolliille, ja näinhän me kaikki teemme – tottahan toki.

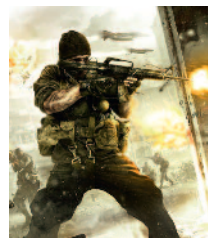
Ei kuitenkaan huijata itseämme: Call of Duty

Vietcong kuumottaa Pelinkehittäjä on todella manannut esiin Vietcongin taistelijoiden voitontahdon ja armottoman asenteen. Yksinpelissä jokainen metri viidakossa on totisesti ansaittava, eikä monipelin puolellakaan armoa tunneta.



4:stä lähtien monipeli on ollut ylivoimaisesti sarjan tärkein osa-alue. Infinity Ward on jo aiemmin paljastanut, että vain puolet Modern Warfaren ostaneista ovat tahkonneet yksinpeli-kampanjan läpi. Vahvalla Prestige-tason kokemuksella voin todeta Black Opsin olevan sekä pelillisesti parempi että teknisesti kehittyneempi nettipeli. Tästä on iso kiittäminen uutta valuuttajärjestelmää, joka antaa pelaajan valita, avata ja kustomoida juuri haluamansa taistelijan itselleen.

Valuuttasysteemi yhdistettynä uuteen Wager-peliilaan, jossa pelataan kirjaimellisesti kovin panoksin, saattaa aiheuttaa monille aivan uudentyyppistä peliriippuvuutta. Uhkapeli luo otteluihin aivan uudenlaista lautausta ja jännitystä. Voiton riemu samoin kuin tappion karvas kalkki kertautuu moninkertaisesti, kun kortilla ovat kovalla työllä ansaitut rahat, vaikka ne ovatkin vain virtuaalisia. Ja voi meitä poloisia! World at Warista tuttu zombitila tekee niin ikään paluun – uudistettuna ja parempana – asia, joka varmasti ilahduttaa yhteistyöpelaajia.



Aseleikkejä

Gun Game -peliuoto tunnetaan jo Counter Strikesta, mutta nyt COD-sarja ottaa homman haltuun. Voittaja on se, kuka saa ensiksi 20 tappoa, joista kaikkien täytyy tulla eri aseella. Joka kaadon jälkeen torrakko vaihtuu toiseen, jolloin oman pelistrategian on myös muututtava lennossa. Kuolo pudottaa yhtä asetasoa alemmaksi, joten hauskin on tietty se, että pääsee dominoimaan M16:lla muille Makarovit käteen.

Kuulostaako Black Ops liian hyvältä ollakseen totta? Treyarchilla on selvästi otettu oppia Infinity Wardin virheistä, jolloin peliä on viety oikeaan suuntaan. Parannus edelliseen World at Wariin on suorastaan hämmästyttävä. On todella kunnioitettava saavutus, että pelattavuuskin on viety uudelle tasolle. Se ei ole pikku juttu ottaen huomioon aiempien osien huikeat meriitit. Nettipelin tasapaino-ongelmat on myös korjattu, ja muutkin osa-alueet ovat saaneet ehostusta ulkokuoreensa. Lopputulos on kerta kaikkiaan näkemisen ja kokemuksen arvoinen.

✱ Loppukaneetti:

Yksinpelissä koetaan millintarkasti koordinoitua räjähtävää toimintaa kohtaus toisensa perään. Nettipelin puolella tarjotaan kylmää käteistä. Mestarillista, Treyarch, mestarillista.

Daniel Guanio

9/10



Varjojen läpi käy salamurhaajan tie - temppeliherrojen kauhu Ezio on palannut

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 18

Eziolla ei ole aikaa levätä. Vain vuoden tauon jälkeen Assassin's Creed -sarja näkee jatko-osansa, ja tällä kertaa mukana on pelätty ja odotettu moninpeli. Mutta miksi Ubisoft ei siirry suoraan kolmososaan? Entä onko nettipeli pelkkä päälle liimattu myyntikikka? Montako laskosta salamurhaajan kaapuihin voisi vielä mahdollistaa?

Assassin's Creed: Brotherhood jatkaa juuri siitä, mihin kakkososassa jäätin, mutta lopullisen ratkaisun sijaan Ezion verinen urakka on aiheuttanut vain lisää ongelmia. Temppeliherroilla olikin lusikkansa paljon luultua isommasa sopassa, jota tavalliset kuolevaiset eivät helpolla pysty nielemään. Sitä ei kuitenkaan kauan ehdi murehtia, sillä sota kolkuttelee Monteriggionen kylän porteilla, jolloin sankarimme on vetäydyttävä Rooman syrjäkujille punomaan uusia juonia katalan Borgian suvun pään menoksi. Samaan aikaan vuonna 2012 Desmond Miles kumppaneineen pakenee Abstergon kätyreitä kotitekoisen Animus pakun takakontissa. Kuumat paikat tiedossa!

Kuten koko pelisysteemi, myös taistelut hoituvat vanhaan tapaan vastaiskuihin pohjautuen, joskin varsijousella tai musketilla varustetut soturit pistävät torjuntanappia rutistavan salamurhaajan töppösiin liikettä. Varsijousella pääsee myös itse roiskimaan, ja hevosen selästä se tekee tuhoisaa jälkeä. Muutakin uutuuksia löytyy aina laskuvarjosta hevოსvankureiden konetykkiin, ja tekeeä da



Kaikki tiet vievät Roomaan Peli pääalue Rooma on valtavan kokoinen kaupunki. Ostamalla ja kunnostamalla alueita Ezio voi vapauttaa kaupunkia temppeliherrojen ikeestä.

Nettiveljeskunta

Uuden Assassin's Creedin suurin uutuuks on nettipeli. Ennakkoversion perusteella kolme pelimuotoa ovat valtavirasta ilahduttavan poikkeavia. Kissa ja hiiri -leikit vaativat kärsivällisyyttä ja varovaista asennetta, eikä silmittömällä riehumisella ole mitään asiaa otteluihin. Kohdetta jahdatessa on muistettava, että joku saattaa olla myös omilla kannoilla. Betatestit lupaavat hyvää, mutta lopullisen arvion moninpelistä voit lukea verkosta.

Vincin lentohävelikin odotetun paluun.

Ezion rooli on muuttunut perussalamurhaajasta koko poppoon päälliköksi, jonka tehtävä on rekrytoida ja kouluttaa nuorista lupauksista karskeja miehiä. Mitään moniulotteista strategiaa ei silti pääse luomaan, sillä kouluminen on pelkistetty valikkonäpräilyksi. Mielenkiintoisempaa ideana opetuslapsista voi valita oman siipimiehen, jota voi käskyttää puukottamaan muutaman vartijan ja keittämään kahvit.

Assassin's Creed: Brotherhoodista on vaikea antaa lopullista mielipidettä, sillä sen suurin valttikortti eli moninpeli on arvostelun kirjoitushetkellä vielä visusti piilossa. Kakkososan pelaaminen on joka tapauksessa vähintään suo-

siteltavaa, sillä jo pikkurahalla irtoava AC2 on paitsi mainio peli myös pelattavuudeltaan identtinen tuoreimman osan kanssa. Eikä moniulotteiseen salaliittotarinaan tietenkään pääse kunnolla sisään ihan pystymetsästä. Vaikka tarina on täysin tuore, ja juonellisesti meno on

EZION ROOLI ON MUUTTUNUT SALAMURHAJASTA POPPOON POMOKSI

edeltäjiänsä tiiviimpää, lisäosan tuntuma hiipaillee alitajunnassa. Mutta jos moninpeli epäilyksistäni huolimatta lunastaa lupauksensa, voi pistemäärään lisätä suoraan yhden numeron.

*Loppukaneetti:

Assassin's Creed: Brotherhood tarjoaa jälleen mukavan paketin salamurhaajaseikkailua. Lisäosamaisuus vaivaa, mutta onneksi mukana on myös reilusti pelattavaa ja uusia ominaisuuksia.

Eerik Rahja

7/10

Namco tarjoaa kivaa tiimpeliä varkaan ja jättimäisen peikon kanssa

MAJIN AND THE FORSAKEN KINGDOM

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä GAME REPUBLIC Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 26.11. Pelaajia 1 Ikäraja 12



Aikoinaan oli suuri sivilisaatio, jolla oli hienoa teknologiaa ja hyvinvointia. Sitten maan päälle laskeutui suuri varjo ja kaikki, jotka varjoon menivät, katosivat. Ihmiset pakenivat varjon tieltä, sivilisaatio kaatui ja pimeys hallitsi.

Majin and the Forsaken Kingdom ei todellakaan tarjoa sitä tuoreinta taustatarinaa, ja versioita samasta aiheesta on kuultu ja nähty useampaan kertaan erityisesti idästä tulevissa seikkailu- ja roolipeleissä. Luonnon hallitsemat maisemat, joista töröttäällä siellä sun täällä muistoja kehittyneemmästä maailmasta ovat vakiokuvastoa, jonka välttämiseksi saa nykyään jo tehdä töitä. Tällä kertaa näiden maisevien lävitse kulkee nuoren varkaan ja taianomaisen Majinin yhteinen matka. Poika ja väkivahva peikkomainen Majin Teotl ottavat asiakseen kasata takaisin Majinin menetetyt muistot ja voimat, ja taistella näiden avulla pimeyttä vastaan. Majin on vahva mutta yksinkertainen, ja poika on nopea ja nokkela.

Peliä hallitseeikin vaikutelma siitä, että se on kasannut koriinsa enemmän tai vähemmän suoria lainoja ja taputellut näistä sitten kasaan kauniin kokonaisuuden. Pahat kielet puhuivat varastamisesta, mutta tässä tapauksessa kyseessä vaikuttaisi olevan enemmänkin kunnianosoitus. Tästä vankasta pohjasta huolimatta Majin and the Forsaken Kingdom ei varsinaisesti räjäytä pankkia. Grafiikka on nättiä, joskin hieman tasapaksua, eikä animaatio yllätä häikäisevällä sulavuudellaan. Myös äänipuoli on sitä taattua ja tavallista, ja muistuttaa monesta muusta itäisestä seikkailupelistä.

Pelin keskeisenä sisältönä on yhdistelmä taistelua ja ongelmanratkaisua. Taistelu on paljolti yksioikoista, erityisesti pelin alussa. Nuoren varkaan rooli on enimmäkseen hämätä vihollisia, samalla kun Teotl takoo



Ystävyyttä Sitä mukaa, kun varas ja peikko jakavat pahiksille rangaistusta ja keräävät punaisia kristalleja, syvenyy ystävyysuhde kahden sankarin välillä avaten uusia kykyjä.



Trollimaisia pulmia tarinassa

Pelin ongelmanratkaisua vaativat osiot ovat usein helppoja ratkaista, mutta niissä vaaditaan ärsyttävästi tarpeettoman paljon edestakaisin juoksentelua ja säätämistä. Tällöin juoni jää ikävästi seisomaan paikallaan. Tämä on harmi, sillä itse tarina on mielenkiintoista ja jännittävää seurattavaa. Sen avaaminen on vain tehty tarpeettoman töksähteleväksi.

nämä maanrakoon. Tämä tarkoittaa saman napin kiihkeää hakkaamista, kunnes kaikki ovat maassa. Toki Majinin kasvavat voimat tuovat tähän hieman vaihtelua, mutta muuten kokemus on toistava, etenkin kun viholliset ilmaantuvat aina takaisin aluetta vaihtaessa.

Majin and the Forsaken Kingdom tarjoileekin näin tuttuja elementtejä uudelta lautaselta, mutta lopputulos olisi kaivannut tuhdimpia mausteita. Nykyisellään peli vetoaa ehkä parhaiten nuorempiin pelaajiin.

★ Loppukaneetti:

Majin and the Forsaken Kingdom on kivan tunnelmallinen toimintaseikkailu, jossa omia ideoita ei ole kuitenkaan montaa mukana. Vaikka liika toisto vähentää pisteitä, jää pelistä lopulta hyvä maku mieleen.

Mika Sorvari

7/10

PROFESSOR LAYTON AND THE LOST FUTURE

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



So, you think that what

Varaudu lukemaan Muutamien ääninäytelttyjen kohtausten välissä pelaaja joutuu tyytymään pelkkään tekstiin, eivätkä kiinnostavasti piirretyt hahmot eivät herää kunnolla henkiin.

Professor Layton and the Lost Future on jatkoa tarinallisten pulmapelien sarjalle, jossa seikkaillee lontoolainen tiedemies Layton ja hänen oppipoikansa Luke. Ylistetty pelisarja vie pelaajan tällä kertaa ratkomaan aikamatkustamiseen liittyviä pulmia.

Layton-sarjan pelit ovat tarinallisia pulmapelejä, joissa ratkotaan jos jonkinmoisia loogisia, matemaattisia sekä kielellisiä ongelmia samalla tarinaa edistäen. Korkeat tuotantoarvot näkyvät pelissä hyvän ääninäytelyn ja Ghibli-mäisten välianimaatioiden ominaisuudessa. Pelaaja voi uppoutua maailmaan, joka muistuttaa Miyazakin Liikkuvan Linnan ja Sherlock Holmesin tarinoiden yhdistettyä tunnelmaa.

TULEVAISUUDEN LONTOOLAISILLA NÄYTTÄÄ USEIN OLEVAN OUTOJA ONGELMIA

Hehkutettu pelisarja ei kuitenkaan sovi kaikille.

Pelin suurimpana ongelmana pulmat vaikuttavat lähestulkoon aina hieman päälle liima-tuilta. Jokaisella vastaantulijalla on jokin ongelma ratkaistavaksi, ja ne yleensä liittyvät tarinaan varsin löyhästi. Tulevaisuuden lontoolaisilla näyttää usein olevan outoja ongelmia, ja pulmien sekä todellisen maailman välinen suhde kannattaa unohtaa. Herrasmiehet Luke ja Layton eivät kuitenkaan malta olla auttamatta ketään.

★ Loppukaneetti:

Jos vihasit koulussa sanallisia tehtäviä, vihaat koko pelisarjaa. Jos pidät japanilaisesta animaatiosta, pidät tästä pelistä. Jos nämä edellä mainitut eivät kohtaa, voit kokea pelin ristiriitaisesti. Tunnelma pelissä pysyy kuitenkin yllä ja peli edustaa laatua. Uusi Layton on rahanarvoinen hankinta niille, jotka ovat pitäneet myös edellisistä osista.

Annakaisa Kultima

8/10



Activisionin se toinen musiikkipelisarja yllättää positiivisesti

DJ HERO 2

Alusta PS3 / Wii / XBOX 360 Kehittäjä FREESTYLE GAMES Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-3 Ikäraja 12

Activisionin kunnianhimoinen velipuoli Guita Hero -sarjalle on täällä taas. DJ Hero 2 korjaa monia edeltäjänsä puutteita ja tuo tarjolle edellistäkin timanttisemman ääniraidan.

Kappalevalikoima painottuu nyt enemmän Euroopan suuntaan, muttei jenkkiään hip-hop-skeneäkään ole unohdettu. Lopputulos on monipuolisempi kuin ensimmäisessä osassa. Tarjolla on mainioita sovituksia niin vanhan koulukunnan kavereille kuin myös uuden ajan klubipupuille. Setit myös soivat nyt lähes vailla taukoja, mikä parantaa fiilistä kertaluokalla.

Yksinpelikampanja on nimetty Empireksi, jossa nimen mukaisesti rakennetaan omaa valtakuntaa klubien maailmassa. Tämä tapahtuu tuttuun tapaan erilaisia settejä soittamalla ja DJ-taisteluihin osallistumalla. Onnistuneet suoritukset keräävät tähtiä, avaavat uusia settilistoja sekä lisäävät uusia vaatteita ja vemppeleitä DJ:n komeroon.

Ikävä kyllä DJ-valikoima on pelaajan kannalta sangen rajoittunut. Tarjolla on vain kourallinen levynpöyryttäjiä, ja näillekin vain muutama erilainen puku. Ottaen huomioon muiden musiikkipelien antamat mahdollisuudet omien hahmojen muovailuun, on oikeastaan yllättä-



Tiskijukat

DJ Hero 2 sisältää joukon DJ-maailman kuumimpia nimiä. Mukana miksaa-massa on ollut sellaisia tähtiä kuin esimerkiksi Tiësto, DJ Shadow ja tietysti Deadmou5. Näistä monet nähdään myös itse pelissä vastustajina, joiden kanssa on mahdollista kilpailla soittotaidoista. DJ-taisteluissa tarkoituksena on soittaa jokin tunnettu miksaus supertähteä taitavammin. Samalla on mahdollisuus oppia uusia jippoja esimerkiksi uusien freestyle-raitojen hyödyntämisestä musiikillisesti parhaan lopputuloksen aikaansaamiseksi.

vää, ettei sama onnistu vielä DJ Herossa.

Pelimekaniikka on monipuolistunut, eikä alkupään kappaleittenkaan soittaminen ole enää niin autio kokemus kuin ennen. Mihin-kään kaaokseen ei silti olla ajaututtu, vaan kaikki uudet temput ovat variaatioita vanhoista. Esimerkkinä mainittakoon pitkät "nuotit", joissa nappia pidetään pohjassa näpätystä pidempään. Tällaiset pienet lisäykset parantavat kokemusta yllättävästi paljon.

Freestyle on DJ Hero 2:n tapauksessa päivän sana, ja näitä osuuksia kappaleista löytyykin huomattavasti aiempaa enemmän - ja uusissa muodoissa. Erilliset samplet ovat menneisyyttä, sillä nyt sekä samplataan että scratchataan raitoihin oikeasti kuuluvaa materiaalia. Tämä antaa pelaajille aiempaa suurempaa kontrollia siihen, miltä lopputulos kuulostaa. Osaavilla käsillä jo ennestään komealta kuulostaviin miksauksiin saa lisämaustetta, mutta riittävän rytmitajun puuttuessa ne saa myös suolattua kaiken hyvän maun tuolle puolen. Oman tekemisen riemu on tosin molemmissa tapauksissa huomattava, ja kokemusta on tuotu aimo askel lähemmäksi aitoja tiskijukan hommia.

Moninpeli on myös kokenut uudistuksia tarjoten nyt erilaisia, dynaamisia tapoja mitellä taitoja. Mikrofonin omistajille mukaan on iskeyty myös rap- ja lauluosuuksia, joskin nämä vaativat miksausken todella hyvää tuntemista, ja tuntuu loppupeleissä hieman päälle liimatulta lisältä.

*Loppukaneetti:

DJ Hero 2 on kokonaisuutena selkeä parannus edeltäjästään ja tarjoaa yökerholaisille takuulla parhaan ääniraidan tällä hetkellä myynnistä olevista musiikkipeleistä.

Mika Sorvari

8/10

THE SIMS 3

Alusta PS3 / Wii / XBOX 360 / NINTENDO DS Kehittäjä EA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Suihkun raikas Pelaajan on huolehdittava simien hyvinvoinnista muun muassa syömisen ja kylpemisen muodossa.

Simien virtuaaliarki on PC:llä viihdyttänyt miljoonia pelaajia. Nyt reilun vuodentakainen kolmas osa avautuu kokonaan uudelle yleisölle konsoliversioiden muodossa.

Peruskonsepti ammentaa pelien muinaisuudesta. Jo vuonna 1985 julkaistiin Little Computer People, jossa seurailtiin yhden hepun eloa pienessä kaksiolotteisessa talossaan. The Sims 3 piirretään luonnollisesti kaikissa kolmessa ulottuvuudessa, ja siinä talouteen voi kuulua jopa kuusi jäsentä, joilla kaikilla on omat mieltymyksensä, toiveensa ja taitonsa. Taloutta ei tietenkään ole ilman taloa, ja näitä pelissä tarjolla on eri hintaluokissa ja vapaasti sisustettavina.

Kyseessä onkin kaiken kaikkiaan kattava simulaatio, moderni nukkekoti, jossa luoda omia menestystarinoita. Simit elävät täysiä elinkaarina oppien uusia asioita. Pelaajan on pidettävä huolta simiensä terveydestä ja ihmissuhteista, mutta toki myös niiden kiusaaminen interaktiivisen saippuaopperan hengessä on mahdollista. Tarkoitukseen käyvät esimerkiksi uudet

NÄYTTÄÄ KONSOLILLA SAMALTA KUIN PC:LLÄKIN

Karma-voimat, joilla voi vaikuttaa kohtaloon heittämällä esimerkiksi tulta naapurin niskaan.

The Sims 3 näyttää konsolilla paljolti samalta kuin PC:lläkin. Yleistä ilmettä voisi luonnehtia "kivaksi". Mikään ei satu silmiin, värit ovat harmonisia - ainakin ennen kuin pelaaja niihin puuttuu - ja ihmiset ovat hauskan näköisiä. Erot PC-versioon nousevat lähinnä ohjauksesta. Pelihoajan soveltuu ehkä yllättävästi hyvin jumalan leikkimiseen, joskin rakennusosuudet muistuttavat siitä, miksi arkkitehdit eivät ole vielä vaihtaneet tietokoneitaan konsoleihin. Tateilla on astetta työläämpää vääntää seiniä paikalleen, ja virheet maksavat simelle rahaa. Tämä ei rohkaise toteuttamaan suuria arkkitehtonisia fantasi-
oita.

*Loppukaneetti:

Pienine puutteineenkin monipuolinen kokonaisuus, johon voi uppoutua säättämään ja näpertämään pitkäksikin aikaa.

Mika Sorvari

8/10



Uudistunut moninpeli DJ Hero 2:n moninpeli tarjoaa erilaisia tapoja mitata taitoja. Voitto voi perustua esimerkiksi pisteytykseen tai kappaleen osuuksien hallintaan.



Harmonix nappaa vahvan kiinnityksen kaikkien aikojen parhaan musapelin titteliin

ROCK BAND 3

Alusta PS3 / Wii / XBOX 360 Kehittäjä HARMONIX Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-7 Ikäraja 12

Harmonix on tehnyt ihmeitä Rock Band 3:n kanssa. Rytmipelejä on markkinoilla jo ehkä liikaa, mutta silti se tuntuu tuoreelta ja jännittävältä. Se sekoittaa pakkaa koukuttavilla pelimuodoilla ja tuoreilla instrumenteilla sekä alkaa rakentaa todellista siltaa pelaamisen ja musisoinnin välille.

Suurin uutuus Rock Band 3:ssa ovat Mad Catzin tuottamat uudet soittimet ja niiden mahdollistama Pro-pelimuoto. Ensimmäistä kertaa pelaajat pääsevät ottamaan osaa musiointiin kosketinsoittimilla ja uusilla kuusikielillä kitaraohjaimilla peliin avautuu se todellinen rock-meininki. Vaikka kaikkia ei ehkä kiinnosta tietää, miten soitetaan C-molli, mahdollisuus sen opetteluun on olemassa. Toisaalta peli tukee edelleen klassista nuottien näppäilyä olemassa olevilla soittimilla, ja uudistuneen Party-tilansa ansiosta se sopii myös nopeaan bilepelaamiseen.

Kosketinsoittimet tuntuvat toimivalta lisältä Rock Band -sarjaan. Ne ovat antaneet Harmonixille mahdollisuuden lisätä peliin hurjasti uudentyyllisiä lauluja. John Lennonin Imagine, Roxetten The Look ja The Doorsin monipuolinen tuotanto istuvat peliin kuin nakutettu.

Paluun tekevät The Beatles: Rock Bandistä tutut vokaalisuudet. Mukaan saa kolme laulajaa omine harmonioineen, mikä edelleen lisää Rock Band 3:n vetävyttä. Laulun hyvä puoli on siinä, että se sopii myös niille, jotka eivät tavallisesti rytmipelejä pelaa.



Uusi soitin

Rock Band 3 tukee poikkeuksellisesti jopa seitsemän pelaajan bändejä. Pelaajamäärän kasvu on osin uuden kosketinsoittimen ansiota. Samalla se tuo oman hauskan ulottuvuutensa biiseihin. Aloittelijoille riittää, että painaa vain jotain kosketinta tiettyä värialueelta.

Yli 80 biisin soittolista on kauttaaltaan erinomainen. Vaihtelua on juuri sopivasti oli musiikkimaku millainen tahansa. Been Caught Stealing saa hyppimään raivoisesti, Centerfoldin nannateltut saavat kaikki hymyilemään ja mahtava David Bowien Space Oddity pistää hiljaiseksi. Peli on myös yhteensopiva edellisosien kanssa.

Ydinpelimuoto Tour-kiertue on tuunattu uudeksi, ja bändit valloittavat maailman nyt Road Challenges -haasteiden muodossa. Parin biisin haasteissa kerätään tähtien lisäksi pataässä suorittamalla Guitar Hero 5:n tyyliin erilaisia oheisvaatimuksia. Haasteet tarjoavat lyhyillekin sessioille mielekästä tekemistä, ja uusien bändikokoonpanojen on helppo päästä mukaan. Samalla satelee uusia soittimia, vaatteita ja

vaativampia haasteita kannustaan jatkamaan. Koukuttavuus on huipussaan.

Rock Band 3 parantaakin pelisarjaa ei vain

**KUUSIKIELISILLÄ
KITAROILLA
AVAUTUU SE
TODELLINEN
ROCK-MEININKI**

Pro-realismin tai soitinten tasolla, vaan aina perusasioita myöten. Esimerkiksi valikoista on poistettu ramppaaminen antamalla kullekin omat valikot, joista keventää vaikeustasoa Dion potkaistua persauksille. Jopa hahmoeditori tuntuu tuoreelta ja antaa miltei loputtomasti tyylivaihtoehtoja rokkareille. Harmonix ei ole unohtanut pienintäkään yksityiskohtaa.

*Loppukaneetti:

Kunnianhimoisuus, helppokäyttöisyys, massiivinen biisivalikoima ja ehtymättömät haasteet kielivät vain yhdestä asiasta: Rock Band 3 on paras koskaan tehty musiikkipeli.

Jonas Elfving



Nuottien lumo Uusi Pro-tila vaatii realistisempia otteita, joille on myös uusi notaatio.

10/10



Burnout-henkinen Need for Speed on näyttävä mutta ontto kaahailupeli

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

YLIVOIMAISESTI
KIRKKAIN
OMINAISUUS ON
NETTIPELI

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä CRITERION Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 7

Poliisit ovat olleet osa Need for Speed -sarjaa alusta alkaen, mutta koskaan aiemmin niille ei ole annettu tasavertaista uratilaa supersuorautoja veivaavien hurjapäiden kanssa. Hot Pursuit onkin lähtökohdiltaan kutsuttava, sillä kehittäjä Criterion tunnetaan aggressiivisesta kahva kahvassa ajamisesta Burnout-sarjassaan.

Korkeat tuotantoarvot näkyvät heti alkuruudusta lähtien. Ämyreistä kajahtaa komeasti 30 Seconds to Marsin Edge of the Earth, joka punasinisten valojen heijastuessa mustaan asfalttiin virittää mainiosti tunnelmaan. Puh-taasti audiovisuaalisesti Need for Speed: Hot Pursuit osoittautuu yhdeksi vuoden vaikuttavimmista peleistä. Jylhät luonnonmaisemat ulottuvat aina lumisilta vuorilta aurinkorannoille ja öisille, ukkosen piiskaamille joutomaille. Myös kalusto hivelee aisteja. Sekä poliiseilla että kaahailijoilla on käytettävissään toinen toistaan nopeampia supersuorautoja. Pelissä veivataan niin Maseratia, Lamborghiniä kuin Porcheakin. Tavalliset kaupakassit on jätetty



Oma Facebook

Yksi pelin kantava voima on sen nettipalvelu Auto-log. Pelin Facebookiksi tituleerattu sosiaalinen peliyhteisö pitää kirjaa kavereiden tekemisistä ja kertoo heti, jos ystävä on kellottanut paremman ajan tietyssä kilpailussa. Revanssia voi koettaa nappia painamalla. Auto-login ansiosta kavereita voikin haastaa, vaikka aikataulut eivät osuisi yksiin. Lisäksi palvelu mahdollistaa pelikuvien jakamisen ja kommenttien jättämisen henkilökohtaisella "seinällä".

baanoilla harvakseltaan liikkuviksi esteiksi.

Hot Pursuit rakentuu yli 160 kilometrin tieverkoston varaan, mutta kilpailuja ei ole upotettu pelimaailmaan. Burnout Paradisen jälkeen tuntuu askeleelta taaksepäin, kun vapaa hurjastelu on jätetty päämäärättömäksi ja kilpailu on ripoteltu päävalikon karttanäkymään. Vaikka kisoista toisiin hyppinen on nopeaa, tekee se samalla maailmasta ontton tuntuksen. Kun vielä yksin-pelin kilpailut toistavat itseään, ei pelkkä kokemuspisteiden ja autojen tavoittelu jaksa pitää alun innostusta yllä iltaa paria pitempään.

Ajotuntuma on Burnoutia raskaampi, mikä tekee nopeista väistöliikkeistä joskus hankalia. Toisaalta auton heittäminen vastustajan kylkeen tuntuu tyydyttävältä. Lennokkaiden sivuluisujen helpottamiseksi peliin on lisätty epärealistisen tehokas käsijarru, jonka hipaisu heittää kärryn kylkimyrryyn. Pienen taktisen lisän ajamiseen antavat nitrot, EMP-aseet ja piikkimatot. Poliisit voivat myös kutsua tiesulkuja. On silti antiklimaksista, kun vastustajan onnistuu ajattamaan

piikkeihin, mutta tämä vain pyörittää ja jatkaa matkaa. Yksi pelin ongelma onkin yllättävän vaatimaton ja tylsä vauriomallinnus, jonka takia vastapuolen autoja on pakko kuluttaa toimintakelvottomiksi energiapalkki kerrallaan.

Hot Pursuitin ylivoimaisesti kirkkain ominaisuus on nettipeli. Varsinkin poliisi ja rosvo-tyylisten ajojahtien jännitys nousee pykälällä, kun ennalta arvattavan tekoälyn sijaan vastassa on inhimillisiä ihmisiä. Erilaisten kisatyyppien vähyys ja ratojen samankaltaisuus paljastavat silti ontton ytimen harmillisen nopeasti.

* Loppukaneetti:

Näyttävä mutta sieluton kaahailukokemus, joka ei tarjoa Burnoutin peltirusinoita muttei myöskään Need for Speedin nikkarointia.

Kimmo Pukkila

6/10

Vallankumous koittaa ja Albion saa uuden kuninkaan

FABLE III

Alusta XBOX 360 Kehittäjä LIONHEAD STUDIOS Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-2 Ikäraja 16

Fable-sarja herättää ristiriitaisia tunteita. Toisaalta se on persoonallinen ja kepeä kevyt-roolipeli, mutta samalla harmillisen ohut sisälöltään, eikä sen huumori osu aina kohdalleen. Fable III on selvästi sarjan paras osa, mutta jättää samalla käyttämättä hyvän tilaisuuden nousta todelliseksi peliklassikoksi.

Perusasiat ovat säilyneet ennallaan. Pelaajan hahmo muovautuu seikkailun kuluessa pelitapahtumien näköiseksi, ja heikosti taisteluisa pärjäävää sankaria koristavat arvet, lähi-taistelutaitoja kehittänyt kasvattaa lihaksiaan ja mestarivelho saa iholleen mystisiä koristuksia. Myös maailma muuttuu valintojen myötä, joko luonnonvaroiltaan riistetyksi autiomaaksi tai satumaiseksi onnelaksi. Dynaamisuus on iso osa pelin viehätystä, mutta harmittavasti moraalikäsitys on perinteisen mustavalkoinen. Valinnat ovat tuttuun tapaan hyviä tai pahoja - tosin lopussa vaaditaan myös hyveelliseltä ratkaisuja, joissa tarkoitus pyhittää keinot.

Tarinassa sankarin on kukistettava maata hallitseva tyranni ja asetettava itse valtaistuimelle. Kiinnostavasti seikkailu ei päätykään päähenkilön kruunajaisiin, vaan tästä käynnistyy pelin päätösoisuus kuningaskunnan hallitsijana. Loppupelin teemat ovatkin erittäin kiehtovia, sillä pelaajan täytyy asettaa punta-riin aiemmat lupauksensa ja alamaistensa pidemmän ajanjakson hyvinvointi. Samalla juonenkuljetus etenee kuitenkin turhan pitkällä harppauksilla, eikä sängen mehukkaasta ja omaperäisestä asetelmasta saada kaikkea irti.

Taistelusysteemi on hioutunut kolmanteen osaan. Sankari jakaa ympärilleen iskuja monipuolisesti miekalla tai vasaralla, ampuen musketilla ja kiväärillä, sekä loitien samalla erilaisilla taikavoimilla. Käyttöliittymä on toimiva ja toiminta näytävää. Ajoittain hyviä osumia näytetään läheltä komeina hidastuksina, ja taisteluita lukumäärältään ylivoimaisia vihollisia vastaan voi pitää kiivaina. Haastetta pelissä ei



Tähtinimiä Pelissä kuullaan mm. Monty Python -tähti John Cleeseä ja koomikko Stephen Fryta. Ajoittain sarjalle ominainen brittihuumori iskeekin kivasti.



Talonomistaja

Rahajärjestelmä on edelleen varsin omalaatuinen; katusoitolla tai vaikkapa piirakoiden leipomisella tienaa jo äkkiä summan, jolla voi ostaa lähitöitä kiinteistöjä vuokrattavaksi. Vuokratuloja saapuukin pelaajan kassaan viiden minuutin välein, mikä on varsin kätevä tapa tienata omaisuutta. Nopea nousu vuokraisännäksi tuntuu absurdilta, samoin kaikkien pelihahmojen suostuminen asunto-kauppoihin. Löydettävät pikkurahat jäävät näin verrattain hyödyttömiksi.

kuitenkaan ole juuri nimeksikään. Läpipelun aikana sankarihahmo tuupertui vain kerran. Haasteettomuus vain vahvistaa pelin hiekkalaatikkoleikkimäistä vaikutelmaa.

Fable tuo pöydälle paljon ominaisuuksia, joita ei kilpailevissa peleissä näe. Harvassa roolipelissä pelihahmo voi omistaa kiinteistöjä ja perustaa perheen, mutta näiden toteutus on niin yksinkertaistettua, etteivät ne tuo peliin todellista syvyyttä. Kanssakäynti pelimaailman hahmojen parissa vain hullunlurisella elekielellä ei myöskään luo immersiota. Peli jättääkin hieman puutteellisen jälkimaun, vaikka hyviä paloja siinä on silti enemmän kuin huonoja.

*Loppukaneetti:

Fable III haluaa olla tavallista kevyempi, tunnelmallisempi ja helpommin lähestyttävä. Napakymppi se ei ole, mutta 15-20 tunnin läpipelun ajan sen parissa viihtyy.

Hannu-Pekka Peura

7/10



GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Alusta PSP Kehittäjä READY AT DAWN Julkaisija SONY
Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 16



Arms of Sparta Uusi keihäs + kilpi -yhdistelmä mahdollistaa tehokkaita hyökkäyksiä ja iskujen torjumisen myös liikkeessä. Ominaisuus on hyödyllisempi mitä kuulostaa ja jättää Kartosin tutut ketjut usein narikkaan keikkumaan.

Sodan jumala Kratosta on jälleen katsottu pahasti ristiin, eikä siinä auta muu kuin nousta ylös, napata teräaseet selkään ja etsiä mytologisia jumalia piestäväksi. Kratoksen mythoksesta kiinnostuneille kivana bonarina tarina paljastaa, mitä hemmon perheelle kävi ja mistä ikoninen punavalkonaamio juontaa juurensa.

Sotajumalan temput ovat pääsääntöisesti tuttuja sarjan veteraaneille. Aiemmasta PSP-versiosta napattu ohjaustapa ja PlayStation 3:n God of War III:sta saadut pelilliset uudistukset on yhdistetty toimivaksi kokonaisuudeksi. Aseiden, taikavoimien ja mytologisten esineiden yhdistely tuottaa hienoja kohtauksia, joita eepin äänimaailma täydentää. Ainoastaan PSP itsessään osoittautuu jälleen vähemmän kuin täydelliseksi alustaksi nopeatempoisiin taiste-

SOTAJUMALAN TEMPUT OVAT TUTTUJA

lupeleihin. Ainakaan itse en ole vielä kukaan löytänyt hyvää tapaa sormien asetteluun peleissä, jossa kaikki napit ovat käytössä.

Vastapuolet löytyvät tutusti laumoittain kaatuvia perussotilaita eri univormuissa sekä valtavia pomotaisteluita kreikkalaisten myyttien hirviöiden kanssa. Pikkukivana lisänä Ghost of Spartassa minipelitapahtumien napit ovat PS3-veljensä tavoin niiden "oikeista" sijainneista peliohjaajassa. Tämä auttaa isoja ja näyttäviä loppukohtausten sujuvuutta ja vähentää ärsyttävää toistoa.

*Loppukaneetti:

Sodan jumalan ongelma ei ole niinkään toteutuksen laatu, vaan sarjaan pikkukihlajaa hiipinyt kyvyttömyys uudistaa itseään. Pätevä pelirunko ei kykene täysin korvaamaan innovaation puutetta. Faneja tuskin haittaa, mutta jotain uutta Ghost of Sparta jättää kaipaamaan.

Matti Isotalo

7/10

PAC-MAN PARTY

Alusta Wii Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI
Julkaisu 26.11. Pelaajia 1-4 Ikäraja 7



Pac-Man ja kumppanit Tohinassa mukana ovat kel-
taisen pallopään tutut toverit Blinky, Inky, Pinky ja Clyde -
uusien tuttavuuksien lisäksi.

Pelihistorian tunnetuimpiin hahmoihin lukeutu-
va Pac-Man täyttää vuosia. Syömistä rakasta-
van pallopään kunniaksi julkaistaan useita
juhlapelejä, niistä yhtenä Wiin Pac-Man Party.
Innovatiivisuudestaan tunnettu Pac-Man ei
kuitenkaan taivu yllättämään: Pac-Man Party
on tylsä bilepelin kopio, jonka paras osa on
vuosikymmenien takaisen klassikon paluu.

Pac-Man Partyssa on yli 45 minipeliä, joita
voi pelata joko yksitellen, lautapelinä tai tarinan
turvin. Tarinamoodissa pelaaja pääsee kisaa-
maan Pac-Manina muita hahmoja vastaan peli-
laudalla edeten. Minipelejä pääsee pelaamaan
myös pikapeleinä, ja bilemoodissa voi pelilau-
taa kiertää ystäviensä kanssa. Yllätyksiä, joissa
pelaajat pääsevät puhaltamaan myös yhteen
hiileen löytyy, matkan varrelta.

Lautapeliosio tökkii niin yksin kuin ystävien-
kin kanssa pelatessa. Pitkästyttävät väliani-
maatit tuntuvat elämäkkin pidemmiltä, kun
taas useimpien minipelin pelaaminen on ohi
silmänräpäyksessä. Linnojen valtaaminen luo
lisää jännitystä ja lautapelin tuntua, mutta erityi-
sesti yksinpelissä odottelu vaan äityy, kun mu-

SUOLANA POHJALLA OVAT KOLME KLASSIKKOA

kaan tulee uusia hahmoja.

Odottelua voi välttää pelaamalla pelkkiä
minipelejä. Vaikkakin toteutus on laadukasta,
usea minipeli muistuttaa muiden bilepelin ki-
sailuja. Pelaaja pääsee halkomaan hedelmiä,
ohjaamaan tipuja aitaukseen, heittämään tikkaa
ja niin edelleen. Suolana pohjalla ovat kuitenkin
kolme alkuperäistä julkaisua, joiden pelaaminen
on yhtä mukaansatempaavaa kuin vanhaan
hyvään aikaan. Mukana ovat Pac-Manin lisäksi
Galaga ja Dig-Dug.

*Loppukaneetti:

Pac-Man Party ei ole bilepelin huonoimmasta
päästä, mutta odotusarvojen ollessa korkealla
siihen voi helposti pettyä. Jos kotoa ei löydy
yhtään minipelikokoelmaa, voi tämäkin toimia.

Annakaisa Kultima

5/10

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

Starkillerin paluu Tähtien sodan kuvioihin on viihdyttävä toimintapläjäys

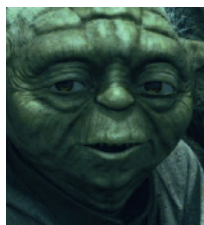
Alusta PC / PS3 / Wii / XBOX 360 Kehittäjä LUCASARTS Julkaisija LUCASARTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



Use the Force Voima-kyvyt antavat mukavan lisän pelkkään valomiekkojen heilutteluun.
Tässä sotilaspolo saa tuta Starkillerin raivon.

Lucasartsin tuorein Tähtien sota -peli tarjoaa
viihdyttävää toimintaa, mutta hahmot ja juoni
jäävät ohuiksi. Peli potkaistaan käyntiin, kun
Starkillerin näköinen kloonin vapautetaan van-
kilasta. Koulutus on edistynyt hyvin, mitä nyt
outoja muistoja putkahtelee ajoittain pintaan.
Herra Vader ei ole tästä kovin hyvillään ja yrit-
tää tappaa Starkillerin. Vaan kloonipa luikah-
taa pakomatkalta, jonka aikana ei juuri muuta
tehdä kuin vastustajien harventamista.

Stormtroopereiden ja muiden Imperiumin
pahisten kyykyttäminen on sinänsä tutunolois-
ta toimintaa. Koukkuna ovat erilaiset Voima-
kyvyt. Esimerkiksi sormenpäistä lähtevillä sa-
lamoilla on hyvä tiputtaa vaikka lentäviä viholl-
isia, ja pystyypä niillä myös hetkeksi tainnut-
tamaan. Telekinesian avulla viholliset ja kaikki
irtonainen esineistö muuttuvat jättimäisiksi
ammuksiksi, joilla voi kellistää useamman vas-
tustajan kerralla. Hauskin kyky on silti mielen-
hallintaan perustuva kikka, jolla vihollisen saa
uskoteltua liittolaisekseen tai vaikkapa hyp-



Fanituote

The Force Unleashed II
jatkaa edeltäjänsä tapah-
tunutta noin seitsemän kuu-
kautta tarinan päätyttyä
jälkeen. Koko sarjan
aikajatkumossa juoni
edeltää noin vuodella al-
kuperäisen Tähtien sota-
elokuvan, Episodi IV -
Uuden toivon, tapahtumia.
Tarinan kuluessa Starkiller
kohtaa monia elokuvista
tuttuja hahmoja, kuten
Darth Vaderin ja Yodan.
Parhaiten peli sopiiikin
juuri Tähtien sota -fanille.

2:m **Petter Mårtensson**

The Force Unleashed II osaa olla
todella hauska. Onhan Voimalla
leikkiminen yksinkertaisesti huvittavaa. Jotkin tilanteet
ovat yhtä eepisiä (ja paremmin ohjattuja) kuin Star
Destroyerin romuttaminen ensimmäisessä osassa. Peli
kärsii kuitenkin viimeisteleättömyydestä ja köyhästä
kampanjasta. Se jää kauas todellisesta potentiaalistaan
olla jotain paljon, paljon parempaa.

Loppukaneetti:

Ristiriitainen Tähtien sota

5/10

päämään kielekkeeltä.

Toiminta toimii ja grafiikka on näyttävää
katsottavaa. Starkiller liikkuu akrobaattisesti,
valomiekat viuhuvat ja laserit suhisevat pään
vierestä. Kaaoksen keskellä on hauskaa. Ai-
noat haittaavat tekijät ovat ongelmalliset kuva-
kulmat ja joskus väärin paikkoihin lukittuva
tähtäysjärjestelmä. Onneksi Starkiller kestää
asianmukaisesti osumia. Eniten taisteluihin jää
kaipaamaan erilaisia vihollisia. Vastustajia on
vain kolmea perustyyppiä. Toki mukaan mah-
tuu myös muutamia pomovihollisia, joiden
kukistamisessa käytetään hyväksi quick time
event -tyyppisiä näpytyksiä. Pomot ovatkin
pelin vihollisista upeinta antia, ja niitä olisi
saanut olla joukossa enemmän.

*Loppukaneetti:

Kokonaisuutena The Force Unleashed II on
viihdyttävä ja näyttävä toimintapeli, jonka
pelaaminen läpi mielellään. Kestoa on tosin vain
viitisen tuntia, eikä suoraviivainen suunnittelu
jätä kovin paljon uudelleenpeluuarvoa.

Leevi Rantala

7/10



Pomovihollisilla on kokoa Kaikki pelissä kohdattavat vastustajat eivät ole ihmisen mittoissa. Erilaiset pomoviholliset ovatkin pelin upeinta antia, mutta
niitä olisi voinut olla mukana runsaamminkin.



Focus Aims



Silenced P99

Heikot kentät, huonot ajokohtaukset ja idioottimaiset viholliset kiusaavat Bondia

BLOODSTONE 007

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä BIZARRE CREATIONS Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 16

Yritystä Bloodstonen kehityksestä ei puutu. Käsikirjoittajaveteraani Bruce Feirstein kutsuttiin kynäilemään kähäjiä juonikuvioita korruptiosta, ydinaseista, timanteista ja vihaisista venäläisistä. Bond-tähdet Daniel Craig ja Judi Dench pestattiin pelin avainhahmojen ääninäyttelijöiksi. Lisäksi leffasarjan säveltäjät tuottivat nipun meheviä James Bond -sävelmiä Ian Flemingin superagenttia vauhdittamaan. Kaiken piti olla kohdallaan, mutta varsinainen pelisuunnittelu tuntuu jääneen sivuseikaksi.

Bloodstone 007 on ollut tekeillä yli kaksi vuotta brittiläisellä Bizarre Creationsilla, joka tunnetaan parhaiten Project Gotham Racing -kaahailusarjastaan. Bond-peli perustuu suurelta osin samankaltaiseen pelimekaniikkaan kuin Ubisoftin viime keväänä julkaisema Splinter Cell: Conviction. Se ei ole pöllömpi lähtökohta, mutta valitettavasti monet avainelementit eivät toimi erityisen hyvin. Bond epäonnistuu tehtävässään viihdyttää jo ennen kuin seikkailu pääsee kunnolla käyntiin, mutta tiivistetään ensin, mistä pelissä on oikein kyse.

Hämärät terroristit aikovat pamauttaa rauhanneuvottelut taivaan tuuliin. Bond aikoo pistää kampoihin listimällä kaikki. Tiedot superaseeseen soveltuvan ydinpolttoaineen alkuperästä vievät 007:n Venäjälle, jossa kenraalin ajojahti menee reisille ja johtaa tunnetun neron kuolemaan. Epäilyt "veritimantein" hoidetusta rahoituksesta heräävät, mikä pakottaa Bondin matkaamaan aina Burmaan asti. Se piristää ja



Moninpeliä

Bloodstone sisältää moninpelitilan, joka muistuttaa paljon studion aiempaa The Clubia. Enimmillään 16 pelaajaa pääsee kamppailemaan toisiaan vastaan, ja soppaa sekoittavat monet eri pelimuodot. Mikään ei kuitenkaan tunnu tuoreelta, joskin ohjaus ja pelitempo ovat ihan okei.

ympäristöt vaihtuvat sopivan taajaan. Itse tarina tuntuu kuitenkin ontolta ja merkityksettömältä. Laadukkaasta ääninäyttelystä huolimatta juoni jää kauas siitä tasosta, johon tuoreimmat Bond-elokuvat meidät totuttivat. Pelillisesti Bloodstone on hahmon takaa kuvattu, suojautumismekaniikkaan pohjautuva toimintapeli, joka on plagioinut jopa Convictionin näppärän Mark and Execute -toiminnon (tällä kertaa nimeltään Focus Aim). Bond voi ampua, kiivetä esteiden yli ja tapella. Lähtäisteluiskut suoritetaan nopeasti painamalla ja ovat täysin automatisoituja.

Pelin 16 kentästä neljä perustuvat ajamiseen ja päästävät pelaajan Bondin huippuunsa tuunatun Aston Martin DBS:n rattiin. Bizarren kaahailurutiinista huolimatta tiukasti käsikirjoitetut kohtaukset ovat yllättäen pelin heikointa antia.

Kenttäsuunnittelu on myös yksi Akilleen kantapää - erityisesti siksi, että ensimmäiset kuusi kenttää on rakennettu tylsäksi putkijuoksuksi,

**YLLÄTTÄEN
AJOKOHTAUKSET
OVAT PELIN
HEIKOINTA
ANTIA**

jossa typerät viholliset ilmestyvät esiin hämmästyttävän säännönmukaisesti. Peli muuttuu nopeasti ennalta arvattavaksi ja muistuttaa vanhoja räiskintöjä 1990-luvulta. Vaikutelmaa ei paranna pökölömäinen grafiikka. En saata käsittää, miten on edes mahdollista, että ultratyylissä Project Gotham Racing 4:n kehittäjä pulauttaa pelin, joka on visuaalisesti 2004 tasolla.

*Loppukaneetti:

Neljä viimeistä tehtävää päihittävät neljä ensimmäistä, mutta se ei riitä pelastamaan peliä keskinkertaisuudelta. Bloodstone jää muistiin yhtenä vuoden raskaimmista pettymyksistä.

Petter Hegevall



5/10



Epätasainen kokonaisuus Visuaalisesti Arcania on epätasainen, mutta pääsääntöisesti näyttävä. Kasvillisuuteen on panostettu paljon, mutta animaatiopuolella mennään alta riman.

Kaikkia perinteitä kunnioittava roolipeli

ARCANIA: GOTHIC 4

Alusta PC / XBOX 360 Kehittäjä SPELLBOUND Julkaisija JOWOOD Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16

Saksalaiset ovat perinteitä vaalivaa roolipeli-kansaa. Spellboundin jo neljänteen osaansa ehtinyt Gothic-sarja on poikunut jälleen niin teutooni- kuin fennomarkkinoillekin yhden maailmankatsomukseltaan umpiperinteisen pelin örkkeineen, ritarilinnoinen ja tulipalloineen. Ja se on oikeastaan aika virkistävää.

Peli rykäistään yllättäen liikkeelle kunkun perspektiivistä. Rhobar Kolmannella eivät ole ihan kaikki jalokivet arkussa. Outo sairaus vai-vaa, eikä kukaan oikein tiedä syytä. Kuninkaan

ARCANIA ON LAHEMPANA TOIMINTA-ROOLIPELIÄ

osuus toimii sekä juonen käynnistäjänä että opetteluaiheena. Horeiden jälkeen siirrytään varsinaisen protagonistin housuihin. Kosinnan, peikonmetsästyksen ja julman kohtalon myötä tämä emotukkinen monitauri lähtee kostonretkelleen aseenaan säiliä, nuoli ja taikavoimat.

Edeltäjistään hieman poiketen Arcania on lähempänä toimintaroolipeliä kuin perinteistä statistiikkasirkusta. Virtaviivainen ohjaus sopii niin hiirinäppiskombolle kuin peliohjaimellekin. Lähiasteluun vaihtelua tuovat kokemuspisteiden myötä aukeavat erikoiskut. Kilpi antaa suojaa iskuja vastaan, ja kovimmat paukut voi yrittää väistää hyvin ajoitetulla pyörähdyksellä. Näppikantaman ulkopuolella vastustajia voi kaataa kaari- tai varsijousella. Ja kun fyysinen kurmootus ei riitä, sankari voi turvautua mentaalimurjontaan kolmen eri taikuustyypin kanssa. Erilaisia käytettäviä taitoja ei ole montaa, mutta syvyyttä tuo aselajien yhdistely. Mikään ei estä tekemästä täydellistä hybridihahmoa, joka pärjää niin lähi- kuin etäastelussakin.

★ Loppukaneetti:

Teknisesti epätasaisesta toteutuksesta huolimatta viihdyin Arcanian parissa pidempään kuin ajattelin. Parikymmentuntisen aikamatkan 1990-luvulle vääntää mielikseen.

Matti Isotalo

7/10

TIME CRISIS: RAZING STORM

Alusta PS3 Kehittäjä NAMCO BANDAI
Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-8 Ikäraja 12



Valopistoolipelit tuntuvat nykyään olevan ylenkatsottu pelityyppi. Henkilökohtaisesti minulla ei ole mitään hyviä raideräiskintöjä vastaan, ja kaverin kanssa pelaaminen voi olla mahtavaa hetken hupia. Time Crisis: Razing Storm tuntui juuri siksi lupaavalta. Se sisältää itse asiassa kolme peliä.

Razing Storm, Time Crisis 4 ja Deadstorm Pirates päästävät pelaajan räiskimään pahiksia ja zombeja uudella Move-ohjaimella. Tarina on juuri sopivan tyhjänpäiväinen ja antaa toiminnan nousta pääosaan. Tähtäillessä ja liikkuesssa ohjaus on kuitenkin rasittavaa. Pelaajan on osoitettava ruudun reunoihin kääntyäkseen, mutta kamera vain pyörii eikä hommassa ole lainkaan tarkkuutta. Tempo sentään on kohtuullinen, mutta toisaalta varsin lyhyt kesto verottaa väistämättä arvosanaa.

Jonas Elfving

4/10

FINAL FANTASY: THE 4 HEROES OF LIGHT

Alusta NINTENDO DS Kehittäjä MATRIX SOFTWARE
Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 12



Final Fantasy: The 4 Heroes of Light ei ole varsinaisesti Final Fantasy -pelisarjan uusi osa, vaan se pikemminkin hakee siitä innoituksensa. Mukana on kaikkia sarjan faneille tuttuja aineksia, mutta valitettavasti sisältöpuoli ei kuitenkaan vastaa odotuksia.

Pelin merkittävin ongelma on kuollut pelimaailma, jossa seikkailu ei ole järin kiinnostavaa. Räväköitä päähahmoja lukuun ottamatta yksikään paikka tai matkan varrella kohdattu henkilö ei jää mieleen, vaan kaikki hukkuvat samaan massaun. Seikkailua sävyttävät varsin yksinkertaiset taistelut. Pelillisesti on häiritsevää, että mukana kannettavan tavaran määrä on poikkeuksellisen rajoittunut. Toisaalta hahmonkehitys on onnistunutta. Kokonaisuus jää silti keskinkertaiseksi kevytroolipeliksi.

Leevi Rantala

6/10

SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Alusta PC / PS3 / X360 Kehittäjä UBISOFT
Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-8 Ikäraja 12



Lentävän tomaatin skeittipelissä toimistovirkailijoista herätellään viljejä ja virilejä rokkareita ja kliinistä katu-kuvasta muovataan urbaania skeittimekkaa - skeittamisen ilosanomaa jakamalla, tietysti.

Tyhjästä ilmestyvät satoja metrejä pitkät taivasreitit häkellyttivät entistä Skate-sarjan veteraania, mutta jos vielä osaa arvostaa vanhaa Tony Hawk-tyylistä meininkiä, jossa bakkitonit ovat arkipäivää, on Shaun Whiten kanssa sinut hyvin pian. Pelattavuuden saralla kehittäjä Ubisoft on käynyt lainaamassa Skaten nerokasta flick'-it-ohjaussysteemiä. Kopio ei ole kuitenkaan alkuperäisen veroinen, sillä esimerkiksi vauhdin potkiminen, laudan tyyräminen ja tietyn tempun tekeminen eivät suju riittävän luonnollisesti. Skate onkin pelinä parempi vaihtoehto.

Eerik Rahja

4/10

LEGO UNIVERSE

Alusta PC Kehittäjä NETDEVIL
Julkaisija WARNER BROS Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 - 10 000 Ikäraja 7



Lego-maailmaan keskittyvä nettiroolipeli Lego Universe oli alkuaan tulossa jo vuoden 2008 puolivälissä, mutta vasta hiljattain peli valmistui julkaisukuntoon. Se yrittää yhdistää aiempien Lego-pelien tyylin yhteisölliseen ilma- piiriin, joka ei ole kaukana World of Warcraftista.

Peli ei onnistu tavoitteissaan aivan joka tasolla. Ensivaikutelma voi olla jopa sekava erilaisten ikkunoiden, huomautusten ja värikkään grafiikan sekoituksessa ruudulla keskenään. Mukana on myös rasittavia pelimekaanisia ominaisuuksia. Esimerkiksi maailmojen välillä liikkuminen on kömpelöä. Tuntuu kuin jokaista hyvää ominaisuutta vastaan olisi myös jokin ongelma. Pelattavuus kuitenkin toimii ja tasohyppelyosuudet ja minipelit ovat jopa yllättävän sujuvia lajityypin huomioiden. Universe toimii parhaiten aiempien Lego-pelien tyyliä yhdistäen seikkailua.

Lee West

7/10

CREATIVE

THX
TruStudio PRO

Sound
BLASTER

TACTIC^{3D}



PC MAC

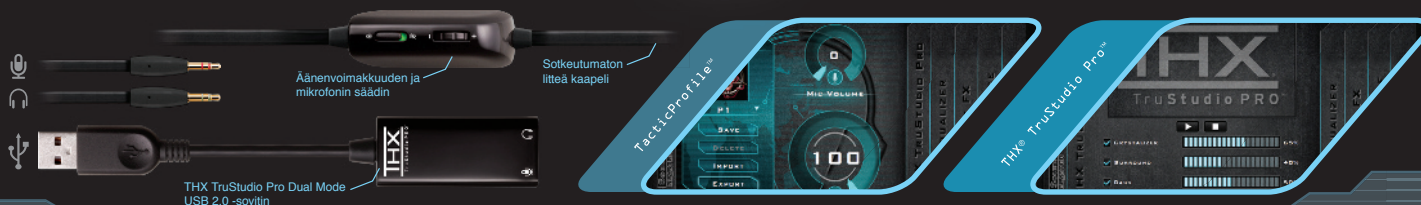
3D
SURROUND

VoiceFX



Irrotettava mikrofoni

Kehitä peliä THX TruStudio Pro Audio -teknologian avulla



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

Alpha

Dual Mode 3D Surround Gaming Headset -kuulokemikrofoni

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

Sigma

Ammattitason pelikuulokemikrofoni

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

Osallistuvat jälleenmyyjät:



soundblaster.com/tactic3d

**YKSISILMÄINEN
VIKINKI KÄRSII
SKOTLANNIN
NUMMILLA
KOVIA**

Valhalla Rising

Armoton viikinkielokuva ei päästä katsojaa helpolla



Pääosissa **Mads Mikkelsen, Jamie Sives & Gary Lewis**
Ohjaus
NICOLAS WINDING REFN
Genre DRAAMA
Julkaisija SCANBOX
Julkaisu JULKAISTU

PUSHER-ELOKUVISTAAN tunnettu ohjaaja Nicolas Winding Refn ei pidä viikingeistä, joten hän teki näistä elokuvan. Tarkemmin sanottuna hän teki metafysisen viikinkielokuvan, joka on science-fictionia ilman tiedettä. Haaveet repivästä toimintaleffasta voi siis unohtaa, eikä kotelon takakantta kannata edes lukea.

Toki elokuvassa on tyltystä, ja on siinä toimintaakin, hyvin rumaa ja aitoa sellaista, kun Mads Mikkelsenin yksisilmäinen soturi kaivertaa paikkaansa maailmassa. Muuten raina on viikinki-elokuvalla jotakuinkin sitä, mitä Dead Man oli läänkkäreille. Se on pohdiskelu vailla varsinaista päämäärää, tai mahdollisesti mytologinen kuvaus primitiivin matkasta jumaluuden kautta ihmiseksi.

Mikkelsen on kuuma nimi maailmalla, etenkin näyteltään Le Chiffreä Casino Royaleissa. Valhalla Rising on hänelle paluu pienempiin kuvioihin, mutta tämä on vain omiaan tuomaan miehen dramaattiset taidot paremmin pintaan. Koska Madsin hahmo on kaiken lisäksi mykkä, tapahtuu kaikki ilmaisu puhtaan fyysisesti, korostaen tämän näyttelijänlahjoja.

Madsin merkittävien kannsanäyttelijä on Skotlannin luonto, jonka karuissa maisemissa viivähdetään hetki jos toinenkin tässä eksistentiaalisen hitaassa elokuvassa. Miehet katselevat maailmaa, ja maailma katselee heitä. Kuten elämässä yleensäkin, selkeitä vastauksia ei tarjota. Ohjaajan mukaan leffaa ei saisi yrittääkään analysoida liikaa, vaan sen pitäisi antaa vain viedä mennessään. Silloin se onkin kieltämättä parhaimmillaan.

Monet varmasti vuokraavat elokuvan sen kansien, tai mahdollisesti toimintaa tursunneen trailerin perusteella, ja heille siitä jää paha maku suuhun. Syytä onkin, koska mainonta ei vastaa tuotetta. Ne, jotka puolestaan osaavat lähestyä tätä alusta asti 70-luvun scifistä ammen-tavana matkana, saavat rahoilleen täyden vastineen. Pakettiin sisältyy ohjaajan sangen valaiseva kommenttiraita, ja suosittelisin tarttumaan bluray-versioon, koska karut naamat ja karu luonto ovat parhaimmillaan teräväpiirtona.

/Mika Sorvari

8/10

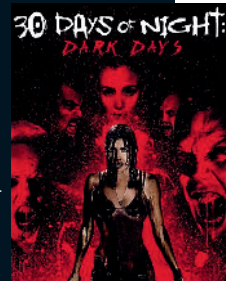
30 Days of Night: Dark Days

Ohjaus BEN KETAI
Genre KAUHU/TOIMINTA

MISTÄ NÄITÄ turhia jatko-osia oikein tulee? Sitä taas mietti katsoessaan 30 Days of Nightin tuoretta jatkista. Kaa-moksella ei ole elokuvan kanssa enää mitään tekemistä, vaan juoni seuraa edellisen leffan ainoan henkijääneen kamppailua vampyyrejä vastaan nyt Los Angelesissa. Tässä verenimijöillä sentään on vielä pelkokerrointa mukana, mutta aihe on jo niin läpikotaisin kaluttu, että pahaa tekee. Hommaa ei auta myöskään paperinohuet hahmot, täysin tarpeeton angstailu ja ennalta aavistettavat juonenkäänteet.

/Arttu Rajala

3/10





Black Death

Ohjaus CHRISTOPHER SMITH Genre SEIKKAILU/KAUHU Julkaisija PANVISION

KESKIAIKA, rutto ja uskonnollinen fanaattisuus luovat synkeät raamatit kauhuseikkailulle, jossa Sean Beanin uskonsoturin johtama joukko matkaa kohti kylää johon tauti ei ole koskenut ja jossa huhujen mukaan harjoitetaan okkultismia ja muuta saatanaalisia menoja. Oppaanaan näillä on nuori noviisi, jolla on puolestaan oma käsityksensä kristinuskosta.

Black Deathin juoni tuntuu juontavan jostain Hammer-studion kulta-ajoilta, eikä tämä ole lainkaan huono asia. Se etenee selkeällä tavalla omaa polkuaan, ja vaikei lopputulos yllättäkään, on se omalla tyyllä tavallaan tyydyttävä. Visuaalisesti elokuva on myös vanhaa koulukuntaa. Tietokoneanimaatioiden tilalla ovat Saksan karut metsämaisemat sekä fyysiset efektit, jotka ilahduttavat etenkin verisissä taistelukohtauksissa. Goren ystävät nauttivat irtopäistä ja märistä ääniefekteistä. Erityisesti elokuvaa voi suosittelaa Warhammer-roolipelien ystäville, onhan tunnelma jotakuinkin yksi-yhteen.

/Mika Sorvari

7/10



Youth in Revolt

Ohjaus MIGUEL ARTETA Genre KOMEDIA Julkaisija SCANBOX

YOUTH IN REVOLT tarjoilee katsojille rautaisannoksen mustaa teinikomediala, jossa ei - luojan kiitos - ole sorruttu American Pie -tyyliseen peeloiluun. Päinvastoin leffassa on mukana sopiva annos ironiaa ja vinksahtanutta maailmankuvaa. Michael Ceran esittämä perusnörtti Nick Twisp kehittää teinielämää "helpottaakseen" sivupersonaan, ranskalaisen charmantin, mutta nihilistin Francois Dillingerin. Josko se unelmien tyttö löytyisi paha poika -maineen avustuksella? Cera alkaa pahasti parkkiintua näihin teinirooleihin, mutta hoitaa roolin kuitenkin mallikkaasti sympaattisena nörttinä sekä sliipatun lipevänä Francoisina. Muutkin näyttelijäsuoritukset ovat hyvällä tasolla konkareiden kuten Steve Buscemin, Ray Liottan ja Zach Galifianaksien ansiosta.

Raina sopii mainiosti sunnuntai-illan leffaksi. Kapinahengestä ja nokkelasta dialogista tulee hyvälle tuulelle. Youth in Revoltin ongelmana on lähinnä tavanomaisuus, joten se ei nouse kunnolla esiin komedialeffojen yltäkylläisestä tarjonnasta.

/Arttu Rajala

6/10



Mitäs siellä kaminkolosta löytyykään? Jefferson Airplane käski kysymään Alicelta, mutta eipä hänkään sitä enää muista...

Liisa Ihmemaassa

Pääosissa Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter Ohjaus TIM BURTON Genre FANTASIA Julkaisija DISNEY

TIM BURTONIN Liisa Ihmemaassa on eräänlainen synteesi ja jatko-osa Lewis Carrollin kahdesta Liisa-kirjasta. Siinä nuoreksi aikuiseksi kasvanut Liisa karkaa järjestettyä avioliittoa unohtamaansa Ihmemaahan, joka tarvitsee pelastajaa.

Burton ja Carroll ovat ilmeinen ja erinomainen yhdistelmä, tekeehän Burton paljolti kuvilla sitä, mitä Carroll teki sanoilla. Ikävä kyllä jälkimmäisen perintö on päässyt vesittymään tässä uudessa versiossa, joka keskittyy visuaaliseen ilotulitukseen alkumateriaalin kustannuksella. Mitään pyhäinhäväistystä Burton ei ole tehnyt, ja alkuperäisistä kirjoista on poimittu edustava kokoelma toinen toistaan villimpiä hahmoja. Ongelma onkin siinä, että näitä hahmoja on siunattu sangen vaatimattomalla valikoimalla alkuteosten nerokkaista repliikeistä ja sanaleikeistä. Näin lopputulos onkin tältä osin heppoisen ja tyhmenen olinen.

Siinä missä sanat pettävät, on visuaalinen sisältö täyttä kultaa. Tietokone-efektit hallitsevat kuvaa, mutta näyttelijät sulautuvat siihen saumattomasti, ja jopa valtavalla päällä varustettu Punainen Kuningatar (Helena Bonham Carter) vaikuttaa kummallisen uskottavalta. Näyttelijät elokuvassa

ovatkin sitä parasta A-luokkaa. Johnny Deppin traaginen Hullu Hatuntekijä varastaa suuren osan leffasta. Tämän hahmosta olisi helposti voinut tehdä kaksiolotteisen kevennyksen, mutta Depp antaa Hatuntekijälle syvyyttä, ja muuttaa tämän haavoittuneeksi sankariksi. Aiemmin mainittu Bonham Carter on oiva Punainen Kuningatar, mutta myös Anne Hathawayn hyvä Valkoinen Kuningatar loistaa omalla, hieman pihalla olevalla tavallaan. Nerokkailla puvustajilla on ollut huomattava osansa näiden kaikkien hahmojen elävöittämisessä. Mia Wasikowskan Liisa jää tässä kaikessa ryöpytyksessä hieman jalkoihin, muttei ole roolissaan millään tavoin huono. Hän vain joutuu näyttelemään jättäisten varjossa.

Liisa Ihmemaassa on nautittava fantasia niille, jotka eivät ole vielä tyystin kyllästyneet Tim Burtonin tyyliin, koska sitä tämä elokuva on kiireestä kanta-päähän. Nuorempia katsojia Carrollin materiaalin ohuus ei myöskään pääse haittaamaan, mutta kirjallisuuden ystäville elokuvasta jää epäilemättä puuttumaan jotain.

/Mika sorvari

8/10

Hey McFly!
1,21
gigawattia!

Kuukauden Blu-ray -kokoelma



Back to the Future -trilogia

Pääosissa Michael J. Fox & Christopher Lloyd
Ohjaus ROBERT ZEMECKIS
Genre TIETEISSEIKKAILU
Julkaisija UNIVERSAL PICTURES

ROBERT ZEMECKIKSEN tieteisseikkailu Back to the Future (Paluu tulevaisuuteen) on epäilemättä yksi kautta aikain viihdyttävimpiä leffatriologioita. Blu-raylle sarja saapuu sopivasti 25-vuotispäivän kunniaksi. Marty McFlyn ja hullun tiedemies 'Doc' Brownin seikkailut aikojen halki iskevät yhä, ja elokuvahistorian ikoninen DeLorean-aikakone 88 mailin tunti nopeusvaatimuksineen ja Flux-kapasitori 1,21 gigawatin tehoinen nostavat hymyn kasvoille. Elokuvat nivoutuvat yhteen loistavaksi kokonaisuudeksi ja niiden uudelleen katsomisarvo on hurja. Juoni koukuttaa joka kerta ja ne on

helppo katsoa vaikka putkeen. Elokuvan näyttelijöissä, käsikirjoituksessa ja huumorissa on jotain taianomaista, ja jotain uutta löytyy joka katsomiskerralla.

Blu-rayn toisto ei ikävä kyllä ole aivan moitteeton. Varsinkin ensimmäisessä elokuvassa kuvanlaatu on parhaimmillaankin keskinkertaista, joskin se paranee huomattavasti kahdessa myöhemmässä osassa. Extrat ovat mukiinmeneviä ja mukana on myös kotona ennen näkemättömiä haastatteluja ja videopätkiä.

/Arttu Rajala

10/10



KUUKAUDEN PELI

Rimelands: Hammer of Thor

iPhone / 3,99 euroa

Kotimaisen Dicework Gamesin toinen iPhone-tuotos on laadukas fantasiaroolipeli. Pelissä sankarineitonon selvittää alkuperäänsä sodan tiimellyksessä tyyliin sopivasti taialla ja teräksellä.

Pätevä juoni kuljettaa pelaajaa tässä sarjan ensimmäisessä osassa läpi lumisten maisemien ja luolastojen vastustajia nujertaen. Kolme hahmolukkaa kykypuineen tarjoavat varsin erilaisia lähestymistapoja pelin uniikkiin taistelumekaniikkaan. Barbaari viihtyy parhaiten lähitaistelussa ja

salamurhaaja turvallisen hajuraon päässä vastustajistaan. Shamaanin monipuolisesta taikarepertuaarista paukutellessa tilanteeseen sopivaa loitsua. Rimelandsin omaperäisin ja paras idea on vuoropohjaisuuden ja noppien heittelyn yhdistelmä. Taistelussa nopat määräävät hyökkääjänä erikoiskyvyn käyttöä, ja sekä osumista että vahingon määrää. Mikäli luvut eivät miellytä, "manapisteellä" voi huonot nopat heittää uudelleen. Mana palautuu taisteluiden välillä. Sen taktinen käyttö on olennainen

osa koko taistelumekaniikkaa.

Audiovisuaalinen puoli on etenkin kahden hengen tiimin tuotokseksi hieno. Karujen luolastojen vastapainoksi pelistä löytyy myös näyttäviä alueita. Toisistaan poikkeavat hahmoluokat ja osin satunnaisgeneroidut luolastot tarjoavat riittävän syyn pelata Rimelands useammin kuin kerran läpi. Ehdotonta iPhoneen roolipelitarjonnan A-ryhmää upealla hintalaatu-suhteella.

/Matti Isotalo
9/10



Costume Quest

Xbox 360, PS3 / 1200 MS-pistettä, 11 euroa

Costume Quest on vuoropohjainen seikkailuroolipeli, jossa konnamaiset peikot yrittävät pilata kokonaisen kaupungin Halloween-juhlat. Pelin pääasia ei ole varusteiden kerääminen ja kokemustasot vaan lasten mielikuvituksen voiman mahdollistamat fantastiset mittelöt, joissa pahvipuvut ja miekat muuttuvatkin jättimäisiksi robottihaarniskoiksi. Kaikessa kukkii omailemainen ja vääreleukainen huumori ja peli sopii loistavasti niin lapsille kuin lapsenmielisillekin. Miinuksia tulee kuitenkin heikoista äänistä ja toistavasta pelimekaniikasta ja tallenuspaikkojen vähydestä.

/Jori Virtanen
7/10



Super Meat Boy

Xbox 360, PC, Wii / 1200 MS-pistettä, 15 euroa

Täysin kajahtaneella hahmokavalkadilla siunattu Super Meat Boy on kasibittisiä tasoloikkia idoliseeraava, totaalisen armoton arcade-peli. Sivusta kuvatussa tasohyppelyssä ei nimittäin ole tallenuspeisteitä ollenkaan ja jokainen kenttä on murhaavan vaikea. Pelattavuus on uskomattoman tarkka, minkä ansiosta paholaismaisten ansojen ohi luoviminen on nautinnollista ja henkeäsalpaavan siistiä. Vaikka turhautumisilta ei voi täysin välttyä, tuntuu pelaaminen silti palkitsevalta ja hauskalta. Super Meat Boy on upea peli. Mikäli kova haaste ei pelota, rahalleen saa erinomaista vastinetta.

/Jori Virtanen
9/10



Dead Space: Ignition

Xbox 360, PS3 / 400 MS-pistettä, 5 euroa

Siinä missä 2008-vuonna ilmestynyt Dead Space oli Resident Evil -tyylistä kauhuräiskintää kolmannelta persoonalta, vie Ignition sarjan aivan toisille urille. Peli on keveillä kauhuelementeillä ja animatiolla höystetty pulmapeli. Juonen hahmot ovat sarjan faneille uusia tuttavuuksia pedaten tarinaa alkuvuodesta ilmestyvälle Dead Space 2:lle. Ignition on omalaatuinen tapaus, joka varmasti jakaa pelaajia. Mikäli aivojumpan sekä animekauhun yhdistelmä ei kuulosta aivan järjettömältä ja Dead Space -sarja iskee, voi peliä suositella varauksella.

/Jouni Hakkarainen
6/10



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

Enslaved: Piggy's Perfect 10

Ninja Theoryn seikkailupeli saa alkutalvesta ensimmäisen ladattavan lisäosan. Lisärin päähahmo on varsinaisesta pelistä poiketen possunaamainen Piggy, joka lähtee omalle matkalleen etsimään täydellistä robottinaista heilakseen. Lisäseikkailun pääpaino on hiiviskelyllä suoran toiminnan ja akrobatian sijaan. Lisäosan myötä peliin tulee myös 3D-tuki jos oikeanlainen televisio löytyy jo kotoa.

10e / 800 MS pistettä

MAG: Escalation

PlayStation 3:n nettisotapeli on jo saanut lukuisia päivityksiä ja laajennuksia. Niiden lisäksi MAG sai marraskuun alussa uuden Escalation-lisäosan, joka sisältää saman nimisen uuden pelimuodon. Escalationissa kolme 32 pelaajan joukkuetta ottavat mittaa toisistaan samanaikaisesti. Yhteensä kentällä voi siis hääriä 96 sotilasta. Mukana on myös kolme uutta kenttää ja yhdeksän asetta.

8e

Halo: Reach Noble Map Pack

Jos Halo: Reachin pelin mukana tulleet kartat ovat jo tulleet liian tutuiksi, niin ei hätää. Bungie ja Microsoft julkaisevat peliin 30. marraskuuta ensimmäisen ladattavan karttapaketin. Noble-paketti sisältää kolme uutta kenttää nimeltä Tempest, Anchor 9 and Breakpoint. Kaikki kartat eroavat toisistaan ja tukevat hyvin erilaisia pelimuotoja.

800 MS-pistettä

Borderlands

Borderlands on peli jossa pelattava heti loppu kesken. Varsinkin jos lasketaan mukaan sen lukuisat lisäosat. Viimeisin lisäosa, syksyyn Claptrap's New Robot Revolution oli erityisen hauska lisä peliin. Samalla peli sai ilmaisen päivityksen joka nosti pelihahmojen tasokaton 69:ään.

10e / 800 MS-pistettä



Voita Kinect +peli

Kilpailussa upeat palkinnot!

Gamereactor ja Microsoft järjestävät yhdessä mahtavan kilpailun, jossa voit voittaa itsellesi upouuden Kinect for Xbox 360 -sensorin ja Kinect Adventures -pelin. Kysymykset ja vastausohjeet löydät alta. Vastaa ja voita!



Vastaa oikein kysymyksiin

**Kinect edellyttää toimiakseen luonnollisesti Xbox 360 -pelikonsolia.
Minä vuonna Xbox 360 tuli myyntiin Suomessa?**

- ☐ 2004 ☐ 2005 ☐ 2006

Kinectin iskulause on:

- ☐ Hei nyt heilutaan!
☐ Joko pelataan pesäpalloa?
☐ Sinä olet ohjain.



Vastausohjeet

Gamereactorin Kinect-kisaan ja muihin kilpailuihin osallistutaan verkko-osoitteessa

www.gamereactor.fi/kilpailu

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

Kilpailun viimeinen osallistumispäivä on 30.11.2010. Gamereactor varaa oikeuden muutoksiin.

道 JUDO BOWLING
BRAZILIAN JIU-JITSU
**THIS CAGE HAS
NO BORDERS**

TRAIN
THROUGHOUT
THE WORLD.

MASTER
EVERY MARTIAL
ARTS STYLE.

DESTROY
ANYONE WHO GETS
IN YOUR WAY.



THIS IS MMA
NYT KAUPPOISSA
SUOMI.EA.COM



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.