

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Helmikuu 2011
Numero 31

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

DEADLY
DESCENTS

SSX

YKSINOIKEUDELLA

Nintendo 3DS

TESTASIMME
LAITTEEN JA
KUUMIMMAT PELIT



THE ELDER
SCROLLS V
SKYRIM

MAHTAVA
ARTIKKELI

KAUHU PALAA KONSOLEILLE
DEAD SPACE 2

LITTLE
BIG
PLANET 2

ARVIOISSA MYÖS

Marvel vs. Capcom 3
Fate of Two Worlds



Arttu Rajala, päätoimittaja



Uusi vuosi, uudet pelit

Näin ne vuodet ja vuosikymmenet vilahtelevat vauhdilla ohi pelimaailman junan vain kiihdyttäessä eteenpäin. Mutta eipä hätää, Gamereactor tarjoaa jälleen ensimmäisen luokan paikat 10 uuden lehden turvin.

Täydessä vauhdissa kiihvä vuosi näyttää hurjalta. Miten kummassa saada resurssit riittämään? Peliaika on pahasti kortilla ja peliammatillaisena ihan hävettävä kuinka monet huippupelit ovat jääneet hyllyyni homehtumaan. Suuntaan syyttävän sormeni erityisesti upeiden ladattavien pelien valikoimaan, jotka vuosi vuodelta varastaa suuremman osan huomiostani.

Palveluista kuten App Storesta, Xbox Livesta ja muista on tullut osa jokapäiväistä pelihoppailua. Olivat ne sitten konsolilla tai kannettavalla, pieniin ja ytimekkäisiin peleihin on helppo tarttua ja jäädä koukuun. Kilpailu on myös sopivasti hillinnyt hintojen nousua ja samalla kynnys uusiin hankintoihin on madaltunut. Levitysmalliin on viime vuosien saatossa tottunut ja vain harvoin tulee murehdittua fyysisen kopion puutetta tai muita digitaalisen jakelun kysymysmerkkejä.

Tässä uusimmassa numerossamme tapahtuu muutos juuri ladattavien pelien suhteen. Ladattavat löytyvät nimittäin jatkossa tasavertaisena muiden arvioiden joukosta. Ladattavien vanhalla paikalla aloittaa uusi osio nimeltä Bonus, joka puolestaan avaa ikkunan laajalle rintamalle pelimaailman historiallisia etappeja ja nähtävyyksiä junamatkan varrelta. Mukana on myös palsta, jossa lukijamme pääsevät ääntämään netin kautta lähetettyjä mielipiteitä ja kysymyksiä.

Arttu

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

Päätoimittaja Arttu Rajala (arttu@gamereactor.fi)

Toittajat Arttu Rajala & Kimmo Pukkila

Vastuuhenkilö Arttu Rajala

Toimittaja Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)

Web-toimittaja Mika Sorvari

Käännökset Arttu Rajala, Kimmo Pukkila, Anna Huopainen

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #31

Vuoden ensimmäisessä numerossa hurjastelimme alas vuorenhuipuilta, moikkasimme avaruuden epäkuolleita sekä vietimme illan Nintendo 3DS:n seurassa.



10 Nintendo 3DS

Nintendo kutsui Gamereactorin testaamaan upouuden 3DS:n Amsterdamissa. Lue mitä mieltä päätoimittajamme oli laitteesta.



06 SSX: Deadly Descents

Ensimmäiset laskut tulevassa SSX:ssä on nyt laskettu. Seuraavaksi lasketaan kuinka monta luuta jäi ehjäksi.



34 Dead Space 2

Avaruudessa kukaan ei kuule huutoasi. Onneksi Erik pääsee huutamaan mielipiteensä kauhupeleistä tässä lehdessä.



36 Marvel vs. Capcom 3

Yli kymmen vuoden odotuksen jälkeen Marvelin ja Capcomin suurimmat sankarit ja konnat ottavat jälleen yhteen.



28 The Elder Scrolls V: Skyrim

Viktor matkasi kauas Washingtoniin ottamaan ensimmäisen silmäyksen vuoden kuumimpaan roolipeliseikkailuun.

Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 10 Ennakkotestissä Nintendo 3DS
- 15 Reaktio
- 28 Artikkelit: The Elder Scrolls V: Skyrim
- 44 Elokuvat
- 46 Bonus

Ennakot

- 18 Virtua Tennis 4
- Dragon Age 2
- 19 MotoGP 10/11
- 20 Homefront
- 22 Tomb Raider
- Top Spin 4
- 23 Fight Night Champion
- 24 WWE All-Stars
- 25 Miniennakot

Arviot

- 34 Dead Space 2
- 36 Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
- 37 Little Big Planet 2
- Bionic Commando: Re-armed 2
- 38 Mario Sports Mix
- Ghost Trick: Phantom Detective
- 39 Mass Effect 2 (PS3)
- 40 DC Universe Online
- Mario vs. Donkey Kong: Miniland Mayhem
- 41 Nail'd
- Lord of Arcana
- Inazuma Eleven
- Nova 2
- Real Racing 2

Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

Avustajat

Matti Isotalo, Leevi Rantala, Erik Rahja, Jori Virtanen, Tero Kerttula & Markus Hirsilä

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 lähetetyistä materiaaleista. Gamereactor ei takaa artikkelien virheettömyyttä eikä vastaa mahdollisista virheistä. Lehdessä ilmoitettuihin hinnoihin saattavat kuulua. Kaikki oikeudet materiaaliin pidetään. Lainaaminen on sallittu vain sisäisessä käytössä.

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

Verkkosivuiltamme www.gamereactor.fi löydät joka päivä uusimmat uutiset ja peliarviot, unohtamatta haastatteluita, artikkeleita ja yleisluotoja pelialasta. Gamereactorilla voit myös perustaa oman blogin, kirjoittaa lukija-arvioita, keskustella forumillamme ja esittää kysymyksiä toimitukselle.

Testiversiot

Arvioissa ei yleensä mainita erikseen, millä alustalla peli on testattu - tämä voi olla mikä tahansa malle 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 julkasta niistä rinnakkaisarvion.

Ikärajat

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

Verkkosivut

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

GRTV GR.FI HELMI 11



Tuoreet videoraportit tarjoaa www.gamereactor.fi

Tulevia GRTV-ohjelmia, joiden et halua liivahtavan ohi

VIDEOARVIOT

GRTV:n mielipiteet videolla

GRTV:n kansainvälisellä tiimillä on aina oma sanansa sanottavana tuliteristä pelijulkaisuista. Lehden sivujen kuvat ja tekstit eivät välttämättä kerro koko totuutta, joten jos haluaa tarkistaa miltä peli näyttää oikeasti liikkeessä, kannattaa ottaa suunnata GRTV:n arvioihin. Kakkosmielipiteet löytyvät lähes kaikista tämän lehden iskevimmistä peleistä kuten Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds, Dead Space 2, Little Big Planet 2 sekä Play-Station 3:n Mass Effect 2 näin vain muutamia mainitakseen.

TENNISTÄ KOKO RAHALLA

Top Spin 4 vs. Virtua Tennis 4

Mikä tulee olemaan tämän vuoden kovin tennispeli? Suuri yleisö pääsee kokeilemaan "nelosia" vasta aikaisintaan loppukeväästä joten tunkeuduimme vaivihkaa sekä Segan että 2K Games päämajoihin tuodaksemme Gamereactorin lukijoille ensimmäiset videokuupit tulevista tennispelieistä. Totta puhuen meidät ihan kutsuttiin ja lennätettiin paikalle. GRTV:n delegaatio saikin lopulta saaliikseen aimo annoksen mahtavaa kuvamateriaalia ja haastatteluja molemmilta kilpaileilta pelitehtäjäiltä. Tennispainotteisesta vierailusta voit lukea myös tämän lehden ennakoista.

NINTENDO 3DS

Videota kaikista julkaisupeleistä

Nintendon maaliskuussa julkaistava 3D-näyttöinen ihmelaitte on tällä hetkellä kaikkien huulilla. Kun Nintendo esitteli käsikonsolia Amsterdamissa oli myös GRTV kärrppänä paikalla. Artun ja Lassen mietteet sekä ensivaikutelmat tapahtumasta ja julkaisupeleistä ovat esillä sivuillamme. Mikä parasta sieltä voit katsoa myös videoita monista 3DS:n mielenkiintoisimmista peleistä - suoraan kotikoneelta.

TRAILERIPARAATI

Leffat, pelit, teaserit, trailerit...

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

VIIKON PELIUTUSET

Tiivis paketti tuoreita tapahtumia

GRTV:n kotisivuille päivitetään jatkuvasti traileriteita, haastatteluita ja muuta kivaa, mutta kerran viikossa on luvassa myös uutiskatsaus. Petterin, Thomaksen ja Gillenin vuoroin luotsaama lähetykserä tärkeimmät tapahtumat yhteen hyperinformatiiviseen viisiminuuttiseen!

DUKE NUKEM FOREVER

"Hail to king baby!"

Kyllä tätä peliä on odotettu - tarkemmin sanottuna jo melkein 14 vuotta. Mikään peli voi nousta tuollaisen odotuksen tasolle, eihän? GRTV lähtee kuitenkin etsimään vastausta kysymykseen koko kevään aikana kaikkien uusimpien videoiden, ennakoiden ja tietysti lopulta arvion kera. Älä missaa kuninkaan paluuta - katso GRTV:tä.

KILLZONE 3

Helghastin kosto

Sonyn räjähtävä toimintapelisarja jatkuu helmikuussa uudella jatko-osallaan. Helghastit eivät aio luovuttaa taistelua helpolla joten pelaajilla on täysi työ edessään ennen kuin ihmiskunta voi huokaista helpotuksesta. Pääsemme testaamaan peliä laajamittaisesti pian ja voit olla varma, että arvio pelistä löytyy julkaisun alla tutusta osoitteesta www.gamereactor.fi/grtv.

RIFT

Mitä odotettu MMO sisältää?

Saimme kutsun massiivisen verkkoroolipeli Riftin betatestausvaiheeseen, ja luonnollisesti jaamme kaiken kokemamme ja näkemämme havainnollistavien videoraporttien muodossa. Oletko valmis astumaan Teleran valtakuntaan?

GAME DEVELOPERS

CONFERENCE

Suuntana San Francisco

GRTV ei malta odottaa lähtöä Yhdysvaltoihin tarkistamaan mitä kaikkea uutta seuraavassa pelialan suur tapahtumassa on luvassa. Helmikuun lopussa alkava Game Developers Conference kerää paikalle kaikki pelialan silmäätekevät. Esintymiset tekevät muun muassa sellaiset pelialan johtotähdet kuten Peter Molyneux ja Cliff Bleszinski, GRTV-loittoryhmämme tietysti unohtamatta. GRTV:n sivuilla tapahtuma näkyy valtavana vuorena jännittäviä julkistuksia, uusia peliesittelyitä, haastatteluja ja yleistä pelialan juhlaa. Kannattaa siis pitää Gamereactor.fi mielessä myös videotarjonnan osalta, sillä tuomme kaikki GDC:n tärkeimmät tapahtumat ja paljastukset suoraan kotiin!

BULLETSTORM

Odottavissa rankkaa sadetta

Jos jokin räiskintäpeli kutittaa tänä talvena pelaajien makuhermoja, on se Epic Gamesin ja People Can Flyn hulvaton Bulletstorm. Tiedossa täysin yllyötyä toimintaa ja salamoivaa mustaa komediaa kaikkien aikojen luotimyrskyssä. Mutta älä usko vain yhden miehen sanaa: muista katsastaa videoarvio sivuiltamme helmikuun lopussa!



ISAAC BRINGS THE

The nightmare has returned. But this time, Isaac is the one in charge. With



Buy Dead Space 2 Limited Edition on PS3 and get
Dead Space Extraction for the PlayStation MOVE for free,
whilst stocks last.



PS3
PlayStation 3



VISCERAL
GAMES

18
www.pegi.info

E 'TERROR TO SPACE.

ch new weapons and zero-G ability, now it's time for his enemies to feel the fear.

DEAD SPACE₂

www.eagames.fi

Download the Demo 21.12.10

In Stores
27.01.11



YKSINOIKEUDELLA

Kuoleman- vaarallista lautailua

Lumivyöryt ja tappavat jyrkänteet
pääosassa SSX: Deadly Descentsissä

SSX-sarja ei ole pitänyt kiirettä. Kokonaiset seitsemän vuotta on vierähtänyt edellisestä virstanpylvästä SSX 3:sta. Uutta suunnannäyttäjää sarjalle odotetaan viimein ensi talvelle, kun Deadly Descents kääntää selkäänsä edeltäjänsä rennolle meiningille ja talvilomakohteista muistuttaville rinteille ja heittää pelaajat helikopterista vaarallisille, armottomille vuorille. Terveenoma märkeen. Selviytyminen ei ole taattua.

Kuin tilauksesta ulkona tupruttaa lunta, kun Todd Batty, SSX: Deadly Descentsin luova johtaja, esittelee kahta kuvaa Jokerista. Ensimmäinen on Jack Nicholsonin violettitakkinen, persikkapaitainen ja kitsahtava tulkinta tunnetusta Batman-konnasta. Toinen kuvaa Heath Ledgerin synkkää, kleroutunutta versiota, joka ansaitsi Oscarin. Kuvien yllä lukee "SSX silloin" ja "SSX nyt". Lumilautailusarja onkin kohtaamassa Jokerin kaltaisen huomattavan muutoksen synkempään ja vaarallisempaan suuntaan.

– Haluamme keksiä SSX:n uudelleen, tehdä sarjasta houkuttelevan uusien Batman- ja Star Trek -elokuvien tapaan. SSX: Deadly Descentsin pitäisi olla jotain suurempaa kuin vain lumilautailua, Batty sanoo ja klikkaa seuraavaan diakuvaan, jossa uhkaavaa jyrkännettä peittää ennalta arvaamaton lumivaippa.

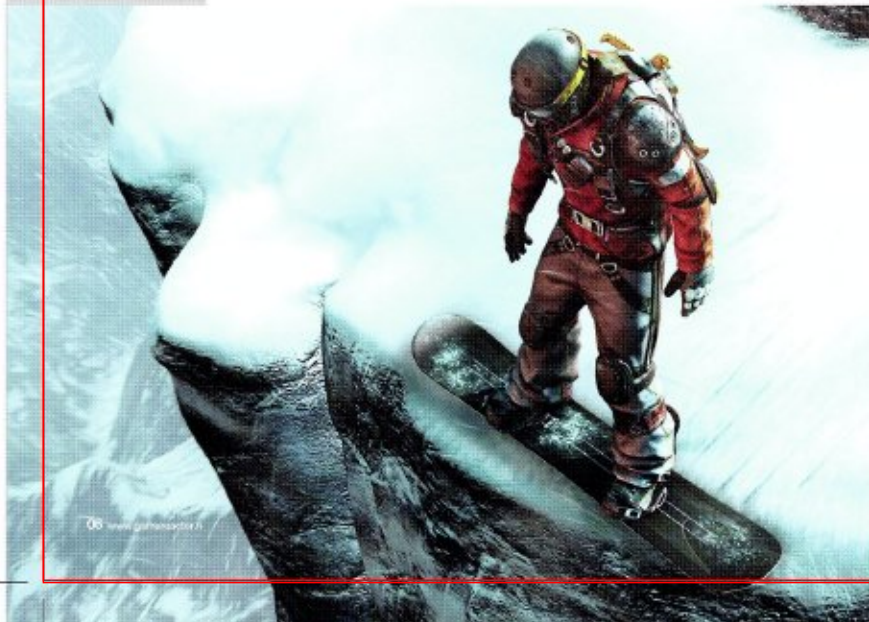
Innovaatiohalukkuutta on helppo kunnioittaa. Samalla on kuitenkin vaikea unohtaa sarjan faneja, jotka vaikuttivat SSX: Deadly Descentsin julkistuksen jälkeen hämmäntyneiltä. Miksi ei uutta SSX Trickystä tai klassista SSX 4:ää? Reaktiot ovat ymmärrettäviä, ja kysyn Battylta, ovatko he harkinneet suoraviivaisempaa jatko-osaa.

– Pelaajat todella pitivät SSX Trickystä ja SSX 3:sta, mutta pelit poikkeavat aika paljon toisistaan. Trickysä pelaajat laskevat toisiaan vastaan, radat ovat kapeita ja mukana on paljon kovaa kilpailua. Kolmannessa osassa pelaaja asettuu vuorta vastaan ja voi hyödyntää monia oikoreittejä. Molempien konseptien täydellinen hyödyntäminen olisi ollut vaikeaa, joten päätimme luoda jotain täysin uutta. Deadly Descentsissä esiintyy silti elementtejä edellisistä peleistä. Huoleen ei ole syytä: fanit ovat kuin kotonaan.



Kokonaisuus on tarkoin suunniteltu: yksi kolmannes tuttuja elementtejä, kolmannes parannuksia ja kolmannes uutta. SSX: Deadly Descents kattaa yhdeksän kuolemanvaarallista vuoristo- aluetta, joilla kaikilla on kuin Mega Manin pomovastuksilla oma erikoisuutensa uhkarohkeiden lautailijoiden selättämiseksi. Lähtekö henki Aorakin voimakkaissa tuulenpuuskissa vai Siperian petollisella jäällä? Selviäätkö Mont Blancin kivikkoisilla rinteillä tai Vinsonin massiivin purevassa kylmyydessä? Ehkä päivät päättyvät Kilimanjaron pimeydessä tai Mount Shuksanin sumussa?

Yksi kiehtovimmista yksityiskohdista Deadly Descentsin kehityksessä on se, miten vuoret on luotu. EA on käyttänyt apunaan Mountain Mania, tietokoneohjelmaa, joka perustuu todelliseen topografiseen dataan maailman vuoristoista. Batty selittää, että studio "halusi rakentaa työkalun, joka voisi rakentaa vuoria", ja ohjelman valmistuminen vei peräti pari vuotta. Nyt





studiolle kuitenkin riittää, että ohjelmaan syöttää pituus- ja leveysasteen tietystä vuoresta, esimerkiksi Mont Blancista, ja tietokone piirtää polygonimuodon minuutissa.

– Tutkimme, mikä teki varhaisten SSX-pelien radoista hauskoja. Niissä kaikissa oli tietty määrä käännöksiä, erityinen kaltevuus ja paikkoja, joissa pelaajan tuli tehdä valintoja. Syötimme nämä kaikki parametrit Mountain Maniin ja annoimme tietokoneen yön yli etsiä sopivia ehdokkaita oikeista vuoristoista. Pala-tessamme seuraavana aamuna meillä oli edessämme neljä miljoonaa ehdotusta, Batty naurahtaa.

Näin paljon ratoja lopullisissa pelissä ei (onneksi) ole läpikäytävänä. Mountain Manin ehdotusten ja manuaalisen hienosäädön lopputuloksena EA on valinnut suurin piirtein 70 vuorta, mikä on sekin moninkertainen määrä edellisten osien noin kahdeksaan verrattuna. Rinnettä valitessa käyttöliittymä muistuttaa

hieman Google Earth -karttapalvelua ja tarjolla on yli 200 aloituskohtaa, joihin voi hypätä suoraan helikopterin kyydistä.

SSX:n kaltainen peli joko onnistuu tai epäonnistuu pelimekaniikastaan riippuen, ja kun kysyn muut-tuuko sarjan ohjausmekaniikka tuntuvasti Deadly Descentsissä, vastaukseksi tulee "kyllä ja ei". Battyn mukaan sarjan edellisten osien henki on läsnä ohjausratkaisuissa, mutta niitä on jouduttu ajanmukais-tamaan.

– Nostalgia on hassu juttu. Muistamme SSX-pelit lähes täydellisestä ohjaustuntumasta, mutta kun pa-lasimme niiden parin, huomasimme joitakin ongelmia. Pelaajan on esimerkiksi käytettävä sekä analogisauvaa että ristiohjainta ja vaihdeltava näiden välillä, mikä nykyään vaikuttaa kömpelöltä ratkaisulta. Voin luvata, että ohjaus on sekä innovatiivinen että

Ohjaus on sekä innovatiivinen että helposti lähestyttävä

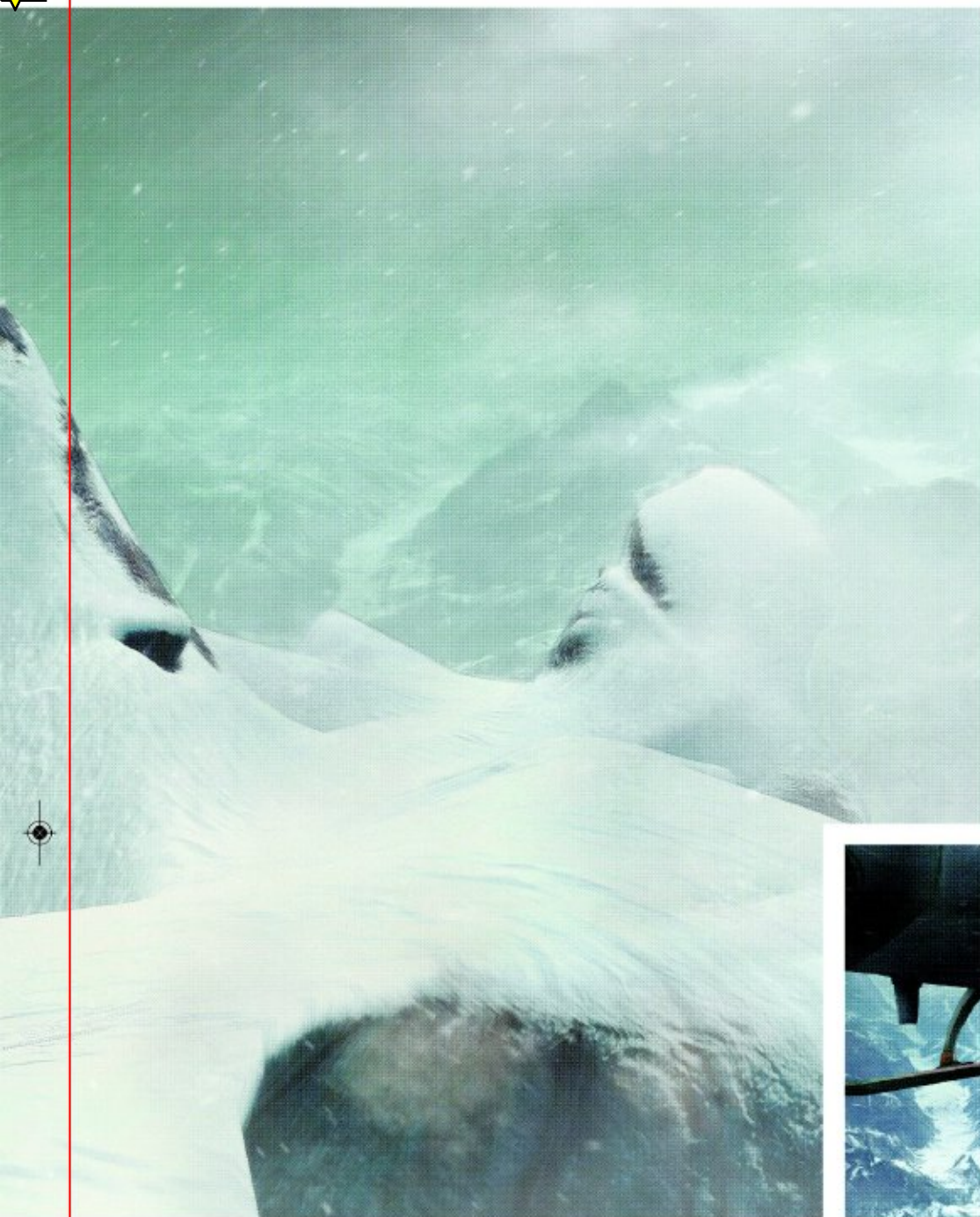


JULKISTETTU



Final Fantasy XIII-2

Square Enix julkaisee jatkoa viime vuoden Final Fantasy XIII:lle. Final Fantasy XIII-2 on tekeillä PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle ja lupaa vastata ensimmäisen pelin saamaan kritiikkiin. Tarinaan liittyy tietävästi uusi mieshahmo sankaritar Lightningin rinnalle, minkä lisäksi esimerkiksi taistelua on uusittu. Japanissa julkaisu tapahtuu vielä tänä vuonna, mutta Euroopan osalta julkaisuaika on vielä ympäröyvästi "ensi talvi".



helposti lähestyttävä.

Netissä on liikkunut huhuja, että SSX: Deadly Descents kopioisi EA:n rullalautailusarja Skaten kontrollit. Todd Batty katkoo kuitenkin huhuilta siivet. Pelissä ei myöskään käytetä uusia liikeohjaimia, mistä fanit olivat erityisen varpaillaan. Toisaalta pelkkä hyppiminen ja nappien räpyttäminen temppujen aktivoimiseksi ei tule kyseeseen, sillä se on kehittäjien mukaan menneen talven lumia.

SSX: Deadly Descentsissä kyse ei ole vain mahdollisimman näppärästä lumilautailusta paikasta toiseen, vaan myös selviytymisestä. Elääkseen vielä uuteen laskuun lautailijat

Radikaali muutos on uskalias temppu, mutta synkempi ja rajumpi tyyli näyttää lupaavalta

varustautuvat jäähakuin, happisäiliöin ja helikopterein. Mukana on myös yksi ihmiskunnan makeimmista hilavitkuttimista: siipipuku. Liito-oravaksi naamioituminen antaa pelaajien kirjaimellisesti hypätä ja lentää jyrkän teeltä, mikä näyttää uskomattoman kuumottavalta tempulta.

Uhkaroheka hyppy kuvaa hyvin koko SSX: Deadly Descentsiä. Suosikkisarjan muuttaminen näin radikaalisti on uskalias temppu, mutta näen spontaanisti synkemmän ja rajumman lähestymistavan lupaavana. Uudet pelilliset ideat vaikuttavat loppuun asti harkituilta. Pelillä on kuitenkin vielä paljon kehitystunteja edessään, joten vasta ensi talvena tiedämme varmasti, onko EA kyennyt mullistamaan lautailun.

/Jonas Elfving

SSX: Deadly Descents ilmestyy PS3:lle ja Xbox 360:lle



JULKISTETTU

Duke Nukem Forever toukokuussa

Yli vuosikymmenen odotus on viimein loppusuoralla

Ikuisuusprojektiksi muodostunut Duke Nukem Forever on viimein saanut julkaisupäivän. Peli ilmestyy Pohjois-Amerikassa 3. toukokuuta ja muualla maailmassa saman kuun 6. päivä. Ilmoituksen yhteydessä pelistä julkaistiin uusi traileri, jolla tutun machoilleva Duke iskee naisia kidnappaaville muukalaisille luun kurkkuun ja piruillee mennessään 12 vuoden kehitysajasta. Forever on jatko-osa vuoden 1996 Duke Nukem 3D:lle. Pelin viimeistelystä vastaa Borderlandsista tunnettu Gearbox-studio.

Duke Nukem Forever ilmestyy PC:lle, PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle



TESTATTU

Nintendon 3D-konsoli toimii

Testasimme 25.3. myyntiin tulevan
Nintendo 3DS:n Amsterdamissa

Nintendo kutsui Euroopan videopelijournalistit kokeilemaan, mihin kaikkeen pelijätin uusi 3DS-konsoli pystyy, ja testaamaan lähes kahtakymmentä maaliskuun julkaisupeliä.

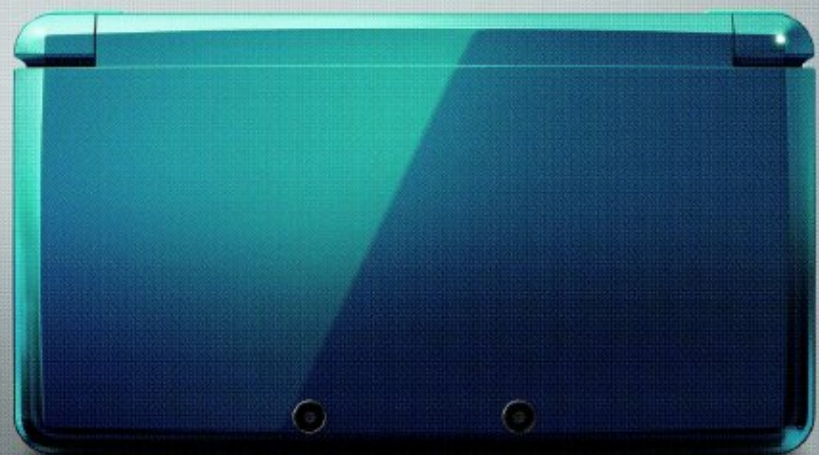
Ulkonäöltään, painoltaan ja kooltaan Nintendo 3DS tuntuu samanlaiselta kuin sen edeltäjät DS ja DSi. Uusia ominaisuuksia löytyy useita, mutta se tärkein on 3D-näyttö, jonka toimivuuteen ei tarvita erillisiä lasia. 3D-kokemus oli pieni yllätys. Kuvat eivät hyppää ruudusta ulospäin, vaan 3D-efekti näkyy syvyyssuunnassa sisälle ruutuun. Näkymää voi parhaiten kuvailla omana pikkuikkunana kolmiulotteiseen pelimaailmaan. Joissain mallikuvissa näkyneitä ulos pomppavia hologrammiobjekteja ei siten kannata odottaa.

Pelaamiseen kolmiulotteisuus tuo ennen kaikkea tunnelmaa ja tarkkuutta. Etäisyydet on helpompi arvioida, ja vauhdikkaassa lentelyssä kuten Kid Icarusissa apu oli huomattava. Kaikkia pelejä voi pelata myös ilman kolmiulotteisuutta. Näytön oikeassa laidassa olevalla liukusäätimellä efekti voi halutessaan säätää kokonaan pois.

3DS-pelien pelaaminen vaatii aluksi kovaa keskittymistä. 3D:n edellyttämä katselukulma on kapea, joten ei ole yhdentekevää, miten konsolia pitää. Päättä ei voi vapaasti käännellä. Jos katse harhailee pois ruudulta, kestää aina hetken ennen kuin kolmiulotteisen vaikutelman hahmottaa. Pelaaminen rasittaa silmiä normaalia pelaamista enemmän, mikä voi epäilemättä pitkissä pelisessioissa aiheuttaa päänsärkyä. Analoginen ohjaintatti jätti myös pieniä epäilyksiä. Kannettavan laitteen tatiksi se tuntui asiansa ajavalta, mutta supertaraksiksi sitä ei voi kehua. Hienovaraiset ohjausliikkeet eivät toimineet, vaan suunnanmuutokset vaativat lähes aina ääriasentoon painamista.

3DS jätti kuitenkin mieleen positiivisen kuvan. Kyseessä on selkeä askel eteenpäin Nintendon kannettavien kehityksessä. 3D:n ohella se lupaa uusia mielenkiintoisia verkko-ominaisuuksia, lisätyn todellisuuden sovelluksia ja multimediaa. Toimii se myös askelmittarina. Pelitarjonta näyttää myös hyvältä. Tulevien pelien kirjo on monipuolinen ja on vaikea kuvitella, etteivät vetonaulat kuten Zelda, Solid Snake ja monet muut saisi pelaajia liikkeelle.

VALMISTAJA Nintendo **JULKAISU** 25. maaliskuuta 2011
HINTA n. 260 euroa **OMINAISUUDET** Autostereoskooppinen 3D-näyttö / kosketusnäyttö / liiketunnistin / WLAN / kolme kameraa (3D-kuvaukset) **OHJAIMET** Analogiohjain / ristiohjain / liipaisimet **AKKU** 3-5 tuntia 3DS-peleissä, 5-8 DS-peleissä



PELIT TOP 5



Kid Icarus: Uprising

Kehittäjä Nintendo Pelityyppi Toiminta Julkaisu Kesi 2011

Amsterdamin iskein 3DS-peli oli enkelipoika Pitin historiallinen paluu Nintendon pelikonsoleille 18 vuoden jälkeen. Kahden kentän pituinen demo näytti loistavasti mihin 3DS kykenee. Vauhdikkaasti ohi vilisevät 3D-ympäristöt näyttivät upeilta ja toiminta oli intensiivistä. Yhdistelmä lentelyä ja kolmannen persoonan räiskintää oli hieman hankalasta ohjauksesta huolimatta erittäin hauskaa.



PilotWings Resort

PilotWings pistää 3DS:n pelaajat erilaisten lentohävelien ohjaksiin. Kevyttä lentosimulaatiota pääsee kokeilemaan esimerkiksi yksi-paikkaisella lentokoneella, rakettirepulia ja riippuliitimellä. Lentotouhuissa 3D täydensi mukavasti värikästä pelikokemusta.



Pro Evolution Soccer 2011 3D

Konamin jalkapallopelejä yllätti positiivisesti. Sarjan faneille shokkina kuvakulma on nyt kentän pinnassa pelaajan takana. Kolikkopelimaailman palloilu osoittautui kuitenkin sekä vauhdikkaaksi ja hauskaaksi puuhaksi.



The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D

Pelikklassikko Ocarina of Time ei ole koskaan näyttänyt yhtä sulavalta ja terävältä kuin 3DS:llä. Ohjaus toimi täydellisesti, mutta täysin alkuperäisessä muodossa se ei tarjoa konkareille paljoa uutta. Jos seikkailu kuitenkin on vielä kokenut, on se selvä pakko-hankinta 3DS:lle.



Super Street Fighter IV 3D Edition

Capcomin katutappelu sujui mainiosti myös pieneltä ruudulta, vaikka 3DS:n ohjaus jätti hieman toivomisen varaa. Mukana oli myös uusi yllättävä dynaaminen kuvakulma, jossa toiminta pääsi käskyttämään sivuylävistästä.

Tulevia pelejä Nintendo 3DS:lle

Nintendo 3DS:n tukiin on liittynyt laaja kaarti suuria pelikehittäjiä kuten Capcom, Konami ja Ubisoft, ja loppuvuoden monipuolinen pelivaihtoehto näyttää varsin hyvältä. Nintendoilta itseltään on tulossa 3D-versioita monista klassikoista kuten Star Fox 64, Mario Kart ja Paper Mario. Konamin kuumin julkaisu on epäilemättä Metal Gear Solid Snake Eater 3D, joka on käännyt PS2:n suosikkipeleistä. Capcomilla huomio puolestaan kiinnittyy uusin Resident Evil -peleihin ja erityisesti täysin uuteen kauhu-seikkailuun Resident Evil Revelations.



Nintendon unelmat 3D:ssä

Nintendo on tavoitellut 3D-nirvanaa jo kahden vuosikymmenen ajan.

1 Virtual Boy

Nintendon suurin floppi

Virtual Boy oli Nintendon ensimmäinen suuri yritys tuoda kannettava 3D-pelaaminen massojen saataville. Japanissa ja Yhdysvalloissa kesällä 1995 julkaistu laite tunnetaan kuitenkin yhtiön historian suurimpana floppina. Surkeat myyntiluvut eivät olleet ihme. Virtual Boy oli toivottoman huonosti suunniteltu. Räikeä punamusta näyttö sekä kömpelö ja epäkäytännöllinen rakenne karkottivat pelaajat nopeasti pois. Epämukava peliasento puolestaan aiheutti niskakipua ja päänsärkyä. Laitetta ja sen 22 peliä ei lopulta koskaan julkaistu Euroopassa.

Myytty yksiköitä 770 000 Markkinoilla 1995-1996

3 Nintendo GameCube 3D

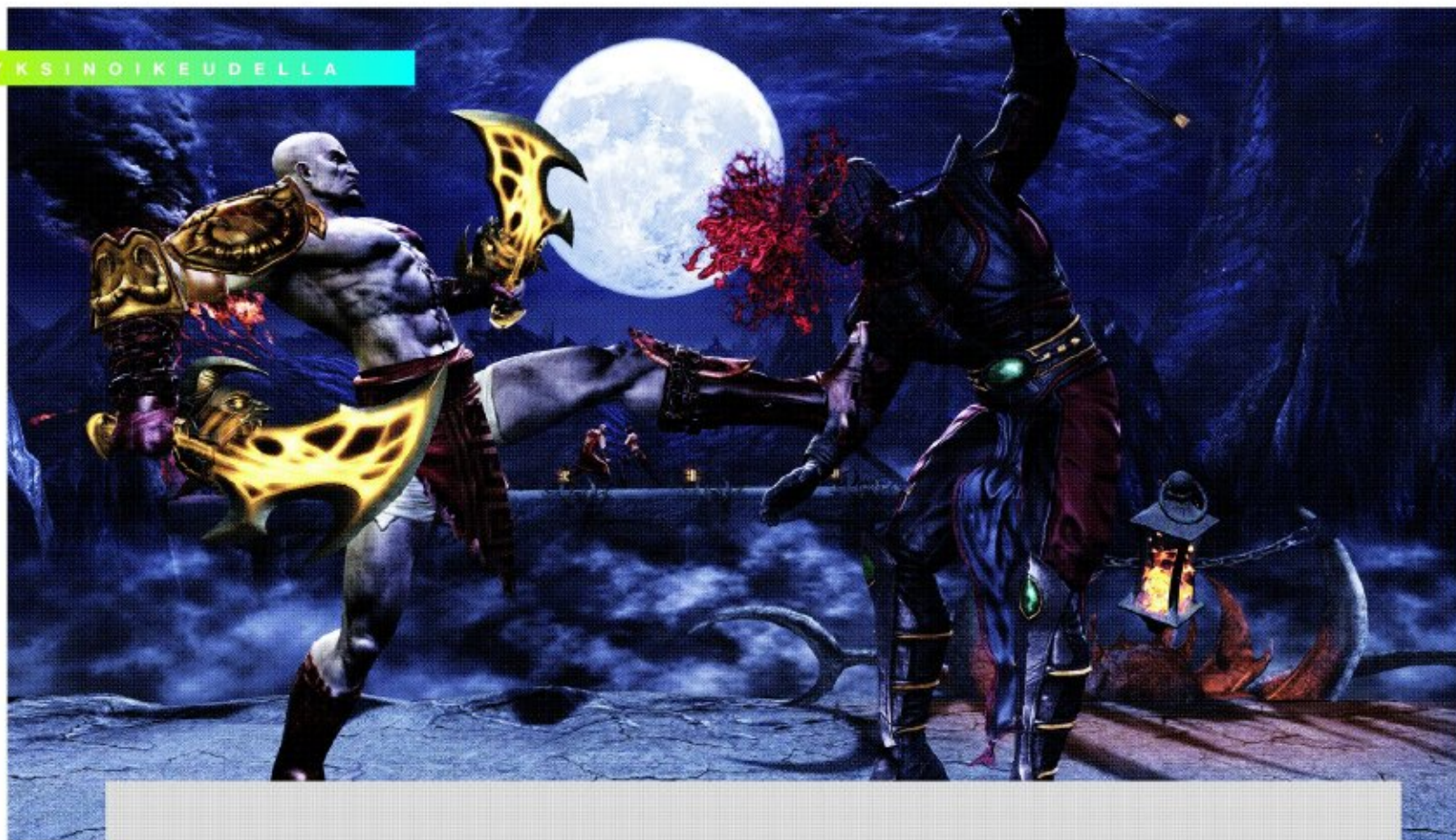
Lähellä, mutta niin kaukana

Virtual Boy'n epäonnistumisesta huolimatta Nintendo jatkoi yrityksensä integroida 3D pelaamiseen. Nintendon johtotähdet Shigeru Miyamoto ja Satoru Iwata ovat viime aikojen haastattelussa paljastaneet, että lähes jokainen pelikonsoli 1990-luvulta lähtien piti vielä suunnitteluvaiheessa sisällään 3D-komponentteja. Lähimmäksi toteutusta pääsi Nintendo Gamecube, joka itse asiassa omasi valmiin 3D:tä tukevan piirilevyn. Käyttöä varten olisi kuitenkin tarvittu erillinen LCD-lisälaite, joka olisi 10 vuotta sitten koitunut vähintään yhtä kalliiksi kuin konsoli itse. Iwatan mukaan ensimmäinen 3D-peli olisi ollut Luigi's Mansion.

Myytty yksiköitä 22 miljoonaa Markkinoilla 2001-2007



YKSINOIKEUDELLA



Kratos tähdittää Mortal Kombatia

Sony Santa Monican kalmankalpea kostaja iskeytyy tänä keväänä Olymposin laelta Mortal Kombat -legendojen joukkoon. Gamereactor sai kunnian esittää Kratos-aiheiset pelikuvat Mortal Kombatien uudelleensyntymästä suomalaisille lukijoille.



Kuin kotonaan

God of War -sarjan antisankari Kratos on kuin tehty Mortal Kombatiin. Ihmiseksi alistettu sodan jumala uhkuu juuri sellaista kovuutta ja kiukkuja, mitä kuoletavassa turnauksessa vaaditaan. Hahmo myös istuu tyylihallisesti paremmin Mortal Kombatien maailmaan kuin esimerkiksi futuristinen Spartan-sotilas Dead or Alive -sarjaan, mikä nähtiin muutama vuosi sitten Xbox 360:lla. Vaikka Mortal Kombat tulee useille pelilaitteille, on Kratos yllätyksettömästi tarkoitettu vain PlayStation 3:lle. Viiden God of Warin ja lukuisten surmattujen jumalien jälkeen antisankari pääsee mittaamaan kykynsä Scorpionin kanssa toukokuussa.



Mortal Kombat (9)

Uusi Mortal Kombat aloittaa pitkään kyntäneen taistelupelisarjan puhtaalta pöydältä. Midway on enää kaukainen muisto, ja Ed Boon tiimeineen on pystyttänyt uuden verstaan Warner Bros. Interactiven suojiin. Nether Realm Studios on paikinut töitä pelin parissa miltei pari vuotta, ja ajatuksena on luoda pelillisesti syvempi ja harkitumpi matkintäeeppos kuin neljä edellistä osaa ovat olleet. Ed Boon, sarjan suunnittelija ja luoja, on useaan otteeseen toittanut, että koko pelisysteemi on pistetty uusiksi, jotta Mortal Kombat voisi pistää kunnolla kampoihin sellaisille nimikkeille kuin Street Fighter IV, Dead or Alive 4 ja Tekken 6.



Kallisarvoinen palaute

Nether Realm Studios tiedusteli faneilta, mitä nämä haluaisivat nähdä uudessa Mortal Kombatissa. Vastaukset olivat yksiselitteiset. Mortal Kombat 9:n toivottiin rakentuvan perinteisen sivusta kuvattun taistelun ympärille, ilman syvyyssuuntaista liikkumista tai muita hienouksia. Peliin kaivattiin myös Tekkenin kaltaista näppäinasettelua, jossa neljä toimintonäppäintä vastaavat kahta kättä ja kahta jalkaa. Lisäksi fanit toivoivat supermittaria ja jonkinlaisia superliikkeitä kirsikaksi kakun päälle. Kaikki nämä toiveet on toteutettu. Superliikkeet esitetään uhrin luihin zoomautuvina ja varsin kivuliaan näköisinä X-ray-liikkeinä.





JULKISTETTU

Next Generation Portable

Sony julkisti PSP:lle seuraajan, jonka pitäisi venyä PlayStation 3:n tasoiseen grafiikkaan

1 Mitat

PSP2 on 18,2 cm leveä, 8 cm korkea ja 1,8 cm paksu. Toisin sanoen se on noin pari senttimetriä leveämpi ja sentin korkeampi kuin PSP-3000 sekä tuntuvasti suurempi kuin esimerkiksi Nintendo 3DS ja iPhone 4.

2 Näyttö

Laitteessa on viiden tuuman kapasitiivinen OLED-kosketusnäyttö, jonka tarkkuus on 960x544 kuvapistettä. Resoluutio on neljä kertaa korkeampi kuin nykyisessä PSP Go:ssa ja miltei tuplasti tarkempi kuin PS2- ja Xbox-peleissä.

3 Prosessori

PSP2 sisältää ARM Cortex-A9 Core-pohjaisen keskusprosessorin, jossa on neljä ydintä. Yhdessä kyvykkään grafiikkaprosessorin ja suuren käyttömuistin kanssa laitteen odotetaan puskevan erittäin edistyneistä jälkeä.

4 Pelit

Sony on vahvistanut tuovanis laitteelle ainakin Unchartedin, Kilzonein, Wipeoutin, Resistancein ja Little Big Planetin. Myös uusia pelejä kuten söpö Little Deviants on tekillä, ja ulkopuolisten tahojen tuki näyttää sekin vahvalta.

5 Hint

Sony ei vielä julkistanut konsolin hintatietoja, mutta hinnan on luvattu olevan kuluttajille kohtuullinen. Valmistamisen sen sijaan huhutaan olevan sen verran kallista, että Sony joutuu myymään vimpainta ainakin aluksi tappiolla.



Sonyn vastaus

Nintendo 3DS ei ole ainoa uuden sukupolven käsikonsoli tänä vuonna

Pitkään jatkuneiden huhujen ja vuotojen päätteeksi Sony on viimein julkistanut PSP:n seuraajan. Yhtiön uuden sukupolven käsikonsoli kantaa työnimeä "Next Generation Portable", lyhyemmin NGP, mutta käytännössä kyseessä on ihka oikea PSP2.

Loppuvuodesta julkaistava konsoli lupaa neliydinprosessorinsa vauhdittamana teknisesti poikkeuksellisen edistyneitä käsikonsolipelejä, jotka yltyvät visuaalisesti jopa PlayStation 3:n tasolle. Laitteessa on panostettu myös yhdistettävyyteen ja sosiaalisuuteen. Konsolista löytyy sekä Wifi- että 3G-tuki,

jotka yhdessä GPS-paikannuksen ja uuden Near-palvelun kanssa mahdollistavat lähialueella liikkuvien kavereiden seuraamisen sekä uusien ystävien tapaamisen virtuaalisesti.

Ensimmäistä kertaa käsikonsolissa PSP2 tarjoaa kaksi analogiohjainta, joiden ohella pelejä voi pelata myös kapasitiivisella viiden tuuman OLED-kosketusnäytöllä ja konsolin takapuolella sijaitsevalla kosketuspinnalla. Esimerkiksi uudessa Little Deviants -pelissä maan pintaa on mahdollista kohottaa työntämällä sitä sormella "näytön alta" ja venyttää tarttumalla siihen konsolin molemmin puolin pinsettiotteella. Myös liikkeitunnistus ja kaksi kameraa kuuluvat PSP2:n varusteluun.

Pelit julkaistaan erityisellä flash-muistikortilla, jolle voi myös tallentaa lisäosia ja pelitallennuksia. Pelejä voi myös ladata nettipalvelusta, ja laite tukee PlayStation Suite -hanketta, jolla Sony aikoo tuoda PlayStation-pelejä eri mobiililaitteille, myös Android-puhelimille. Lue lisää osoitteesta www.gamereactor.fi

Sähkeet

Kinect ylitti odotukset

Xbox 360:n Kinect-liikesensori on osoittanut odotettua suuremmaksi menestykseksi. Microsoft myi ensimmäisen kahden kuukauden aikana kahdeksan miljoonaa Kinectiä, mikä on kolme miljoonaa enemmän kuin yhtiö oli ennakoitunut. Marraskuussa julkaistu sensori maksaa Suomessa noin 150 euroa.

PlayStation 3 murtui

Hakkerit ovat murtaneet PlayStation 3:n suojausten. Hakkerien mukaan motivaationa oli palauttaa Sonyyn poistama Linux-tuki konsoliin, mutta suojausten murtuminen on houkuttellut myös huijareita ja piratismia. Sony on haastanut hakkerit oikeuteen. Oikeusjuttu on herättänyt keskustelua kuluttajan oikeuksista ostamaansa konsoliin.

Disney vaihtoi suuntaa

Disneyn pelihaara Disney Interactive keskittyy jatkossa vain digitaalisesti julkaistaviin peleihin. Muutoksen yhteydessä Propaganda Games suljettiin ja muilta pelistudioilta vähennettiin satoja työntekijöitä. Yhtiö julkaisi viime vuonna kolme suuren luokan konsolipeliä, joista vain Epic Mickey osoittautui menestykseksi. Disneyn tavoitteena on nyt vahvistaa asemiaan ladattavien ja sosiaalisten pelien markkinoilla.

Portal 2 tukee alustojen välistä peliä PS3:lla ja PC:llä

Portal 2 mahdollistaa alustojen välisen nettipelin PlayStation 3:lla, Macilla ja PC:llä Steam-palvelun välityksellä. Lisäksi PS3-version mukana tulee koodi, jolla PC- tai Mac-version voi ladata ilmaiseksi. Kyseessä on ensimmäinen kerta, kun Steam-palvelu nähdään konsolilympäristössä.

Wesley Snipes mukana kotimaisessa pelissä

Näyttelijä Wesley Snipes tähdittää Lapland Studion keväällä julkaistavaa iPhone-peliä Julius Styles: The International. Pelissä Julius Styles on kansainvälinen neuvottelija, joka elää rahan, vallan, seksin ja murhien maailmassa. Toimintaa ja pulmanratkointia yhdistävä uutuus pelaa Snipesin mukaan hänen elokuvaroollejaan. Snipes istuu perheillään vankilassa veropetoksesta.

Uusi Age of Empires ilmainen

Tänä vuonna julkaistava Age of Empires Online ei verota pelaajilta senttiäkään pelin pelaamisesta. Strategiapelin voi ladata maksutta, mutta rahaa aiotaan tehdä mikro-ostoin lisäosilla. Age of Empires Online on tarkoitus yhdistää klassista strategiaa ja nettiroolipeliä.



Kotikonsolit venyvät vielä

Uusia kotikonsoleita ei odoteta vielä vähään aikaan, vaikka ikää niillä onkin. Pelaajille on silti luvassa entistä hienompia pelejä.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater ja God of War olivat aikoinaan poikkeuksellisen hienoja PlayStation 2-pelejä, jotka ylittivät pelaajien ja kriitikoiden odotukset. Konamiilla ja Sonylla oli ollut neljä vuotta aikaa hioa niksejään ja ottaa konsolista kaikki irti. Sama pätee myös The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bayhin. Pelin ilmestyessä Xboxille Microsoftin ensimmäinen konsoli oli jo loppusuorallaan, mutta sen onnistui silti rävyttää ruudulle sellainen herkkupala, ettei sitä olisi aiemmin uskonut todeksi. Viimeiset vuodet kustakin konsolisukupolvesta ovatkin usein graafisen kehityksen kannalta kutsuttavimmat. Sitä ei sovi unohtaa etenkin Sonyn konsoleilla, joiden epätavalliset arkkitehtuurit ovat perinteisesti tuottaneet päänvaivaa ohjelmoijille.

Xbox 360 tuli markkinoille reilut viisi vuotta sitten, ja PlayStation 3 täytti neljä vuotta viime marraskuussa. Pelialan kirjoittamattomien sääntöjen mukaan molemmat niin sanotut tehokonsolit tulisivat jo luokitella vanhuksiksi. Historian perusteella hypyn seuraavan sukupolven superkonsoleihin pitäisi tapahtua jo tänä vuonna. Näin ei kuitenkaan ole käymässä. Nykyisestä konsolisukupolvesta odotetaan yhtä kaikkien aikojen pisimmistä. Konsoleihin ei vielä ole tarjoutunut mitään dramaattista teknistä edistysaskelta kohtuuhintaan. Merkitystä on myös sillä, että Wiin suosio alleviivasi itse pelaamista pelkän grafiikan sijaan. Miksipä valmistajat kiirehtisivät lisätehoa, kun juuri julkaistut PlayStation Move ja Kinect tekevät nekin kauppansa selvästi odotettua paremmin.

Tämän vuoden pelitarjontaa vilkuilemalla ei ole epäselvää, etteikö konsoleilla olisi vielä parempia pelejä hihassaan. Gears of War 3 ja Uncharted 3

määrittelevät jälleen uuden riman omilla alustoillaan. Varaa ehostuksiin löytyy siis yhä, vaikka kaikissa peleissä ei aivan PC:n tasolle päästäisikään. Mielenkiintoisen muuttujan kehitykseen antaa myös 3D. Gran Turismo 5:n kaltaiset pelit ovat jo osoittaneet, että lisätehosteet voivat parantaa pelikokemusta. Kääntöpuolena syvyysoikeuden luonti ei tule ilmaiseksi. Se itse asiassa verottaa grafiikalle jäävää

laskutehoa ja vaikeuttaa tarkkuuden lisäämistä. 3D onkin vielä nykyteknikalla kaksiteräinen miekka.

Lopulta uuden konsolisukupolven on tietysti pak-

Gears of War 3 ja Uncharted 3 asettavat uuden riman

ko alkaa, mutta alalla vallitsevan käsityksen mukaan se tuskin tapahtuu ennen vuotta 2013. 3D-buumin nopeus voi omalta osaltaan vaikuttaa suunnitelmiin, sillä kaikki haluavat valita juuri oikeat ominaisuudet uusiin laitteisiinsa. Kukaan ei kaipaa Xbox 360:n HDMI-sotkua, kun uuden liittännän yleistymistä ei julkaisun aikaan osattu ennakoida. Ensimmäisiä tietoja odotellessa on joka tapauksessa vielä hyvin aikaa nauttia nykypelien ihmeistä.



REAKTIO

Osta tie pelionneen

Mikromaksut valtaavat alaa. Matti ruotii kehityssuunnan sudenkuoppia.



Cryptic Studiosin supersankarinettiliikkeen Champions Online siirtyi tammikuussa perinteisestä tilausmallista ilmaisen pelioikeuden ihmeelliseen maailmaan. "Innovatiivisen" kauppakanavan kautta pelin voi ostaa a la carte -tyylin soikkilupaketteja, esineitä, voimia ja asusteita.

Eikö maissi kasva? Eikö ammus lennä suoraan? Oletko kyllästynyt odottamaan seuraavaa tasoa? Älä hätäile, sillä nyt sinulla on mahdollisuus menestyä ilman omaa ansiota! Vain luottokortin vilautus mikromaksukassalla, ja johan alkaa lyyti kirjoittaa. Miksi suotta käyttää tuhansia ja taas tuhansia tunteja karttojen opetteluun tai energiapalkan lataamiseen? Jos ostat nyt, saat kaupan päälle pelikaverisi hiljaisen halveksunnan!

Mikromaksut ovat hiipineet pikku hiljaa pelimaailmaan. Monesti ne esiintyvät harmittomina kosmeettisina kikkaina luottokorttia vinguuttaneen hahmon yllä.

Kuitenkin viime aikoina pelien uudet ansaintamallit ovat tuoneet markkinoille huolestuttavia piirteitä. Esimerkiksi massiivimonipeleissä vauhdilla yleistynyt "puoli-ilmaismalli" edellyttää tuhansia pieniä kertamaksuja ollakseen oikeasti kannattava. Pientä summaa vastaan pelaajille saatetaan myydä helposti tuotettavia virtuaalisia

esineitä ja lisäominaisuuksia, joiden on puolestaan oltava riittävän haluttavia, jotta ne tekisivät kauppansa. Useimmiten ne tarjoavat monenlaisia suoraan pe-

litasapainoon vaikuttavia asioita, kuten kokemuspisteiden nopeampaa karttumista tai ilmaissisältöä tehokkaampaa miekkaa tai pistintä. Facebookin ohjelmaleluissa (mm. FarmVille ja Cafe World) oikealla rahalla ostetaan parempia rakennuksia, tehokkaampia helloja ja rutineja nopeuttavia ominaisuuksia.

Tästä seuraa kaksi suurta ongelmaa. Ensinnäkin reilun pelin henkeen ei perinteisesti ole kuulunut, että paksumman tilipussin saava pelaaja pyyhkii köyhemmillään lattiaa. Vaikka TosiElämästä™ tuttu rakenne on sinänsä realistinen, tällaista porvarin ja talonpojan vastakkainasettelua pelitilanteissa ei tulisi edistää. Pelin luonteeseen kuuluu, että kaikki pelaajat lähtevät yhtä syvistä kuopista liikkeelle, yhtäläisin ja tasaver-taisin mahdollisuuksin.

Toinen ongelma on hyvin perustavanlaatuinen ja liittyy pelisuunnitteluun. Pelit tasapainotetaan niin, että mahdollisimman moni nauttii kokemuksesta. Pelaajalle tarjotaan juuri riittävästi työkaluja pelin läpikäymiseen. Maalia kohti liikutaan jatkuvasti ja uutta koettavaa tarjotaan säännöllisin väliajoin. Puoli-ilmaispelissä kaikki pelaajat elvät saakaan käyttöönsä kaikkia peliin toteutettuja vasaroita ja akkporakoneita. Tasapainoa on vaikea löytää, kun osa pelaajista pelaa vain ilmaissisällöllä ja osa ostaa kaiken kilpailuetua antavan. Tämän takia ilmainen sisältö tuntuu vajavaiselta ja edistymisen hitaalta tai turhan vaikealta. Olisit ostanut sen Tuomionmiekan, kun se maksoi vain 2,99 euroa. Jo vain olisi örkkiä siivutettu ennätysajassa. Monet aikaisemmin kuukausimaksulla toimineet pelit ovat puoli-ilmaismallin siirtyessään ilmoittaneet tuottojen kasvaneen kolminkertaisiksi. Järjestelmä siis selkeästi toimii. Eka kerta on ilmainen ja sitä rataa. Joissain tapauksissa on menty jopa siihen, että maksullisetkin lisävarusteet ovat vain ikään kuin vuokralla ja poistuvat käytöstä, kun niillä on riittävästi mellaanut.

Uskaltauduin kokeilemaan tätä kolumnia varten uutta Facebookin CityVilleä. Uudistuskyvyttömyyden lisäksi huolestuttavaa oli, kuinka vähän pelillisillä piirteillä siitä ja sen hengenheimolaisista löytyi. Voitoehtoja ei ole, eikä kukaan toisaalta häviä. Kaiken saa, kunhan tarpeeksi pitkään jaksaa klikata peltoa ja tikkä pelinappuloita. Toiset vaan saavat kaiken vähän nopeammin. Vastakkainasetteluun perustuvissa peleissä rahalla hankittavaa kilpailuetua katsotaan vielä pahalla silmällä. Yhteistyöpelissä luottokortin heilutusta on helpompi katsoa läpi sormien. Mutta henkilöille, joka nauttii oivaltavista peleistä ja pelimekaniikoista, tämä ihmispsykologian ja raa'an bisnesajattelun luoma uusi pelitrendi on huolestuttava.

/Matti Isotalo

Reilun pelin henkeen ei perinteisesti ole kuulunut, että ostovara ratkaisee pelin voittajan



www.gamereactor.fi

Rikkaampi peli vai pelintekijä?

Sormusten herraa pyörittävä Turbine kolminkertaisti voittonsa sen jälkeen, kun pelin pelaamisesta tehtiin maksutonta.

Ilmainen takkoo rahaa

Amerikkalainen pelistudio Turbine on selvästi tehnyt mahdollottomasta mahdollista. Studion kahdesta uusimmasta tilauspohjaisesta suunnitellusta nettiliikkeen pelistä molemmat on muutettu ilmaiseksi - ja vieläpä entistä tuottoisasti. Ensimmäinen studio peipasi Dungeons & Dragons Onlinen liiketoimintamallin päälaelleen vuonna 2009, ja The Lord of the Rings Online seurasi syyskuussa 2010.

Jotain muutoksen kannattavuudesta kertoo se, että Dungeons & Dragons Online tuottavuus peräni välittömästi 500 prosentilla ja Sormusten herrain triplasi tuloksensa. Vaikka pelioikeuden antaminen ilmaiseksi 15 euron kuukausimaksun sijaan supistaakin eittämättä rahavirtaa, näyttävät ilmaisuuden muut hyödyt yhdessä mikromaksupohjaisten virtuaaliohjelmien kanssa peittoavan häitän moninkertaisesti. Saman ovat huomanneet muutkin studiot.

Yksi syy trendiin saattaa olla World of Warcraftin dominoiva asema lajityyppissään. Harva genre kuluttaja raaskii maksaa kuukausittain pelistä, joka ei tarjoa yhtä vilkasta yhteisöä kuin WoW. Blizzardin marmurtti tuskin on poistumassa tilausmallistaan, mutta pienemmille haastajille ilmainen pelioikeus sopii, koska se auttaa ajamaan potentiaalista yleisöä pelin - sekä siihen kuuluvien maksullisten osien - parin. Aktiivisempi yhteisö parantaa myös pelaajan kokemusta, mutta kuka lopulta hyötyy eniten?



BAIKEN
(GUILTY GEAR)

Tälle samurai-tytölle on turha tulla valittamaan. Hän on menettänyt taisteluissa jo oikeen silmänsä ja kätensä, mutta on silti valmis laittamaan itsensä täydellisesti liikoon tui vastaan kuka hyvänsä. Baiken on varustautunut tappavalla katanalla ja järkähtämättömällä vakaumuksella tavoitella voittoa.



LEONA HEIDERN
(KING OF FIGHTERS)

Jo vuodesta 1996 SNK:n kuninkaallista taistelupelisarjaa on tähdittänyt mitä viilempi taistelujättäri. Yksi kovimpia on Leona, jonka tyyliä on jotain hyvin tuttua sekä jotain omanlaatuista. Hänen karate-tyylinsä tekevät aina lähtemättömän vaikutuksen - etenkin vastustajien naamailuihin. Hän vaateluksensa on muuttunut paljon läpi vuosien, mutta alkuperäinen kokovireä asu on ylivoimainen suosikkimme.



NAKORURU
(SAMURAI SHODOWN)

Tästä pienestä ainu-tytöstä Japanin pohjoisimmista osista tuli yllättäen yksi suosituimmista hahmoista SNK:n Samurai Shodown -pelisarjassa. Japanissa hän sai kokonaan oman seikkailupelin sekä anime-sarjan televisioon. Nakoruru käyttää taistelussa tehokkaasti hyväkseen nopeita teräsehyökkäyksiä sekä apua uskollisilta lemmikeiltään Mamahaha-haukalta ja Shikuru-sudelta.



CHARLOTTE CHRISTINE GOLDE
(SAMURAI SHODOWN)

Charlotte on varmasti, lukuunottamatta Samus Aranian, raskaimmin haamiskoitunut naispelihaamo koskaan. Painavasta varustuksestaan huolimatta on hän salamannopea säilinsä kanssa ja omaa todella varteenottavan ulottuvuuden. Hänen kotikenttään ranskalaisessa linnaa Samurai Shodownissa tuli välitön suosikki. Chalotten esikuva löytyykin anime-sarjasta Rose of Versailles, joka sijoittuu 1700-luvun Ranskaan.

Tappelupelit ovat täynnä tiukkoja mimmejä, joita ei todellakaan ole syytä aliarvioida. Gamereactor valitsi omat suosikkinsa pikselisistä villikissoista.

Suosikki-



WHIP
(KING OF FIGHTERS)

Whip iski suoraan hermoon King of Fighters 96:ssa. Taistelulajien mestarien ja sankarien keskellä virkistävän tavallinen nuori nainen oli varustautunut vain ruoskalla ja pistoolilla.



FELICIA
(DARKSTALKERS)

Jotenkin kummassa on Capcomin onnistunut pitää pelissään ilman hälyä alaston hahmo jo vuodesta 1994 lähtien. Felician taistelu on kissamaisen leikkisää, mutta siitä löytyy myös Blankin hurjutta. Hänen taustatarinan outouksiin kuuluu, että hän on entiseltä ammatiltaan sekä nanna että muusikko.



ROSE
(STREET FIGHTER)

Genoalinen oopperalaulaja Rose on taistelutyyliltään mielenkiintoinen tapaus. Se perustuu tarkkaan puolustukseen ja vihollisen liikkeiden ennakoimiseen. Rajahtavat vastahyökkäykset tekevät Rosesta haastavan mutta nautinnollisen pelihahmon.



CRIMSON VIPER
(STREET FIGHTER)

Crimson Viperistä tuli SF IV:n myötä pelaajien uusi suursuosikki. Hahmossa on viitteitä moniin SNK:n hahmohin, mutta hän teki vaikutuksen etenkin sähköisillä liikkeillään ja värikkäällä luonteellaan. Neiti Viper nähdään pian myös uudessa Marvel vs. Capcom 3:ssa.



CAMMY WHITE
(STREET FIGHTER)

Kuka kaipaa housuja kun on yksi taistelupelin kovimmista sankaritarista. Cammy oli alkujaan perin tavallinen agenttityttö, mutta Street Fighter Alpha 3 paljasti hänen olevan Bisonin luoma kloonityttö. Cammy kuitenkin onnistui pakenemaan ja taistelemaan Mi6-tiedustelupalvelun leivissä rikollista "isäänsä" vastaan. Cammy on äärimmäisen suosittu hahmo ja hän on lähennyt paljon potkukupinnoitesta tyylistään siirtokaselta Guilella.



POISON
(FINAL FIGHT)

Poison aiheutti Final Fightissa 20 vuotta sitten pienen kohun. Naisten työmies peleissä kun ei katsottu soveliaaksi, joten Poisonin kerrottiin itse asiassa olevan mies. Oli miten oli, näin mielenkiintoinen hahmo ansaitsee paikan tähdistössämme.



IBUKI
(STREET FIGHTER)

Ibuki oli alkujaan tarkoitus korvata Chun-Li Street Fighter III:ssa. Chun-Listä tuli kuitenkin niin suosittu naisahmo, että se suunnitelma unohtui nopeasti. Ibuki on silti hauska ja tehokas hahmo pelata. Hänellä on loistava valikoima nopeita, linnokkaita hyökkäyksiä sekä vikkeliä hoitoja. Ibukiin esiintymisen oli SF III: 2nd Impactissa ja hän teki kovasti odotetun paluun viime vuoden Super Street Fighter IV:ssä.



CHUN-LI
(STREET FIGHTER)

Chun-Li vei ensiesiintymisestään lähtien kruunun kaikkien taistelupelien kuningattarena. Street Fighterissa hän on yksi korvaamattomista hahmoista Ryun rinnalla. Hänen ainutlaatuinen persoonallisuutensa, mahtavat reitensä ja taistelutyylinsä on inspiroineet lukemattomia naispelaajia viime vuosikymmenten aikana.

- taistelulijat *



HSIEN-KO
(DARKSTALKERS)

Capcomia ei voida syyttää metkojen ideoiden puutteesta. Hsien-ko on kiinalainen zombiprinsessa varustettuna jättimäisillä käsillä ja taikavoimilla. Hänen taisteluasetuksensa kuuluvat niin jättimäiset teräaset, piikkipallot kuin erilaiset apuun kutsuttavat hirviöt kuten vampyyrit, demonit ja haamut.



HIBIKI TAKANE
(LAST BLADE)

Hibiki on laido-taidon mestari, jossa miekka vedetään ja isketään samalla sulavalla liikkeellä. Eleganttinen neito on esiintynyt vain Last Blade 2:ssa ja Capcom vs. SNK 2:ssa, mutta on silti yksi toimituksen suuria suosikkeja.



MAKOTO
(STREET FIGHTER)

Capcomin peleissä on nähty kaikkennäköisiä karatekoja. Makoto vie heistä voiton hauskimpana, mutta myös haastavimpana hahmona. Osaavissa käsissä nuorella Makotolla voi saada ihmestä aikaa ja jakaa ylittävän ankaraa selkösauvoja ilman, että vastustaja edes tajuaa mitä tapahtui.



TAOKAKA
(BLAZBLUE)

Taokaka ei pelkästään taistele vaan myös käyttäytyy kuin kissa. Taisteluiden sijaan hän olisi mieluummin syömässä tai nukkumassa. Häiritsijät pääsevät tutustumaan kissan voitsenteräviin kynsiin.

Ennakot



KEVÄT

Virtua Tennis 4

Alusta PS3 / Wii / Xbox 360 Kehittäjä Sega-AM3
Julkaisija Sega Pelityyppi Urheilu

ALKUJAAN VAIN PS3:lle julkistettu Virtua Tennis 4 tulee kuin tuleekin Xbox 360:lle ja Wiille. Kaikki versiot myös tukevat perinteisen ohjauksen ohella liikeohjausta. Kinectin ja PlayStation Moven osalta se tosin vaatii paljon tilaa, sillä kamerat tunnistavat pelaajan syöksyt verkkolle.

Kinectillä tenniksen pelaaminen tuntui ennakoversiossa kohtuulliselta, mutta ei yhtä luonnolliselta tai tarkalta kuin Movella tai Wii MotionPlussalla. Kapula kädessä peli vaikutti varsin realistiselta, erityisesti uudesta pelaajan kuvakulmasta. Mitä enemmän lyöntejä treenasi, sitä voimakkaammin peli tempaisi mukaansa. Uusi grafiikkamoottori tukee 3D:tä PS3:lla, mikä voi hieman parantaa pelikokemusta, mutta uusittuine yksinpeli- ja moninpelimuotoineen Virtua Tennis 4 lupaa varsin jämäkkää tenniselämystä alustasta riippumatta.

David Caballero



ENEMMÄN VIHOLLISIA

Peli tuntuu edellisosaan jouhevammalta, rajummalta ja verisemmältä. Mukana on mm. entistä suurempia taisteluita, mutta heikompi vihollisten muodossa, mikä tarjoaa vaihtelua ja lisää seppisyyden tunnetta.

UUSI DIALOGISYSTEEMI

Dragon Age II lainaa dialogisysteemiä idean Biowaren toisesta roolipelistä, Mass Effectistä. Dialogivaihtoehdot esitetään renkaassa, josta voi valita esimerkiksi flirttailun tai aggressiivisen vaihtoehdon. Valinnoilla on väliä, sillä ystävien suhteet voivat poistua lähentyä myös viilentä kohti kilpailuasetelmaa.

NÄYTTÄÄ HYVÄLTÄ

Konsolit eivät verry aivan PC-version tasoiseen grafiikkaan, mutta ero ei ole merkitsevä, sillä kaikki versiot kykenevät imaisemaan pelaajan rikkaaseen maailmaansa. Kehittäjän tuskin tarvitsee pelätä, että pelaajien innostus katkeaisi suttuiseen tekstiuriin.

10. MAALISKUUTA

Dragon Age II

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä BioWare
Julkaisija EA Pelityyppi Roolipeli

BIOWAREN KRUUNUUN ODOTETAAN jälleen yhtä jalokiveä, kun Dragon Age II ilmestyy. Studio olisi voinut pelata varman päälle ja tehdä vain marginaalisia muutoksia suosittuun ensimmäiseen osaan, mutta sen sijaan luvassa on täysin uusi takautumiin perustuva tarinankerronta-

tapa, voimakkaammin ennalta hahmoteltu päähenkilö Hawke sekä liuta pelillisiä ja taiteellisia uudistuksia. Pureduimme syvemmälle fantasiaroolipelin maailmaan.

Dragon Age II:n kymmenien tuntien tarinaan nähden viiden tunnin ennakotestissä ei ehti kuin raapaista pintaa, mutta se mitä pelistä tähän mennessä nähtiin, oli vakuuttavaa. Esimerkiksi uuden ja jylhän Kirkwallin rannikkokaupungin rikkain alue on jyrkkine muureineen ja koristeellisine patsaineen täysin eri sarjassa kaupungin köyhimmän alueen Darktownin rinnalla. Arkkitehtuuri ja pelialueet eivät ole kuitenkaan ainoa asia, joka on kokenut päivityksiä sitten Originsin. Eri rodut ovat saaneet

osakseen hienosäätöä ja erottuvat selvemmin toisistaan.

Ilmeisin ero näkyi qunari-kansassa. Esimerkiksi qunarien soturi Sten oli ensimmäisessä osassa tylsä tyyppi, ja mikäli ei tiennyt mitään rodusta, saattoi kuvitella kaverin olevan vain pitkä heppu, jolla on jokseenkin hulluja ideoita. Näin ei ole Dragon Age II:ssa. Sten on saanut huomattavan kasvojenkohotuksen sarvineen pävineen. Lisäksi qunarien yleisilmeessä on yhtenäisyyttä, joka puuttui ensimmäisestä osasta. Qunarit todella nyt näyttävät surkeilta sieluilta, jotka Blight voi muuttaa peikoiksi. Myös haltiat ovat saaneet omaleimaisuutta.

Kääpiöt eivät ole kokeneet yhtä radikaalia muutosta



MotoGP 10/11

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Monumental Games
Julkaisija Capcom Pelityyppi Ajopeli

CAPCOMIN MOTOGP-SARJA teki viime vuonna ryhtiikkään parempaan suuntaan. Peli ei ollut täydellinen moottoripyöräilysimulaatio, mutta peittosi kehnon edeltäjänsä selvästi. Tämän vuoden versio joutuu vastaamaan muun muassa formuloiden asettamiin paineisiin.

MotoGP 10/11 on tutunoloinen paketti. Se sisältää viime MotoGP-kauden tiedot pikku-luokkineen, ja alkavan kauden päivitykset voi ladata ilmaiseksi. Pelin ydin on uratila, jossa taivalletaan sponsoreita ja tiliä kasaten 125-kuutioisista kohti kuninkuusluokkaa. Kivana uudistuksena uraa voi ajaa kaverin kanssa yhteistyössä samalla konsolilla, jolloin toinen pääsee tilimitoverin rooliin. Myös ajomallia on viilattu, mutta kaipaisiin vielä suurempia nykyaikaistuksia. Ennakkoversio ei esimerkiksi lupaa F1 2010:n kaltaista elämyksellisyyttä.

Kimmo Pukkila



kuin jotkut muut rodut, eikä niitä tavattu kovinkaan montaa ennakkotestin aikana. Tutuksi tuli kuitenkin hurmaa Varric, jolla on ensiluokkaista dialogia ja joka onneksi liittyy pelaajan matkaan ensimmäiseksi ryhmänjäseneksi. Bodahn ja Sandal palavat myös Kirkwalliin, joskin heidän seikkailumakunsa on omiaan vetämään heidät jonkin muualle.

Dragon Age II:ssa on kiinnitetty huomiota ryhmän jäsenten ulkonäköön. Pelaaja ei voi enää heittää sattu-manvaraista haarniskaa kaatuneilta vastustajilta seuraajansa niskaan, sillä heidän persoonallisuutensa ja ulkonäkönsä kulkevat käsi kädessä. Lämminverinen

Isabella näyttäisi yksinkertaisesti typerältä peitettyä raskaaseen haarniskaan. Se ei silti tarkoita, että seurueen ulkonäkö olisi täysin staattinen. Tietty vaiheet tarinassa muuttavat tiettyjä hahmoja, ja pelaaja voi ostaa tovereidensa varusteisiin päivityksiä, jotka säilyttävät hahmojen persoonallisen tyylin.

Taisteluiden osalta peli toimii pohjimmiltaan totutulla tavalla, joskin entistä viivaisemmin. Kuvioissa ovat edelleen eri arkkityypit kuten maagit, soturit ja vorot. Tapa, jolla uudet kyvyt avautuvat, on silti kehittynyt oikeaan suuntaan. Siinä missä edellinen peli hivuttautui kykypuussa vasemmalta oikealle, Dragon Age II antaa

aidosti räätälöidä hahmonsa. Pelaaja voi päivittää tiettyjä kykyjä ja ohittaa toiset matkallaan makeimpiin taitoihin. Näin siitakin huolimatta, että peli pakottaa pelaamaan

Peli antaa aidosti räätälöidä hahmonsa

tietyn miehen tai naisen roolia entistä vakuuttavamman tarinan tuottamiseksi. Tarinavetoisempi ote ei tunnukaan tunkeilevalta, vaan peliä palvelevalta. Biowarella näyttää olevan homma hanskassa.

Nikolaj Kürstein Japsen

**KINAA TARINASTA**

Kaos Studios on muovannut Homefrontin tarinan yhdessä käsikirjoittaja John Miliuksen kanssa. Milius kirjoitti myös samannimisen kirjan peliä täydentämään. Alussa tarinan näkökulmasta käytiin kädenväntöä, koska Kaos halusi Miliusta voimakkaammin keskittyä pelissä sodan inhimilliseen näkökulmaan.

VALMIS JATKO-OSAAN

Kaos Studios paljasti Gamereactorin visiitin aikana, että studio on jo alkanut valmistella Homefront 2:ta. Ilmeisesti kehittäjät ovat melko luottavaisia, että peli menestyy ja myy hyvin. Seuraava osa sijoittuisi tulevaisuuteen.

EI MAHTIPONTISUUTTA

Homefront ei luota mahtipontiseen muskettiin toisin kuin monet muut sotapelit. Sen sijaan äänimaailmaa hallitsevat luonnolliset äänet. Ympäristä kuuluu lasten itku, epätoivoista huutoa ja korealaisotilaiden käskyjä - sekä tietysti aseiden pauhua. Realistiset ympäristöt saavatkin tukeen varsin autenttisen kuulokse-äänimaailman.



11. MAALISKUUTA

Homefront

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Kaos Studios
Julkaisija THQ Pelityyppi Toiminta

TOIMINTAPELI OVAT viimeisen 15 vuoden aikana vakituneet kuin Nokian puhelimet. Nykyään onkin vaikea rakentaa uutta toimintapelikonseptia lainaamatta jotain kilpailijoiltaan. Call of Duty on ylivoimainen nettipelientillä, Medal of Honor on tutkiskellut moderneja konfliktteja ja Gears of War on edelleen esimerkki monille

rähjäisemmille, adrenaliinipitoisemmille peleille. Kaos Studios ei kuitenkaan halua rajoittaa itseään tuttuihin raameihin, vaan kulkee omia polkujaan Homefrontissa: peli kertoo hätkähdyttävästi ihmisten selviytymistahdosta lähitulevaisuuden Amerikassa, joka on yllätetty housut nilkoissa.

Vuosi on 2027, ja Yhdysvallat on Korean armeijan kuristusotteessa. Ennakkotesti pääsee hätiin tuskin käyntiin, kun jo joudumme aggressiivisten korealaisotilaiden haaviin ja meidät sysätään epämiellyttävälle linja-automatkalle. Lapsia ammutaan kaduille, miehiä ja naisia hakataan pampuihin ja nuoret putoavat kuin haavan

lehdet konekivääritulussa. Kaikki näyttää meneteltä, kunnes aivan viime hetkellä apuun rientävät Boone, Connor ja Rhiana – kolme omalaatuisia vastarintataltelijaa yksilöllisine avuineen. Sodan kuvaaminen tällä tavoin siviiliväestön näkökulmasta on tehokas keino. Piikkilanka-aidat koristavat ennen niin idyllisiä pientaloalueita, keinut ja pihatiet ovat tomun peitossa ja tappavan panssariajoneuvon jäljet näkyvät selvästi jonkun takapihalla. Korealaisjoukot partioivat alueella päivittäin, ja ruoan ja juoman puute leimaa kaiken kauheuden keskellä elävien elämää.

Alueella taisteleminen on sekä vaihtelun että peli-



YHDISTYNYT KOREA

Kaos Studios valitsi yhdistyneen Korean Homefrontin pääviholliseksi, koska koki sen realistisimmaksi uhaksi maailmassa tällä hetkellä. Studion David Votypka selittää muiden "roistovaltioiden" kuten Kiinan ja Venäjän väsähtäneen, ja näin pelissä päädyttiin Pohjois-Korean perivän Kim Jong-Unin johtamaan Koreaan.

KAPPALENA NÄKY

Pelin tavoitteena on tutkiskella, kuinka ihmiset reagoivat maailmaan ilman infrastruktuuria. Kaos haluaa maalata tuttua maisomia rappeutuneessa muodossa, tehden kamppailusta pelaajan kannalta henkilökohtaisemman. Vanhat leikkikentät, koulut ja sairaalat tukevat kaikki tunnelmaa yhdessä siviilien kanssa.

tempon puolesta hyvällä mallilla. Tehtävät vaihtelevat tykkitornien tuhoamisesta sotilasleirin lamauttamiseen EMP-asein. Pelaaja saa käyttöönsä myös erilaisia ajoneuvoja, jotka kallistuvat hi-techin suuntaan. Samalla on kuitenkin selvää, ettei Yhdysvalloilla ole pelissä varsinaisia asevoimia ja vastarintaliikkeen on käytettävä sissitaktikoita.

Nettimoninpeli rakentuu nopeatempoisen toiminnan ja raskaiden ajoneuvojen ympärille. Otteluissa ansaitaan pisteitä, joilla voi ostaa eri ajoneuvoja niitä tarvittaessa. Näin pelaajat pääsevät muun muassa helikopterilennoille ja voivat taistella tankkien kanssa. Pisteitä jaetaan muun

muassa tiettyjen vihollisten surmaamisesta ja tavoitteiden täyttämisestä, minkä jälkeen pelaaja voi valita, hakeeko lisää taistelutehoa hieman parempia aseita ostamalla vai säästääkö yhteen suurempaan kalusto-hankintaan.

Kaos Studios on tehnyt paljon töitä tehdäkseen ohjauksesta niin intuitiivisen kuin mahdollista. Pelin luova johtaja David Votypka selittää, että pitkä oppimiskäyrä esimerkiksi helikopterin käsittelyssä ei käynyt päinsä ja studio halusi tehdä ohjauksesta nopeasti sisäistettävää. Votypkan mukaan kaikki tapahtuu pelissä niin kovalla tempolla, että se vaatii herkkää ja tasapai-

noista ohjaustuntumaa.

Useisiin kilpailuviin sotapeleihin verrattuna tuntuu suorastaan vapauttavalta pelata vaihteeksi peliä, jossa taustalla ei pauhaa mahtipontinen orkesterimusiikki eikä tarina puhku patriotismia. Kylmä realismi onkin tässä suhteessa Homefrontin avainsana. Jos peli on kokonaisuutena niin hyvä kuin ennakkotesti antaa olettaa, Kaos Studiosilla saattaa olla käsissään potentiaalinen toimintapelihiitti. Homefront näyttäisi tarjoavan omaperäisen otteen ja rikkovan lajityypin parkkiintuneita kaavoja niin yksin- kuin moninpelinkin osalta.

Line Fauchald



Tomb Raider

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Crystal Dynamics Julkaisija Square Pelityyppi Toiminta

CRYSTAL DYNAMICS tutustuttaa pelaajat tänä vuonna Lara Croftiin, joka on varsin erilainen kuin mihin vuosien saatossa on totuttu. Sarja on siis kokemassa jälleen uudelleenaloituksen. Tällä kertaa 21-vuotias ja varsin kokematon Lara joutuu seikkailuun vasten tahtoaan kun hän haaksirikon jälkeen huuhtoutuu tuntemattomalle saarelle. Aluksi Lara on täysin aseeton ja hänen sekä pelaajan on luotettava vain omaan nokkeluuteensa ja akrobaattisuuteensa.

Tutkiessa mystistä saarta Lara kuitenkin oppii jatkuvasti uusia kikkoja ja liikkeitä, jotka puolestaan avaavat käyttöön uusia alueita ja työkaluja. Laran leirissä pystyy myös yhdistelemään ja rakentamaan kaikenlaisia hyödyllisiä esineitä. Taistelun on luvattu olevan täysin uudenlaista verrattuna menneeseen painottuen enemmän lähitaisteluun räiskinnän sijasta.

Cristina Ekstrand Hansen



UUDISTETTU TENNISKOULU
Top Spin Academy on kokenut täydellisen uudistuksen. Oppitunteja on enemmän ja monet niistä keskittyvät neuvoamaan yksinkertaisissa periaatteissa ja esittävät ratkaisuja oman pelityylin ongelmakohtiin.

KIITOS AVUSTA
Tarjolla on monia vapasehtoisia apuvälineitä, joiden toivotaan vetoavan uusiin pelaajiin. Timing Display -näyttö kertoo, jos pelaaja on liian hidas tai hitainen iskuissaan. First Bounce Helper puolestaan osoittaa, mihin vastapuolen lyönnit osuvat, ja Fatigue Gauge kuvaa hahmojen väsymistä.

TEHOVALMENNUSTA
Ranking-listoilla pärjääminen kiinnittää parempien valmentajien huomion. Lämpisemällä treenihaasteilla käyttöön saa extrataipoteita tai kehittyä paremmaksi siinä pelityylissä, johon valmentaja on erikoistunut. Valmentajaa vaihtaessa edellisen edut katoavat.



18. MAALISKUUTA

Top Spin 4

Alusta PS3 / Wii / Xbox 360 Kehittäjä 2K Czech Julkaisija 2K Sports Pelityyppi Urheilu

GAMEREACTOR NORJAN TOIMITUKSEN tennishullu Kim lensi Lontooseen pelaamaan maaliskuussa julkaistavaa Top Spin 4:ää. Miltä 2K Sportsin tennis tuntuu neljännessä osassaan, jonka kehitysvastuu on siirtynyt Mafiasta tunnetulle tsekkistudiolle?

2K Czech ei ollut tyytyväinen Top Spin -sarjan kehitykseen. Tsekkistudion Stéphane Dupasin mukaan Top Spin 3:sta muodostui aloittelijoiden kannalta liian vaikea. Dupas, joka itse siirtyi sarjan luoneen PAM Development -studion sulkemisen jälkeen 2K Czechin johtoon, ja on nyt luomassa Top Spin 4:ää, aikoo puuttua ongelmaan.

"Meille oli tärkeää tehdä pelistä helpommin lähestyttävä ja samalla säilyttää pelin syvyys, joka tekee Top Spinistä vaikean hallita," -kertoivat Dupas. Mukana onkin tällä kertaa monia pelin aloituskynnystä madaltavia apuja ja muun muassa tenniskoulu on vedetty täysin

uusiksi. Oppitutut on nyt jaettu oman pelityylin mukaan. Jos viihtyy takalinjalla, oppii liikkumaan nopeasti ja kulluttamaan vastustajaa pitkällä, hitaalla iskulla. Jos puolestaan on hyökkäävä pelaaja, peli tarjoaa opastusta liikkumiseen ja tehokkaiden ratkaisulyöntien tekemiseen. Samaan tapaan verkolle nouseva volley-pelaaja oppii yhdistämään nopeita reaktioita, sopivia syöttöjä ja suoria palautuksia ilmasta.

Kaiken ytimessä on se, että pelaaja oppii hyödyntämään omia vahvuuksiaan käyttäen samalla hyväkseen vastustajansa heikkouksia. Top Spin 4 on kuin taistelupeli. Hahmovalikoiman toisessa päässä ovat pienet ja



Fight Night Champion

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä EA Canada
Julkaisija EA Pelityyppi Urheilu

FIGHT NIGHTISTA on muodostunut tuotemerkki, joka yhdistetään tiiviisti loistavaan visuaaliseen ulkoasuun. Fight Night Championin odotetaan viemään edelleen eteenpäin nyrkkeilypelejä sekä realistisia grafiikoita.

EA Canadian tuleva peli esittelee nyrkkeilyn törkyisemmän ja verisemmän puolen kivulla marinoituna. Pelistä löytyy uusi pelitila Champion Mode, joka täydentää perinteistä uratilaa Legacy Modea. Tässä kaikki pyörii nimetyn nyrkkeilijän Andre Bishopin ympärillä, jonka elämää ja uraa seurataan koukkulyönnistä toiseen. Hyvällä käsikirjoituksella ja esityksellä voi Champion Mode olla todella hieno täydennys avoimempaan Legacy Modeen. Uusien tulokkaiden joukosta löytyvät muun muassa Butterbean ja David Haye suuruuksien kuten Alin, Tysonin ja Pacquiao seuraksi.

Christofer Olsson



ketterät, jotka liikkuvat kentällä kuin terrierit. Toisessa päässä puolestaan ovat ulottuvat ja raskaat hahmot, jotka käyttävät puhdasta voimaansa selvitäkseen. Kaikki voivat peitota kaikki, kunhan vain tietää miten.

Oman tennisammattilaisen luonnissa kokemuspisteillä on merkittävä rooli. Kokemuspisteitä ansaitaan pelaamalla joko yksin tai netissä muita vastaan, ja riittävästi pisteitä kartutettuaan pääsee nousemaan seuraavalle tasolle. Korkein mahdollinen taso on 20. Tasonnousun yhteydessä käyttöön avautuu tietty määrä taitopisteitä, joita voi kuluttaa oman hahmon ominaisuuksien kehittämiseen. Dupas kuitenkin huomautti,

ettei täydellisen tennisammattilaisen luominen ole mahdollista ja lisäsi, että "Pelaajan on tehtävä valintoja sen perusteella, miten haluaa pelata. Pelaaja voi luoda kaikilla osa-alueilla kohtuullisesti pärjäävän hahmon tai enikoistua jonkin tietyn pelityylin mestariksi."

Top Spin 4 tuntuu todella paremmalta peliltä kuin edeltäjänsä. Animaatiot ovat runsaslukuisia ja sulautuvat toisiinsa autenttisen näköisesti. Grafiikat ovat yleisesti todella vaikuttavan näköisiä. Esittelyn perusteella on myös selvää, että pelistä on tullut helpommin lähestyttävä. Jo vartissa iskujen ajoitus alkoi olla kohdillaan uusien visuaalisten apujen ansiosta. Quick Tap vaikutti

niin ikään lupaavalta uudistukselta, ja sen tuottamalla näpyillä tienasi enemmän pisteitä kuin puhtaalla voimankäytöllä. Täytyy kuitenkin toivoa, että eri lyönnit ovat

Peli tuntuu paremmalta kuin edeltäjänsä...

tasapainossa, eikä yksi nouse ylitse muiden.

Tennisfaneille peli vaikuttaa varsin mielenkiintoiselta tapaukselta, mutta nähtäväksi jää se, pystyykö Top Spin 4 houkuttelemaan täysin uutta yleisöä lajin pariin.

Jonas Elfving



1. HUHTIKUUTA



SINÄ VASTA HYÖKKÄYS!
THQ San Diego on tavattoman ylpeä uudesta vastahyökkäyssysteemistään. Kaikista liikkeistä pääsee ulos hyvän ajoituksen avulla ja jopa vastahyökkäysten vastahyökkäykset onnistuvat.

HULK EI LYÖ
Yksi syy siihen, miksi Legends of Wrestlingille ei tehty jatko-osaa, oli Hulk Hoganin siirtyminen kilpailijalle TNA:lle. THQ:n mukaan ilman Hulkia peli olisi ollut täysin järjetöntä tehdä.

THQ SAN DIEGO
Pelin kehittäjät ovat samoja, jotka loivat nyt jo haudatun TNA Impactin. Näin ollen heillä on jo kokemusta siitä, miten iskevä painipeli tehdään.



WWE All-Stars

Alusta Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä THQ San Diego
Julkaisija THQ Pelityyppi Show-paini

SHOW-PAINISTA MIELEEN TULEVAT ensimmäisenä steroidihirviöt rasvattuine hauksineen, surkeat käsikirjoitukset sekä korkealentoiset sirkusmaiset iskut. Näitä aspekteja jäykät Smackdown vs. Raw -pelit eivät ole täydellisesti onnistuneet välittämään. Siksi nyt ilmestyy WWE All-Stars, itsenäinen jatko-osa vuoden 2009 Legends of

Wrestlemaniaa. Tästä pelistä löytyvät kaikki painijat eräänlaisina itsensä karikatyyreinä ja mukana onkin katava polkkileikkaukseen painimaailman tähdistä legendaarisesta Macho Manista lähtien aina suosikkiini John Cenaan ja suuriin tähtiin kuten the Rock.

Ajatuksena on ollut luoda enemmän pelihallimaailman tuntua, joka on saavutettu poistamalla kaikki vihjeet realismista. Käytännössä tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, kuinka Rey Mysterio lentää onnellisena ilmassa mitä hulluimmassa ja epärealistisimmissa asennoissa mihin mielikuvitus vaan kykenee venymään. Lisäksi pelattavuus on yksinkertaisempi ja tempo on huomattavasti

nopeampi. Pelissä on pääasiassa neljä eri pelimuotoa: Acrobat, Big Man, Brawler ja Grappler joista valita mieleisensä.

Andre the Giant ja Big Show kuuluvat tietysti Big Man -kategoriaan. Toisaalta taas John Morrison ja Ricky "the Dragon" Steamboat (joka muistuttaa erehdyttävästi Liu Kängä) ovat ilmojen valtiaita. Peli tarjoaa monipuolisen peliämyksen vaikkakin animaatiot ja ohjaus vaativat vielä kehittämistä. Mutta toivottavasti WWE All-Stars osoittautuu todella viihdyttäväksi painijuhlaksi, jota muutkin kuin hardcore-fanit voivat arvostaa.

Jonas Mäki



Conduit 2

Alusta **Wii** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 18. maaliskuuta

Wiin rajallinen ensimmäisen persoonan räiskintävalikoima saa maaliskuussa vihdoin vahvistusta. Mukana on uusi yksinpeliseikkailu, paranneltu verkkomoninpeli 12-pelaajalle sekä kasoittain uusia mielenkiintoisia aseita ja pelimuotoja. Kimpakiva onnistuu myös neljältä pelaajalta jaetulta ruudulta.



De Blob 2

Alusta **3DS / PS3 / Wii / Xbox 360** Pelityyppi Tasolohikka Julkaisu Helmi

Maailma saa jälleen värähtää kun riehakas ilopilleri De Blob pääsee toistamiseen vauhtiin. Pelin pääpainopiste on yhä enemmän tasolohikkailussa ja mukaan on luovuttu PlayStation 3:lla niin 3D kuin Move -tuki. Mukana pitäisi olla kosolti uusia liikkeitä ja tällä kertaa niitä voi myös päivittää "inspiraatiopisteillä".



Beyond Good & Evil HD

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Seikkailu Julkaisu Kevät

Hyvät seikkailupelit ovat nykyaikana kortilla. Siksi on mukava saada pelattavaksi uusintajulkaisu loistavasta mutta myyntitilastoissa flopanneesta Beyond Good & Evilistä. Hiiviskelyä, ongelmanratkaisua sekä toimintaa on tiedossa teräväpiirtona ladattavassa muodossa Xbox Livessa ja PlayStation Networkissä.



F.E.A.R. 3

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

F.E.A.R. 3 on melkein valmis viemään meidät taas yhden pelokohdauksen partaalle. Alma on palaamassa kuvioihin ja samoin myös tekelehtäiset voimat sekä tuonpuoleiset kamotukset. Luvassa olisi innovatiivista yhteistyöpeliä, John Carpenterin ohjaamia välivideoita ja tonneittain verta, hikeä ja kyyneliä.



Fable III (PC)

Alusta **PC** Pelityyppi Roolipeli Julkaisu 2011

Roolipelaajat saivat jo viime vuonna nauttia Fable III:n fantastisista maailmoista Xbox 360:lle. Nyt peliä odotetaan kuumisest PC:lle Microsoftin lupausten mukaisesti. Albionin maailmaan odotetaan PC:llä huomattavaa grafiikkaparanusta sekä tietysti heleää huumoria ja uusia jännittäviä tehtäviä.



Warhammer 40K: Dawn of War II - Retribution

Alusta **PC** Pelityyppi Strategia Julkaisu 4. maaliskuuta

Dawn of War II saa kovasti odotettua jatkoa uuden itsenäisen lisäosan Retributionin siivittämänä. Synkässä tulevaisuudessa yhteen ottavat jälleen Space Marines, Chaos, Eldar, Orks ja muut. Uutena voimana taistelulentäviä saapuu lisäosassa ihmiskunnan jalkaväki The Imperial Guard.



Rift

Alusta **PC** Pelityyppi Verkkoroolipeli Julkaisu 2011

Rift saapuu haastamaan hallitsevaa nettiroolipelin kuningasta World of Warcraftia tosissaan. Pelin maisemat ja ulkonäkö ainakin näyttävät hurjasti kauniimmilta. Betavaiheessa oleva Rift keskittyy kuitenkin pääasiassa soolopeliin ja valtavaan määrään erilaisia vaihtoehtoja hahmonkehityksessä.



X-Men: Destiny

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

Samoin kuin Batman: Arkham Asylum perustuu tuleva X-Men sarjakuvan elokuvien sijasta. Pelaaja astuu täysin märkäkorvaisen Ryhmä X:läisen saappaisiin vastaamaan kohtalon kutsuun. Peliä kehittää Silicon Knights (Too Human) ja tarinan käsikirjoituksesta vastaa Sandmanista ja Hellblazerista tunnettu Mike Carey.



Shogun II: Total War

Alusta **PC** Pelityyppi Strategia Julkaisu 18. maaliskuuta

Maaliskuussa on aika ottaa daimyön viitta harteilleen, koota mahtava samuraiarmeija ja astua muinaisille japanilaisille taistelukentille. Creative Assembly on tehty kovasti töitä tekoälyn kehittämisessä ja pelaajille luvataan kunnan haastetta ennen kuin he voivat juhlistaa voittoa ja Shogunin arvonimeä.



Supremacy MMA

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

Loikkarit sekä Mortal Kombat että UFC: Undisputed -kehittäjätimestä ovat pistäneet hynttyyt yhteen luodakseen oman MMA-pelinsä. Heidän tavoitteenaan on ollut vangita peliin koko kamppailusirkus, eikä pelkästään otteluita. Tie mestariksi tulee olemaan aloittelijalle pitkä ja kivinen.



Hamilton's Great Adventure

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Pöytäpeli Julkaisu Huhtikuu

Ruotsalaisen Fatshark Gamesin tuleva Hamilton's Great Adventure edustaa yhteistyöhön voimakkaasti nojaavaa pulmanratkaisupelityyppiä. Pelaajat ohjastavat Hamiltonia ja hänen papukaijansa, jotka joutuvat kohtaamaan monenlaisia vaaroja ja haasteita etsiessään aarteita.



Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters

Alusta **PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Pelityyppi Sport Julkaisu 31. maaliskuuta

EA kieltää, että se olisi etäännyttämässä golfpelisarjaansa Tiger Woodsista. Uuden pelin lisänimeke ja miehen väistyminen kansikuvista viestivät kuitenkin toisin. EA:n golfin vuosipäivitys keskittyy tällä kertaa Masters-kierueeseen ja pääseeppä sitä pelaamaan myös ensikertaa legendaarisella Augusta Nationalin radallakin.



18
www.pegi.info



Only on PlayStation®3



PS3
PlayStation 3



KILLZONE[®] 3

THEY ARE COMING 23.02.11

KNOW YOUR ENEMY. SURVIVE THEIR WORLD.

Stranded behind enemy lines, there's nowhere left to run: your only option is to turn and fight. Master the Helghast's fearsome weapons; make their ruthless tactics your own and turn their war machine against them. To survive on Helghan, you need to know your enemy.



SONY
make.believe



LOHIKÄÄR- MEIDEN KYNSSISSÄ

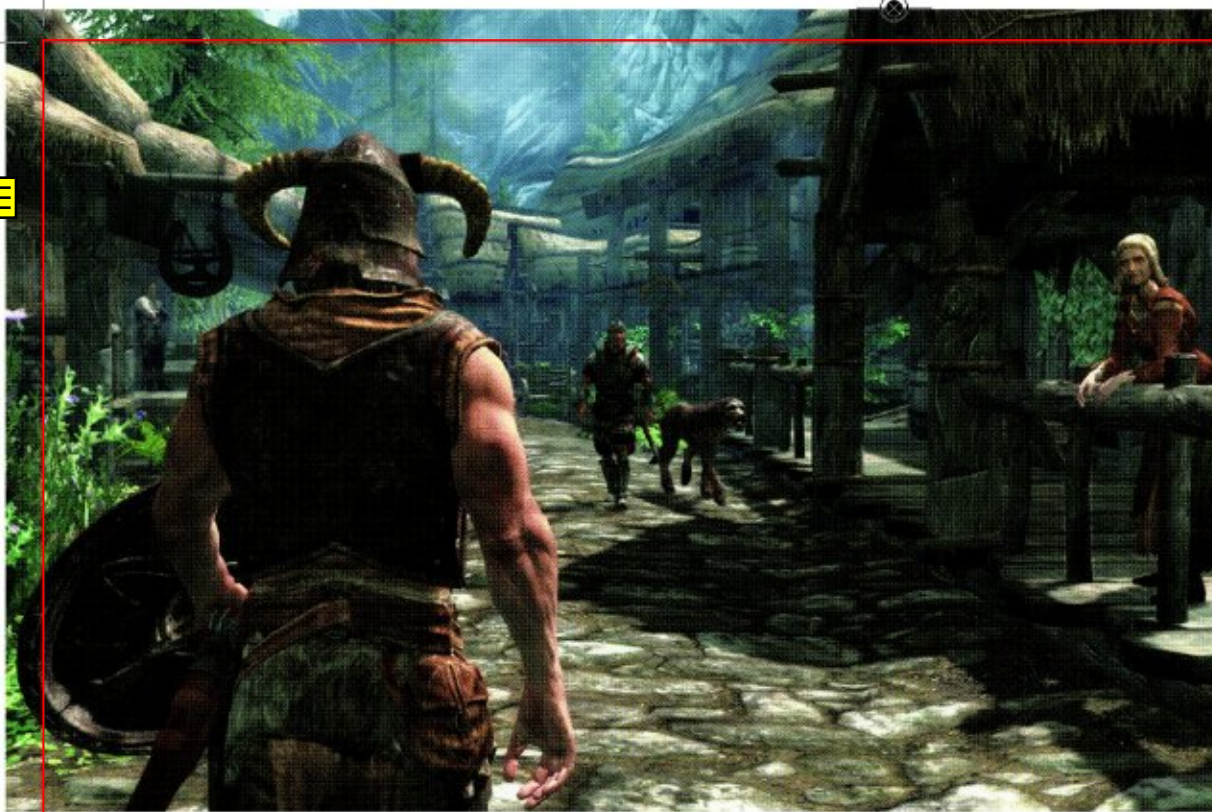
The Elder Scrolls V: Skyrim

Gamereactorin Viktor Eriksson matkasi Washingtoniin tutustumaan Bethesdan tähän asti **suurimpaan seikkailuun**

Kolme päivää ja kolme yötä sankari oli vaeltanut. Voro ei enää voisi olla kovin kaukana. Jäljet olivat käyneet tuoreemmiksi päivä päivältä, mutta mitä kukaan tekisi näin korkealla vuorilla, pohjoistuulten tuiverrettavana? Sankari tähyili, minne jäljet hänet johdattaisivat. Muinoin pyhä temppelialue häämötti yhdellä Skyrimin korkeimmista vuorista. Suunnattomat kivipatsaat, jotka kertoivat menneistä ajoista ja entisistä sankareista, lojuivat raunioina. Näkyvyys oli heikko ja lumimyrskyt verhosivat huiput viiltävään valkoiseen puhuriin. Sankari kietoutui syvemmälle turkkiinsa ja kävi nousemaan valtavaa portaikkoo. Se oli selvästi kulunut ammoisten aikakausien kamppailuista, rappeutunut ja raapiintunut – raapiintunut? Sankari jähmettyi sijoilleen. Ikään kuin mikään luonnonolo voisi jättää raapimisjälkiä pohjoisen lujiin kiviportaisiin. Siinä samassa sankari kuuli siiveniskut, mitä seurasi ennenkuulumaton karjaisu, joka sai maan vahahtelemaan ja taivaan avautumaan. Lopuksi löi tuli.

Maailma on liekeissä. Istun Bethesdan toimistolla Rockvillessä vain vähän matkan päässä Washington DC:stä. On miltei joulukuun puoliväli, ja ulkona amerikkalaiset painiskelevat vuosikausiin hankalimman talven keskellä. Ihmiset jopa varoittivat menemästä ulos, sillä lämpötilat liikkuvat päivittäin ennätysellisen alhaalla. Hyytävä kylmyys ei kuitenkaan saa sammumaan sitä paloa, joka on virinnyt monien pelaajien sydämissä. Kipinä sai alkunsa kolme päivää sitten toisella puolella Yhdysvaltoja, Los Angelesissa, kun Spike TV esitti vuosittaiset Video Game Awardsit uusine julkistuksineen. Myös Bethesda pääsi parrasvaloihin suurten suosionosoitusten saattelemana. Papinkaapuun pukeutuneena legendaarinen pelisuunnittelija Todd Howard asteli lavalle ja räpäytti kaikkien eteen ensimmäisen trailerin The Elder Scrolls V: Skyrimistä, josta voi tulla vuoden 2011 suurimpia julkaisuja. Julkistuksesta lähtien internet on ollut yhtä innostuksen myrskyä, kun pelaajat ovat spekuloineet ja ja analysoineet pienintäkin yksityiskohtaa. Nyt Howard istuu edessäni mysteerinen hymy kasvoillaan. Haluan ottaa miehen salaisuuksista selvää.

– Sanotaan näin, että haluamme jokaisen uuden The Elder Scrolls -pelin ikään kuin aloittavan sarjan puhtaalta pöydältä. Emme halua vain kääntää sivua, vaan kirjoittaa uuden luvun. Siksi ei ollutkaan itsestään selvää, ilmestyisikö Skyrim tälle konsolisukupolvelle vai jäisimmekö odottamaan seuraavaa. Lopulta päätelimme, että nykykonsoleissa on riittävästi puhtia ja elinvoimaa



LOHIKÄÄRMESUVUN JÄLKELÄINEN

selviämään toisesta The Elder Scrollsista.

Skyrimin päähahmona nähdään viimeinen Dovahkiin, lohikäärmeenmetsästäjä, joka on ylpeän lohikäärmesuvun jälkeläinen ja kohtalon määrittelemä sankari. Päähahmo ei tietysti ole täysin ennalta saneltu, mutta pelaaja toimii Dovahkiinin roolissa riippumatta siitä, millä rodulla pelaa, miten hahmoaan kehittää ja minkä näköisen hahmostaan muovaa. Tarina sijoittuu tällä kertaa Skyrimin provinssiin, joka vastaa Pohjolaa The Elder Scrolls -universumissa. Tamrielin mantereen pohjoisimmat kolkat tarjoavat jo luonnostaan erittäin kauniin ja vaaral-

lisen taustan seikkailulle. Inspiraatiota on selvästi haettu skandinaavisesta mytologiasta, joskin sarjalle ominaiseen fantasiateemaan sovitettuna. Lopputuloksena on näytävä asetelma luonnon omaa eppisyyttä massiivisine vuorenrinteineen, jylisevine vesiputouksineen ja taianomaisine metsineen. Tätä kaikkea katsoessa on helppo nähdä viitteitä John Bauerin klassisista satupiirroksista, viikinkiajan pakanauskonnoista ja fantasia-aiheisista pöytäroolipeleistä. Skyrim on huomattavasti aistikkaampi "low fantasy" -maailma kuin on totuttu näkemään. Ero moniin kilpailijoihin tulee siinä, että nämä usein keskittyvät enemmän neonhohtaviin haarniskoihin ja jättimiekkoihin kuin mystiseen tunnelmaan. Skyrim tarjoaa edelleen varsin tolkienmaista fantasiaa, myöntää Todd Howard, "mutta omilla vivahteillaan, jotka tekevät The Elder Scrollsista juuri The

Elder Scrollsin: esimerkiksi kääpiöt ovat oikeasti haltioita, jotka ovat häipyneet vuorille, Jeremy Soule säveltää musiikit ja niin edelleen."

Edeltäjä The Elder Scrolls IV: Oblivion kuuluu kaikkien aikojen arvostetuimpiin fantasiaroolipeleihin. Samalla se on myös peli, joka sattui tulemaan juuri oikeaan aikaan. Oblivionin ilmestyessä olimme vasta nykyisen konsolisukupolven alussa ja HD-grafiikat olivat jotain uutta. Johdannon päättänyt kohtaus, jossa pelaaja asteli ensimmäistä kertaa synkistä tyrmistä ulkoilmaan, oli tuhansille pelaajille ensimmäinen todellinen kosketus uuden sukupolven grafiikoihin. Vastassa oli maailma, joka pursusi yksityiskohtia ja jonka horisontti ulottui silmänkantamattomiin. Seikkailu vaikutti rajattomalta. Tiedustelen Howardilta, uskooko hän Skyrimillä olevan mitään mahdollisuuksia samaan wow-vaikutelmaan.

Niin ainakin toivon. Skyrimin kehityksen lomassa palasin Oblivionin pariin tutkiskellakseni, miten hyvin pelissä onnistuimme. Lopputulos ei ole huono. Pidän siitä, mitä olimme saaneet aikaan. Tunnelma oli tallella ja grafiikat onnistuivat alleviivaamaan Oblivionin henkeä. Sitten bongasin yhden pelihahmoistamme ja kauhistuin niin, että teki mieli huutaa. Tiesimme, että hahmot ovat yksi osa-alue, joka meidän olisi pistettävä uusiksi. Itse asiassa jo varhaisessa vaiheessa päätimme, että teknisellä tasolla tekisimme liki kaiken puhtaalta pöydältä luomalla uuden pelimoottorin. Ja kun pian seisomme tässä lopullisen tuotteen kanssa, voin sanoa olevani siihen varsin tyytyväinen.

Howardin esittelemän ennakkoversion perusteella kallistun samalle kannalle. Skyrim ei ole ehkä niin suuri hyppäys kuin The Elder Scrolls IV oli sarjan kolmannelta osasta, Morrowindistä, mutta se on silti uskomattoman kaunis peli. Ympäristöt ovat poikkeuksellisen yksityiskohtaisia aina mikroskooppiselle tasolle asti. Lumi pyryt-



SHOUT IT OUT LOUD

Dovahkiinin roolissa pelaajalle siunaantuu kyky oppia hieman lohikäärmeiden kieltä, ensimmäisiä mylviviä voimasanoja, jotka antavat lausujalleen epätavallisia kykyjä. Näitä "shouteja" on mahdollista löytää ympäri Skyrimin maailmaa, ja niillä voi esimerkiksi tuottaa ympärilleen painesallan tai hidastaa aikaa. Voimasanat muodostavat aina pitempiä lauseita, jotka on jaettu pienempiin komponentteihin. Mitä pitemmän lauseen pelaaja ilmoille haittää, sitä voimakkaampi aktivoidun kyvyn teho on. Näin ennakoon lisäys tuntuu varsin mukavalta, sillä se antaa lisäväriä Skyrimin taisteluihin ja sopii varsin hyvin pelin skandinaavista mytologiaa tavoittelevaan ilmapäliin.



YLLÄTYS TAIVAALTA

Lohikäärmeet muodostavat merkittävän osan The Elder Scrolls V: Skyrimistä. Mukana on erilaisia lohikäärmeitä, mutta yhteistä niille kaikille on oma tekoaly. Ne elävät todellisina olentoina älynsä johdattamina, minkä vuoksi niihin voi törmätä milloin vain pelimaailmassa. Joskus lohikäärmeen saattaa nähdä horisontissa ja joskus sellaisen voi löytää luolasta torkkumasta. Mitään ei ole ennalta määrätty.



MAISEMAT OVAT HARVINAISEN YKSITYISKOHTAISIA



HYVÄSTI, TASONSKAALAUUS

The Elder Scrolls IV: Oblivionissa oli yksi iso ongelma: tasonskaalaus. Ominaisuuden ideana oli se, että kaikki viholliset keräsivät kokemustasoja pelaajan mukana. Ratkaisulla oli ikäviä seurauksia joillekin pelaajille, koska pelaaja saattoi kerätä kokemuspisteitä aivan eri asioista kuin viholliset. Jos on vaikkapa kehittänyt hahmoaan uimaksi, kovemmiksi ritapukareiksi tulleet viholliset tuntuivatkin ylittään ylivoimaisilta. Skyrimissä viholliset kehittyvät eri tahtiin ja eri olemoilla ja alueille vallitsevat eri tasokatot.



IHANA 3D-KYPÄRÄ

The Elder Scrolls V: Skyrim mahdollistaa varusteiden syynäamisen aiempaa tarkemmin. Tuhansia ja tuhansia esineitä on mallinnettu kolmiulotteisesti, minkä lisäksi niihin on piilotettu vihjeitä ja salaisuuksia. Vastaus harkkalan luolakomppaan saattaa löytyä vasta hankitun ritarillisen kypärän pinnasta.



ELDER SCROLLS NETTIIN?

Monista kilpailijoistaan poiketen Bethesda ei panosta nettipeliin. "Tämä on aina suurin kysymys, kun alamme suunnitella uutta peliä", Todd Howard sanoi. "Vastaus on edelleen ei. Käytämme aikamme ennemmin mahdollisimman lujan yksinpelikokemuksen tuottamiseen."



tää dynaamisesti tuulen mukana, fysiikkamallia on päivitetty ja dynaamiset valaistustehosteet suorastaan hivelevät silmää. Eniten Skyrimissä hämmästyttää se, kuinka virtuaalimaailma todella tuntuu elävältä. Hahmot vaikuttavat nyt oikeilta olennoilta, joilla on oma elämänsä ja joiden elämä myös jatkuu, kun pelaaja ei ole hahmojen kanssa vuorovaikutuksessa. Esimerkiksi jokaisessa kylässä on oma ekosysteeminä ja omat asukkaansa, jotka voivat toimia mylläreinä, seppinä tai kalastajina. Se tekee tunnelmasta uskottavamman ja todellisuudesta

essäni asian Howardille mies vastaa poliittisesti.

– Mielestäni vahvuutemme Oblivionin kanssa oli se, että peli vetosi jopa niihin pelaajiin, jotka eivät rakastaneet roolipelejä, tai eivät ainakaan tienneet, että pitäisivät lajityypistä. Vaikka pelimme tarjoavat runsaasti syvyyttä, ne eivät hyljeksi vasta-alkajia. Ne eivät ole koskaan hyljeksineet, eivätkä hyljeksi jatkossakaan. The Elder Scrolls V: Skyrim jatkaa tätä suunnittelufilosofiaa, joten sitä ei ole erityisesti tähdätty joko sunnuntaipeleille tai aktiivisille

SKYRIMIN JOKA KYLÄSSÄ ON OMA EKOSYSTEEMI JA OMAT ASUKKAAT

läsnä olevan. Luvassa on myös tervetullut muutos lähikuviin zoomattuihin keskustelukumppaneihin, joiden kanssa Bethesda on leikkinyt aivan liian pitkään. Kaikki keskustelut käydään nyt reaaliajassa, mikä mahdollistaa aiempaa luonnollisemmat keskustelutilanteet. Hahmot voivat puhua pelaajalle jatkaessaan askareitaan, ja pelaaja voi liikkua keskustelun aikana. Kaikki uudistukset eivät välttämättä kuulosta suurilta muutoksilta, mutta pienistä puoroista kertyy aiempaa vivahteikkaampi ja taianomaisempi elämä.

Etukäteen monet roolipelifanit vaikuttivat huolestuneita siitä, että Bethesda "tyhmentäisi" pelejään. Pitkäaikaiset fanit pelkäsivät, että The Elder Scrolls kadottaisi syvyytensä ja keskittyisi laajemman yleisön tavoitteluun. Esittä-

roolipeli-intoilijoille. Se on tarkoitettu tasapuolisesti molemmille.

The Elder Scrolls V: Skyrimin ytimessä on ajatus, että oman hahmon muotoilu ja kehitys on aiempaa dynaamisempaa. Pelaaja ei enää alussa valitse mitään tiettyä arkkityyppiä, vaan peli heittää suoraan pelaajan avoimeen maailmaan, antaen tehdä mitä mieltä tekee. Samalla, kun pelaaja muovaa omaa pelityyliään, on mahdollisuus muovata hahmoaan kohti sopivia ammatteja. Näin hahmonkehityksestä pyritään tekemään mahdollisimman luonnollista. Pelaaja välttyy alussa valinnalta, jonka sopivuudesta omaan pelityyliin ei voi mitenkään olla varma. Sen sijaan kaikki kiteytyy siihen, että jos haluaa hiiviskellä, hiiviskelee, tai jos haluaa taistella, taistelee. Mikäli tykkää

sekoittaa taikuutta ja salakavaluutta, näin voi tehdä yksinkertaisesti pelaamalla tähän tyyliin. Peli huolehtii muusta.

Hahmon kykyjen kehittymistä kuvataan 18 eri taidon avulla. Kullakin taidolla on oma puurakenne omine kykyineen ja perk-bonuksineen, joita saa avattua seikkaillemalla ja kokemusta kartuttamalla. Kyvyt ulottuvat kehittyneestä magiasta aina yksinkertaisempiin asioihin, kuten juoksemiseen ja taistelemaan samanaikaisesti.

Taistelun osalta peli on suurelta osin tutun olinen, mutta samalla merkittävästi päivitetty. Todd Howard esittelee taistelua kaikenlaisia vihollisia vastaan, alkaen perustason bandiiteista ja siirtyen jättiläishämähäkkeihin, epäkuolleisiin pappeihin ja suunnattomiin lohikäärmeisiin. Ohjaimen liipaisimia ei ole enää rajoitettu vain aseeseen ja kilpeen, vaan pelaaja voi asettaa taitoja niihin vapaasti. On esimerkiksi mahdollista käyttää yhteen käteen tarkoitettua miekkaa kahdessa kädessä tuottaakseen enemmän vahinkoa tai asettaa kilpi toiseen käteen ja taikavoima toiseen. Kykyjä voi lisäksi yhdistää, vaikkapa läiskäisemällä kaksi loitsua



Sitä kutsutaan nimellä Radiant Storytelling. Ominaisuuden esittelyn jälkeen ymmärrän innostuksen; Radiant Storytelling voi muuttaa hiekkalaatikkopelejä. Ominaisuutta voisi karkeasti kuvailla hienostuneeksi ja älykkääksi satunnaislukugene-

myös pienemmässä mittakaavassa: jos pelaaja pudottaa aseensa tien varteen, tietokoneen ohjaama hahmo saattaa palauttaa sen pelaajalle.

Väline osaa lisäksi määritellä pelin vaikeustason. Kokenut seikkailija, joka pärjää pelissä mainiosti, kohtaa vaikeampia tehtäviä kuin vasta-alkaja. Jos tehtävänä on vaikkapa pelastaa kidnappattu tytär, Radiant Storytelling asettaa tytön sitä haastavampaan luolastoon mitä taitavampi pelaaja on. Väline tuo mieleen sekä Left 4 Deadin dramaturgisen Director-tekoälyn että Dungeons & Dragonsin kaltaisten klassisten pöytäroolipelien luolamestarin. Mikäli Bethesda onnistuu toteuttamaan ominaisuuden yhtä hyvin kuin kuvalee, The Elder Scrolls V: Skyrimistä voi muodostua varsin poikkeuksellinen peli. Kyse ei ole enää muutaman sadan tunnin kokemuksen, vaan loputtomasta seikkailusta lohikäärmeiden kansoittamassa pohjolassa.

/Viktor Eriksson

MAAILMA REAGOI PELAAJAN TEKEMISIIN

yhteen yhden voimakkaamman loitsun tuottamiseksi. Tarkkaan harkitut toimintasuunnitelmat ja nopeat, refleksiinomaiset liikkeet kulkevatkin Skyrimin taisteluissa alituisen käsi kädessä.

Vaikka Bethesda korostaa, että teknisistä parannuksista huolimatta juuri pelimekaniikan hauskuus lopulta ratkaisee, studio on Skyrimissä kaikkein ylpein teknisestä välineestä.

raattoriksi. Käytännössä koko peli on rakennettu sen varaan, minkä tarkoituksena on saada maailma reagoimaan kaikkeen, mitä pelaaja tekee. Jos seikkailun lomassa sattuu surmaamaan tietokoneen ohjaaman hahmon, Radiant Storytelling mahdollistaa teolle todellisen seurauksen. Ehkä hahmolla on jossain veli, joka löytää sisaruksensa surmattuna ja lähtee kostoa janoten etsimään pelaajaa. Radiant Storytelling toimii



FINISH HIM!

Bethesda on ympäntynyt mukaan jonkinlaisen lopetusliikkeen miltei kaikille aseille ja vihollisille. Hyökkäyksellä ei ole varsinaista pelimekaanista funktiota, mutta se toimii ikään kuin kirsikkana kakun päällä, kun onnistuu iskemään hankalasti viholliseen sen viimeisen näin. Näin ruutu täyttyy entistä selvemmin mansikkamehusta ja mauista makeasta.



KOLMAS PERSOONA

The Elder Scrolls -pelit on aina suunniteltu pelattavaksi päähahmon silmistä, ensimmäisen persoonan kuvakulmasta. Perinne jatkuu myös The Elder Scrolls V: Skyrimissä, mutta kolmannen persoonan vinkkelit on onneksi saanut kasvojenkohotuksen edellisiin osiin verrattuna. Se on hyvä uutinen kaikille niille, jotka haluavat seikkaillessaan nähdä hahmonsa ja jotka arvostavat varusteiden visuaalista arvoa.

Arviot

Visceralin avaruuskauhut ajoivat Eerikin mielenterveyden ääri rajoilla

DEAD SPACE 2

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

Visceral Gamesin toimintakauhupeli siirtyy aution avaruuslaiva Ishimuran kannelta nyt valtavan Saturnusta kiertävän siirtokunnan kamaralle onnistuneesti. Halki, poikki ja pinon -mentaliteetti on edelleen vahvasti läsnä, mutta aiempaa syvällisemmän juonen turvin.

Pari vuotta taaksepäin EA:lla oli buumi tuoda markkinoille tuoreita pelijulkaisuja, jotka saivat tukea muiltakin median aloilta. Eräs kauden onnistujista oli viileä kauhupele Dead Space, joka on sittemmin saanut jatkoa ladattavien pelien, sarjakuvakirjoissa sekä animaatioelokuvien muodossa. Tänä talvena ilmestyneen jatko-osan myötä pääsemme vihdoin palaamaan Isaac Claren avaruuspukuun pistämään necromorph-pirulaisia pakettiin.

Löysin vasta hiljattain ennen vuodenvaihdetta aikaa alkuperäiselle Dead Space:lle, joka oli notkunut jo pitkään omassa "häpeäpinosani". Vaikka piinaavan tunnelman ja kauhun ilmapiirin sijaan jouduin tyytymään simppelempään säilyttelyyn, oli verikylläinen seikkailu



Uudet kujeet

Dead Spacesta on tullut lyhyessä ajassa melkoinen rahasampo. Jatkoa seurasi ensimmäiseksi Willa Extraction-esityksen muodossa. Seurasivat se hyppäsi Xbox Liveen ja PlayStation Networkiin ladattavassa Ignitionissa. Tammikuussa sarja teki debyyttinsä iPadilla seikkailussa, joka jatkaa siitä minin Ignition jst. Pelin lisäksi sarjassa on julkaistu kaksi animaatioelokuvaa ja kolme sarjakuvaa, jotka syventävät edelleen Dead Spaceen syntyä maailmaa.

USG Ishimuralla miellyttävä kymppituntin räisäily. Tarina kadonneesta tyttöystävästä ja muukalaisten invaasiosta ei silloin iskenyt. Onneksi tällä kertaa juonellisen toiminnan ystäville on parempia uutisia: Dead Space 2 on vinyt kerrontansa uudelle tasolle. Viime osan tapahtumat niputetaan lyhyellä videolla yhteen, mikä virittää tunnelman pelisarjan märkäkorville. Ja kun introvideo on pyörinyt, lähtee Dead Space 2 käyntiin todella intensiivisesti, eikä edes alun harjoittelupätkä tuntunut pakkopullalta. Juonipaljastukset välttävät todettakoon, että tarinassa on päähenkilömme kautta enemmän syvyyttä ja monipuolisuutta kuin alkuperäisosan perusteella olettaisi.

Olipa juonellinen anti miten hyvää tahansa, on minun kirjoissani ratkaiseva tekijä pelattavuus. Ja ikävä kyllä tällä saralla ei Dead Space 2 ole parantanut läheskään yhtä tuntuvasti. Ei ohjaaminen ollut huonoa alun perinkään, mutta lisäksi ohjaileminen tuntuu osittain kankealta, minkä toisaalta voisi perusteella "tavallisen kaivostyömiehen raihnaisuudella".

Väljänimaatioiden aikana nähtävät akrobaattikuviot kertovat toista kieltä. Myös lähitaistelussa tulee paikoin vastaan peli-iloa nakertavia ongelmia: aseiden piippu ja siten luodit saattavat mennä vihulaisesta läpi ja lyönnin kantama on

DEAD SPACE 2 ON VIENYT KERRONTANSAN UUELLE TASOLLE.

vain puolen käden mittainen. Pelkän spurttailun ohella Isaac voi nyt lennellä rakettirepulla, tosin vain painottomassa tilassa, ja kohdataanpa seikkailun aikana muutama erikoisempi osuus, joiden aikana pääsee esimerkiksi laulattamaan jättimäistä kanuunaa. Suuremman kokoluokan pomotaistelut tekevät myös paluun.

Siirtyminen avaruuslaiva-Ishimuran ankean-



harmailta käytäviltä laajan ja moninaisen kiertävän Sprawl-siirtokunnan pinnalle näkyy ja tuntuu hyvällä tavalla. Edestakaisin ravaaminen identtisissä sokkeleissa on historiaa, sillä Dead Space 2:n myötä pelaajalle tarjotaan jatkuvasti muuttuvia ympäristöjä aina mielisairaalaan kirkkoon ja kirjastosta laboratorioon. Mitään vapautta etenemistä ei kuitenkaan tarjota, vaan peli kulkee lineaarisesti alueelta toiselle, ja toimintaa rytmittävät pienillä pulmakulmilla ja muun muassa uudella hakkerointiminipelillä. Kokonaisuutena visuaalinen puoli on Dead Spacen maukkainta antia paitsi parannetun grafiikan myös vaikuttavan taidesuunnittelun ansiosta.

Dead Space 2:n varsinainen paukku on kuitenkin pelätty ja odotettu, ihasteltu ja vihas-teltu moninainen. Kieroutuneen nykystandardin mukaan se pitää löytyä jo joka pelistä, ja Dead Space 2 yrittää parhaansa mukaan taipua muottiin. Verkossa mätetään kahtena neljän hengen joukkueena, jolloin ihmisten puolella

2:m

Jesper Karlsson

En uskonut Vierolin pystyvän ylittämään edellisosan sävyttävää kauhutunnelmaa ja sulavaa pelattavuutta. Niin kuitenkin kävi Dead Space 2:n kanssa. Harvoin tämä näin loistavasti tasapainotettuun ja rytmitettyyn jännitykseen ja toimintaan. Peli on lyhyempi kuin yksösoasa ja inventaarijärjestelmä ei edelleenkään ole täysin onnistunut. Ne ovat kuitenkin mitättömiä kupuja muuten lähes täydellisessä kauhutoimintapaketissa.

Loppukaneetti:
Mahtava paketti, mutta ei haikkohemoisille.

9/10

Hiottua estetiikkaa The Sprawl eroaa selkeästi USG Ishimurasta. Valtava avaruusasema tarjoaa oivalliset puitteet vaihtelevimmille ja eläväisemille ympäristöille. Värimaailma ei sekään ole pelkästään sitä kauhupeleille tyypillistä harmaan, mustan ja ruskean sävyjä.



pelaavien täytyy puskea eteenpäin suorittaakseen tietyt tehtävät aikarajan puitteissa. Vastapuolen joukkue pääsee pelaamaan niljakaina necromorpheina, siistiä! Varoituksen sana on paikallaan: necrojen kontrollien hallitseminen vie aikansa. Taisteluissa ihmiset luottavat pitkän kantaman aseisiinsa ja monsterit puolestaan yllätysmomenttiin. Viime kädessä tasapainoissa matseissa voiton ratkaisee yhteistyökyky.

Vaikka kokeilumatsien perusteella nettipuoli vaikutti odotettua mielekkäämmältä, en usko sen jaksavan innostaa pelaajia kilpeämään tasokattoon asti. Vertaisin nettipelikokemusta Assassin's Creed: Brotherhoodin vastaavaan, jolloin aluksi hauskalta tuntuva idea kompuroidaan pitkällistä sitoutumista vaatimaan suunnitelluun. Toiseksi vertailukohdaksi sopisi Left 4 Deadin Versus-moodi, sillä pelien lähtökohdat ovat lähes identtiset - ainoastaan genre on eri. Jos L4D:n moninpeli upposi, maistuu DS2:kin riennot varmasti.

Jatko-osat joutuvat aina todistamaan olemassaolonsa oikeutuksen, ja kieltämättä Dead



Epäinhimillistä

Dead Space 2:n monin-pelitarjonta ei päästä hui-maa. Pelattavissa vain yksi ainokainen pelimuoto ja neijä kenttää. Tasoka-ton saavuttaminen tuntuu toivoton yksitoikkoiselta siitä huolimatta, että matkan varrella saa avat-tua uusia aseita ja pukuja. Hamittavasti necromorp-heille ei ole tarjolla mitään avattavaa sisältöä. Ava-nuden epäkuolleilla pelaaminen tuntui huomattavasti heasta-vammalta ja testipeleissä pysymiset olivat järjestyksensä niskan päällä.

Space 2:n visuaalinen anti sekä paljon tuhdimpi juonipääjys kallistavat vaakakuppeja hyväksyn-nän puolelle. Pelillisesti pari uutta asetta, vihu-laista ja minipeli eivät kuitenkaan varsinaisesti saa sukkia pyörimään jaloissa. Suurin kysymys-merkki leijuu monipelitilan yläpuolella, ja itse en ollut täysin vakuuttunut; lopulta hupiarvo riippuu siitä, löytyykö kaverilistalta hyvää neljän hengen porukkaa. Minulle Dead Space 2 on ehdottomasti yksinpeli. Ja, onneksi, hyvä sellainen.

Loppukaneetti:

Dead Space 2 on onnistunut kauhutoimintapeli, joka olisi ollut parempi jos pelintekijä olisi malttanut keskittyä ainoastaan yksinpeliin.

Eerik Rahja

8/10



MARVEL Vs CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu 18. HELMIKUUTA Pelaaja 1-2 Ikäraja 16

Marvel vs Capcom 3 on superhahmojen sarjan tappelupeli. Vauhtia mitatessa taakse jäävät niin "klassisen kankea" Mortal Kombat kuin sulava Street Fighter IV:kin. Taistelun tiimellyksessä ruutu täyttyy värikkäistä räjähdyksistä ja efekteistä, jolloin vaaditaan tarkkoja silmiä saadakseen selvää tapahtumista. Marvel vs. Capcom 3 panostaa selvästi enemmän näyttävyyteen ja isoihin vauhteihin kuin tasapainotukseen ja pienempiin taktisiin nyansseihin, mikä miellyttää ainakin sarjan keittonokkia.

Kolmella kolmea vastaan käytävät kamppailut ovat sen verran eri maata kuin viime vuonna (S)SFIV:n parissa lätkimäni 1v1-matsit, että turvallinen Capcom-kolmikkoni Ruy, Akuma ja Chun-Li eivät tahtoneet menestyä, kun tiimpelaaminen oli jäänyt vähälle harjoitukselle. Marvel vs. Capcom 3 viimeistään sen opettaa, koska pelissä tapellaan aina kuuden miehen, naisen tai kyborgin kesken. Voisi luulla, että nyrikkipyykit voisi eritellä kolmeksi irralliseksi kohtaamiseksi, mutta vähänkään tappelupelejä tai Capcomin vs-sarjaa takoneet tietävät paremmin. Kaikkein tyrmävimmit iskut ovat yhteishyökkäyksiä ketjutettuna normaaleihin lyöntikombolihin.

Kumpiko sitten voittaa, Marvel vai Capcom? Tulos selviää MvsC3:n hahmovalikoimasta, jolloin omilla mieltymyksillä on se vahvin vaikutus. Itse pidin Capcomin kaarta monin verroin mielenkiintoisempana kuin Marvelin supersankareita ja -konnia, ja tuttuja SF-



Combojen kuninkaat Aistit ja refleksit saavat kyytiä hyperopeissa taisteluissa. Ennen kuin huomaakaan kolmen hahmon tiimi on iskenyt osuimien lukumäärän satoihin ja ottelu on ohi.

Kehtaa katsoa

Sirtymisen 2D:stä ja sprite-tekniikasta kokonaan kolmiulotteisuuden aikakauteen ei ole sujunut aivan ongelmitta, sillä vaikka areenat ovat komeaa katsottavaa – sikäli kun maisemia ehdi ihailla – eivät hahmomallit ole samalla tasoa. Sahalaistaisuuteen ja kumikkuteen joutuu siis varautumaan, mutta taistelun tiimellyksessä siitä ei huomaa. Taistelukentät ovat kuitenkin turvallista kaiksi-deettiä, eli syvyyssuulaisuus ei tarvitse miettiä.

hahmojen ohella Devil May Cry -sankari Dante sopi pelityyliini mukavasti. On kyllä todettava, että Amaterasu (Okami) ja Arthur (Ghosts 'n Goblins) tuntuivat painavan liian kovassa sarjassa. Trikoomiesten puolelta Iron Man oli suurenuslasini alla, sillä MvsC2:ssa peltiheikki oli edelleen täyttä rautaa. Nopea liikkuvuus ja pitkän kantaman aseistus olivat tallella, mutta onneksi hieman tasapainoisemmin tällä kertaa. Wolverine puolestaan vakuutti raa'alla voimallaan.

Pelattavuudeltaan Marvel vs Capcom 3 on suunnattu selvästi kohti tulevia tappelupelien gurut. Iskuja jaellaan kolmesta eri napista, ja ilmakomboa tukemaan on tuotu launch-

namikka, josta lähtee vastustajan ilmaan nostava isku. Tästä voi helposti ketjuttaa muikeita

JOS MARVEL JA CAPCOM TAPPELIS, KUMPI VOITTAIS?

juggle-komboja, mikäli vastustaja ei hallitse combo breakereita. MvsC3:ssä on mukana myös Simple-pelitila, jossa taistelu pelkistetään muutamaa erikoisliikkeeseen, jotka irtoavat yhdestä näppäimestä. Marvel vs. Capcom 3:a voi suositella supersankareistaan pitävälle ja tappelupelien saloihin vihkiytymättömälle. Vete-raanit pysyttelevät Street Fighterin parissa ja niin pitääkin, sillä kilpailulliseksi hc-mätkinnäksi peli ei taivu.

Loppukaneetti:

Mahtava hahmovalikoima ja supervauhdikas toiminta houkuttelee varmasti uusia pelaajia vaikka kilpailullinen tasapaino ei olekaan täysin kunnossa.

Erik Rahja

7/10

Säkkipojan riemukas paluu ei jätä ketään kylmäksi

LITTLE BIG PLANET 2

Alusta PLAYSTATION 3 Kehittäjä MEDIA MOLECULE Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-4 Ikäraja 7



Little Big Planet 2 herättää pullantuoksuisia lapsuudenmuistoja, joita et edes tiennyt omistavasi. Se on kuin lämmin villi joka käärii itsensä pelaajan ympärille, tarjoten maailman joka on yksinkertaisesti niin kovin mukava, hauska ja iloinen, ettei sille voi kuin hymyillä.

Pelin ilme on täyden kymmen materiaalia. Omalaatuinen mielikuvitusmaailma koostuu jälleen askartelulaatikon sisällöstä, ryhdyttynä monilla epätavallisilla lisäyksillä. Se luo hämmäntävän syvyyden illuusion, kiitos sen rakkauden jolla erilaiset materiaalit on toteutettu. Askartelupaperit, kivet ja metallit kutsuvat koskettamaan kuvaruutua, ja fiilis siitä että nyt asioidaan toisen todellisuuden kanssa on vahva. Fiiliksessä auttaa myös pelin musiikkivalikoima. Joukossa on kepeää hissimusiikkia sekä yllättävän modernia alt-rockkia, joka silti toimii pelissä erinomaisesti. Vaikka teemana onkin lapsenomaisen luomisen ja mielikuvituksen riemu, ei sitä tarvitse alleviivata lastenlauluilla.

Pelissä on totuttuun tapaan mainio valikoima vaihtelevia kenttiä, joissa hypittää ja pommitaan paremman maailman puolesta, nyt ilkeää Negativitronia vastaan. Negaaja haluaa syödä koko maailman, mutta onneksi eksentriset rakentelijat ovat valmiita vastaamaan haasteeseen, jos Säkkikaveri siis tekee kaikki raskaat hommat, tietenkin.

Tasohyppelyä on höystetty nyt uusilla elementeillä, kuten Bionic Commandosta muistuttavalla kiipeilykoukulla, sekä raskaan sarjan hanskalla, jolla isommatkin esineet saa muunnettua heittoaseiksi. Kentät ovat haastavia ja hauskoja, joskin niissä törmää ajoittain paikkoihin joiden vaikeustaso ei kenties mene aivan yksin kokonaisuuden kanssa.

Kun Little Big Planet 2:n 30 kenttää on käyty lävitse, on peli vasta alkamassa. Jo ensimmäinen osa poiki verkkoon käsittämättömän määrän laadukasta uutta materiaalia, ja nyt mahdollisuudet oman sisällön luomiseen ovat laajentuneet entisestäänkin. Ylipäätään



Päästä luovuutesi valloilleen! Little Big Planet 2 tarjoaa suorastaan hämmästyttävän laajat työkalut pelaajille. Tyytyä ei tarvitse pelkästään tasoloikkakenttiin vaan rakentaa voi kokonaisia pelejä. Peli pitää mitä lupaa - vain mielikuvituksesi on rajana.



Matkaopas

Oppaana Little Big Planet 2:n värikästä maailmaa toimii jälleen Stephen Fry, jonka hunajainen ääni on kuin luotu tähän tehtävään. Stephen selittää eksentrisen herrasmiehen elkein selkäreppänsä avulla selkeästi ja loistavasti kuin selkälaukun ja luomisen parissa päästään parhaiten vauhtiin, ja kannustaa matkalla kohti uusia, uskomattomia suorituksia. Parempaa matkakumppania tälle reissulle ei juurikaan voisi toivoa.

www.gamereactor.fi
Lue täysipitkin arvio Little Big Planet 2:sta verkosta.

www.gamereactor.fi

niiden summaaminen tähän tuplasi artikkelin pituuden.

Näin lyhyesti todettakoon vain, että LBP2 antaa mahdollisuuden tehdä tasohyppelyn lisäksi vaikka ralli- tai roolipelejä. Jos valmiit musiikit eivät miellytä, voit säveltää lisää itse. Lisäksi mukana ovat Säkkibotit, jotka voi ohjelmoida puuhastelemaan mitä vaan lystää, ja suoraan kontrolloitavat ajoneuvot vanhojen vipuversioiden sijaan. Pelaaja voi tämän kaiken lisäksi myös luoda omia pikku elokuviaan ja paljon, paljon muuta. Vanhoja työkaluja on paranneltu, ja uudet antavat paljon aikaisempaa enemmän valtaa toteuttaa monimutkaisiakin ideoita.

Loppukaneetti:

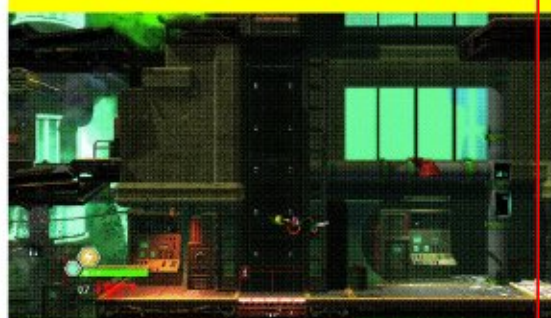
Jos sinua innostaa komea, laadukas ja mielikuvituksekas tasohyppely, joka tarjoaa lisäsisältöä ja luovia vaihtoehtoja ainakin pariin eliniäksi, saattaa Little Big Planet 2 olla peli juuri sinulle.

Mika Sorvari

10/10

BIONIC COMMANDO RE-ARMED 2

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä FATSHARK Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-2 Ikäraja 16



Makeat musat. Musiikit ovat Re-armed 2:n parasta antia ikien tarkasti 8-bittiseen nostalgiahemopisteeseen.

Itku pitkistä illoista, sanoo sananlasku. Juuri kun Nathan Spencer on päässyt aloittamaan onnellisen perhe-elämän, ilmaantuu uusi hullu diktaattori kuvioihin aiheuttamaan itkua ja hampaidenkiristystä. Kukas muu voisi estää perikadon kuin bionisillä avuilla varustettu kommando?

Bionic Commando: Re-armedin jalanjäljissä jatketaan, mutta sentään Nathan on vihdoinkin oppinut hyppimisen jalon taidon. Pelaaminen onnistuu tällä kertaa myös kaverin kanssa ja matkustamaan pääsee erilaisilla kulkuneuvoilla.

Nathan on hankkinut itselleen radikaalin uuden lookin rehevillä viiksillä ja kirkkaan oranssilla Dragon Ball- piikkileitillä. Re-armed 2 onkin kokolaula edeltäjänsä humoristisempi ja täynnä niin verhoituja kuin ilmiselviäkin vitsejä.

Kentät sen sijaan tarjoavat mukavasti vaih-

NATHAN ON VIHDOIN OPPINUT HYPPIMISEN JALON TAIDON!

telua jäisistä erämaista, vihreisiin sademetsiin, synkkiin luoliin sekä tietyistä rujoihin sotilastukikohtiin. Kentät pursuavat salaisuuksia ja kerättävää, joten tekemistä riittää jos mieli hankkii kaikki parannukset aseisiin ja erikoiskykyihin.

Kaikki ei ole kuitenkaan ruusuilla tanssimista. Yhteistyöpeleä kuten monet muut uudet lisäykset peliin tuntuvat harmittavan päälle liittämiltä. Hyppimisen myötä osa yksinkertaisesta pelattavuudesta on auttamatta kadotettu. Haasteuoneet ovat kärsineet eniten, eikä myöskään välitalennuspaikkojen pois jättäminen auta asiaa lainkaan.

★Loppukaneetti:

Huolimatta co-opista, hienoista musikeista ja huumorista, Fatsharkin jatko-osa ei ylitä edellisen asettamaa rimaa. Bionisen toiminnan ystäville se on silti rahan arvoinen ostos.

Jonas Mäki

7/10

Nintendo-maskotin urheilupaketti lipeää keskinkertaisuuden tielle

MARIO SPORTS MIX

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

Mario Sports Mix päästää Marion kumppaneineen polttopallon, lentopallon, koripallon ja jääkiekon kimppuun. Yksikään lajeista ei ole poppulle tuikei tuntematon, kiitos Segan olympialaispelien. Lajivalikoima on pääasiallisesti onnistunut, ainoastaan umpityö polttopallo on käsittämätön valinta.

Meininki on Marion aiemmista urheiluleleistä tuttua värikkään iloista arcadea vailla realismin häivääkään. Kentältä kerättävistä kolikoista irtoaa lisäpisteitä, ja kilpikonnan kuorilla, pommeilla ja muilla sen sellaisilla voi häiritä vastustajan pelaä. Jokaisella hahmolla on oma erikoiskunsa, jolla peliväliseen saa perille huomattavasti tavallista helpommin. Ottelut ovat lajista riippumatta melkoista ilotulitusta, mutta siitä huolimatta ottelutilanteet pysyvät helposti hahmotettavissa, eikä peliväliseen sijainti ole missään vaiheessa epäselvää. Ohjauksessa ei ole moittimisen sijaa ja kaikki toimii juuri niin kuin pelaaja on tarkoittanutkin.

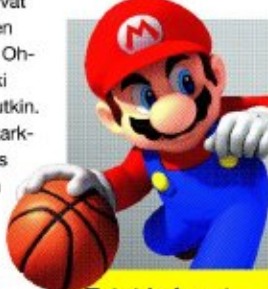
Pelillinen ilotulitus vaatisi visuaalista karkkia kaverikseen, mutta harmillisesti Sports Mixin audiovisuaalinen toteutus on varsin keskinkertaista jälkeä. Hurjan erikoiskun pitäisi saada ruutu säkenöimään, mutta yleensä ruudulle paukaistaan vain muutama köyhä erikoiseffekti. Myös yksityiskohdissa ja hahmomalleissa on menty säästöliekillä, eikä äänipuolen piipitys vakuuta.

Pidemmän päälle ottelut ovat yksinkertaisia pauketta ilman pelillistä syvyyttä. Aloittelija pärjää periaatteessa aina konkaria vastaan, kunhan pelin perussäännöt ovat hallussa. Reippaan otteen myötä esimerkiksi jääkiekko-ottelut päättyvät useimmiten koripallolukemin malliin 78-34, vaikka kestoa on vain kahden kolmen minuutin mittaisen erän verran. Räiskeen hyvänä puolena tappioasema kaveria vastaan on aina käännettävissä, mutta tekoäly saisi antaa paljon enemmän vastusta.

Yksinpeli on muutenkin – kenties yllätyksellisesti – pelin heikointa antia. Jokaisella



Kaksin aina kauniimpi Mario urheilee kepeimmin moninpelinä, joka toimii neljän pelaajan kesken samalla konsolilla. Kaksi voi myös haastaa toisen kaksikon netin yli.



Tutut hahmot

Mario Sports Mix sisältää koko konkarengin tuttuja ja Nintendo-hahmoja. Päättäjä Marion ohella mukana ovat esimerkiksi Luigi, Princess Peach, Bowser, Wario ja Yoshi. Myös Donkey Kong ja Diddy Kong päästetään kentälle. Hahmot on jaettu yksinkertaisiin luokkiin näiden ominaisuuksien perusteella: osa on teknisiä, osa nopeita ja jotkut ovat perushyviä vähän kaikessa. Avattavista hahmoista löytyy lisäksi pari yllätyksellistä Final Fantasy- ja Dragon Quest-serjojen puolelta.

lajilla on vain kolme perinteiseen malliin etenevää pudotuspeliturnausta, joita uudelleen tahtoomalla pääsee pelaamaan lukittuja otteluita ja avaamaan uusia hahmoja ja kenttiä. Tympeästi iso osa sisällöstä on avattava turnauksia pelaamalla, eivätkä hahmot edes aukea kuin siihen lajiin, jossa ne on aukaistu. Niinpä ennen moninpeliä yksinpeliä on syytä hioa tuntitolkulla kaiken saadakseen. Onneksi turnauksia pystyy tahtomaan myös kavereiden kanssa, mikä tuo tilsään puurtamiseen edes hieman lohtua. Moninpelinä peli on aivan eri eläin ja ystävien kumottaminen himmunumeroin on aina yhtä mukavaa.

★ Loppukaneetti:

Mario Sports Mix on pienimuotoinen pettymys, vaikka monipelistä hupia irtoaa taatusti jatkossakin. Köykäinen sisältö, liika yksinkertaistaminen ja toteutuksen keskinkertaisuus nakertavat kokonaisuutta liikaa.

Tero Kerttula

5/10



GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

Alusta NINTENDO DS Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Tuttu tekijä Täällä kertaan murha ei roudita oikeussalissa, vaan kadulla haamuetsivän voimin.

Ghost Trick: Phantom Detective alkaa melkein kuin Tenavien Resson kirjoittamat kirjat, sillä alussa on synkkä, muttei myrskyinen, yö. Kaiken kukkuraksi pelin päähenkilö on hiljattain tapettu. Asiat eivät kuitenkaan ole kokonaan huonolla tolalla, sillä vaikka ruumiista on enää jäljellä vain kasa elotonta lihaa, on sielu edelleen voimissaan.

Hengellä on tosin pallo hitusen hukassa. Hän ei muista kuka on, missä on ja miksi ihmeessä hänet murhattiin. Kysymyksiin on löydettävä vastaukset, mutta aika on todella kortilla. Sielu selviää ilman ruumiista vain hetken ja aamunkoitteessa se häviää tyystin. Haamun jäljellä olevat tunnit eivät todellakaan ole tylsiä, sillä niiden aikana kohdataan useita värikkäitä persoonallisuksia, yllättäviä juonenkäänteitä, sekä todistetaan uusia kuolemia.

Kiinnostava juonenkuljetus ei sinänsä ole yllätys, sillä pelin takaa löytyvät mainion Ace

KUOLEMANKIN VOI KORJATA, KUNHAN KEKSII MITEN

Attorney -sarjan tekijät. Ghost Trick on kuitenkin sisällöltään erilainen. Se on ennen kaikkea pulmapeli, jossa on seikkailupelimäinen juonenkuljetus. Pulmissa pelaajan on manipuloitava hengellä erilaisia esineitä pelastaakseen ihmishenkiä. Kuolemankin voi korjata kääntämällä aikaa taaksepäin ja keksimällä keino estää tapahtumia toistumasta. Kun ideaan tottuu, pelaamisesta tulee kuin toinen luonto.

★ Loppukaneetti:

Ghost Trick on harkittu kokonaisuus. Pelimekaniikka ja juonenkuljetus toimivat loistavasti yhteen, ja visuaalinen tyyli istuu kontekstiin. Pelin ongelmana on lähinnä heikohko uudelleenpeleuarvo, mutta tarinasta nauttii alusta loppuun.

Leevi Rantala

9/10



Loistava sciifiroolipeli kääntyi vuoden odotuksen jälkeen Sonyn tehokonsolille

MASS EFFECT 2

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä BOWARE Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Komentaja Shepard on viimein seikkailut sekalaisen miehistönsä kera myös PS3:n valikoimaan. Peliin on luvattu parannuksia sekä interaktiivinen sarjakuva, joka tasoittaa ensimmäisen osan puutetta Sonyn konsolilla.

Genesis-sarjakuva ei ole millään tavalla korvike Mass Effectille, mutta se antaa tilaisuuden tehdä osan niistä suurista päätöksistä, jotka vaikuttavat jatko-osan juoneen. Samalla opitaan tunnistamaan muutamia keskeisiä nimiä ja naamoja. Se ei kuitenkaan selitä ensimmäistä peliä pelaamattomalle, miksi sarjaa paremmin tunteva makaa sikiöasennossa matolla jo pelin prologin jälkeen.

Keskimmäinen osa trilogiasta on usein se "synkkä leffa", ja Mass Effect 2 onkin edeltäjänsä rosoisempi. Tämä näkyy myös hahmogalleriassa. Miehistöön tulee mittavia muutoksia, ja tällä kertaa hahmot ovat myös keskeisempänä osana pelin juonta. Jokaisen lojaliteetti kun pitää lunastaa sivutehtävän muodossa, jos haluaa tämän kaikki voimat käyttöön.

Ykköstä pelanneet pyörittelevät jo silmiään kuullessaan sivutehtävistä. Ne olivat ehdottomasti ensimmäisen osan heikointa antia, mutta asiaan on onneksi puututtu ja nyt ne ovat nautittavia poikkeamia pääpolulta. Myös ykkösen pelätty kuusipyöräinen pomppulinna M35 Mako loistaa poissaolollaan, ja mineraalimetsästyshoidetaan sivustyneesti kiertoaalalta.

Kyseessä on siis vahva parannus ensimmäiseen osaan, eikä vain näistä syistä. Mass



Edelleen upea Mass Effect 2 oli yksi vuoden 2010 näyttävimmistä ja elokuvamaisimpia pelejä, eikä ulkoasuun toivoa välttämättä vuoden aikana lainkaan.

Effect 2 paransi graafisesti kaikilla alustoilla, myös Xboxin puolella, tarjoten tasaista ja nopeaa ruudunpäivitystä sekä koreita heijastuksia. Nämä graafiset parannukset löytyvät luonnollisesti PS3-versiosta, ja syytä olisikin, onhan peli rakennettu myöhemmin tänä vuonna ilmestyvän Mass Effect 3:n moottorille.

Täytyy silti myöntää, että odotin grafiikalta enemmän. Tämä on PC-pelaajan elitististä näpytystä, myönnän, mutta vaikka yleisesti ottaen pelin ulkoasu on kerrassaan sykähdyttävä, ja etenkin maisemat ovat erittäin elokuvallisia, heittelevät valaistusefektit ajoittain hieman omalaatuisilla tavoilla saaden muuten hyvin animoidut hahmot näyttämään rumilta vaha-

nukeilta. Myönnän että tämä on pieni rikka ro-kassa, koska muutenhan peliä katselee mielikseen, todistetusti tuntikaupalla. Peliin erittäin mukaansatempaava juoni on suurena osallisena tästä vetovoimasta, ja se tarjoilee juttutuokioita sekä sujuvaa toimintaa todella onnistuneena sekoituksena. Kuollut tila on hiottu lähes kokonaan pois, eikä peli vaadi turhaa sahaamista. Maailma on silti rikas ja täynnä viihdyttäviä sivuhahmoja.

Taistelut kulkevat nautittavan sulavasti, ja omien kaverien käskytyksestä tulee nopeasti toinen luonto. Tietysti yhteenotot pohjaavat vahvasti siihen, että lähes joka paikassa on käteviä, vyötärönkorkuisia esteitä joiden taakse kyykätä, ja tämä on ajoittain hieman huvittavaakin, mutta kiitos muuten monipuolisten asetelmien ja monenlaisten erikoiskykyjen, ei homma pääse käymään tylsäksi.

Loppukaneetti:

Alustasta riippumatta Mass Effect 2 on osoitus siitä, että Bioware on erinomainen tarinankertoja, joka taitaa myös intensiivisen toiminnan salat. Vaikka PS3-versio ei kiistatta ole muita parempi, kannattaa uusien pelaajien tarttua siihen jo mukaan ympäytyttyä lisäosien tähden.

Mika Sorvari

10/10

Bonuksia

Mass Effect 2 on saanut PS3:lla kytkeensä ensimmäisen osan tapahtumia kertaavan interaktiivisen sarjakuvan, Mass Effect: Genesisin, joka käydään läpi pelin räjähtävän alun jälkeen. Se ei ole kuitenkaan ainoa mukana oleva bonus, sillä PS3-versioon on lisätty myös Xbox 360:lle ja PC:lle julkaistuja lisäosia. Näin mukana saa useita tunteja ylimääräistä pelattavaa, eikä lisäosia tarvitse ostaa ja ladata erikseen pelin Carbus-verkosta.

Ensimmäinen nettiroolipeli PlayStation 3:lla pukeutuu trikoisiin

DC UNIVERSE ONLINE

Alusta PC / PLAYSTATION 3 Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1+ Ikäraja 12

DC Universe Onlineella on paljon todistettavaa. Se on suora kilpailija kahdelle jo olemassa olevalle supersankarinettriroolipelille, ja se on ensimmäinen pelityypissään PlayStation 3:lla. Myönnän itse olleeni aina skeptinen konsolien sopivuudesta tällaiseen, eikä tämä kokemus välttämättä muuttanut mieltäni.

Jo alussa oman sankarin tai pikkupahiksen muovailu tuntuu Champions Onlinea rajoittuneemmalta. Hahmolle valitaan ensin mentori kolmesta vaihtoehdosta, mikä määrittää tämän voimien laatua hyvin yleisluotoisella kolmijajolla, josta sitten tehdään vielä uusi jako erityyppisiin voimienlähteisiin. Vaikka tässä tuntuisi olevan ensi kuulemalta tilaa toteuttaa itseään, ovat vaihtoehdot monelta paikoin epäselviä ja monet perinteiset kategoriat tuntuivat puuttuvan kokonaan. Kaikilla kyvyillä ei



Eri veneissä Alkuaan PC- ja PS3-pelaajien oli tarkoitus pelata yhdessä, mutta alustojen välinen nettipeli ei toteutunut. Se on sää, sillä versioiden välillä ei ole suuria eroja.

TAISTELU-ANIMAATIOISSA EI OLE VALITTAMISTA

ole myöskään merkittävää vaikutusta hahmolle pelaamiseen, ja trikoiden tuunaaminen jää hieman rajoittuneen oloiseksi.

Pelimaailma näyttää silti hyvältä. Se on askele eteenpäin lajissaan, ja sen sarjakuvista muistuttavia maisemia katselee mielikseen. Hahmot liikkuvat sujuvasti, eikä taistelu- tai voima-animaatioissa ole valittamista. Mättöhommissa DCUO onkin elementissään. Muista genren peleistä tunnettu "pianonsoitto" on nyt poissa, ja taistelut käydään mätäntäpeleistä tuttuun tapaan reaaliaikaisesti. Lähes kaikki



Taustajuoni

DC-universumi on mullin mallin. Lex Luthor on viimeinkin toteuttanut suurimman suunnitelman, mutta tämä on vain jättänyt maailman avoimeksi vielä suuremman valloittajan edessä. Nökelänä miehenä Lex palaa menneisyyteen ja kertoo uhkasta Teräsmiehelle, Loppukaneetille sekä Ihmenaisalle. Skeptiset sankarit paneutuvat Lexin kadotessa takaisin omaan aikaansa selvittämään tilannetta apunaan uudet sankarit. Mutta myös vastapuoli on vahvistunut.

siitä mekanistisuudesta, joka on tehnyt MMO-peleistä animoituja Excel-taulukoita, on siis hävitetty ja tämä on hyvä, hyvä asia. Se myös toivottavasti vie pois huomattavan osan siitä desimaalinvillauksesta, joka on jo kauan valonnut tätä genreä, vapauttaen ihmiset taas pelaamaan. Sisällöllisesti peli luottaa klassisiin tehtävänantoihin (piekse näin monta pahista, kerää näin monta komponenttia), mutta kaikki on kuoruettu DC:n sarjakuvamaailman hahmoilla ja paikoilla, mikä vedonnee DC-faneihin.

★Loppukaneetti:

DCUO on ristiriitainen tuote. Yhtäältä se ei onnistu ylittämään kilpailijoitaan valinnanvarassa, mutta toisaalta se rikkoo lajityyppinsä perinteiset kaheet ja toteuttaa taistelut kiinnostavasti.

Mika Sorvari

7/10



MARIO VS DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM

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



Kokeilua Haasteena on keksiä, kuinka kaikkia elementtejä tulisi hallita. Usein se vaatii yrityksiä ja myös erehdyksiä.

Tiedossa oli aurinkoinen ja riemukas juhlapäivä. Marion upouuden huvipuiston oli määrä avata ovensa ja kaikki olivat yhtä hymyä. Sitten tapahtui jotain, mikä kumma kyllä on sattunut Marille jo satakunta kertaa aiemminkin viimeisen 30 vuoden aikana: Marion ystävä **Pauline** kidnappattiin ja asialla oli kukas muu kuin **Donkey Kong**.

Marion gorilla-ajojahti vie pelaajan tällä kertaa seikkailumaailman huvipuistomaailmaan. Jos-sain vaiheessa huvipuiston arkkitehdit ovat kuitenkin ilmeisesti olleet laittomien aineiden vaikutuksessa, sillä huvilaitteiden lisäksi puisto on tupaten täynnä piikkikuoppia, tulipalloja syytäviä putkia ja muita tappavia ansoja. Marion ei onneksi tarvitse tällä kertaa vaarantaa itseään, vaan peliin lähetetään vedettävät minimariot. Klassista Lemmingsiä muistuttaen tavoitteena on saattaa tarpeeksi monta pikkumariota maaliin. Se käy avaamalla ovia, liikuttamalla tasoja ja trampoliineja sekä ohjaamalla suojaattejaan ohi uhkaavien vaarojen. Ilman apua ukkelit ovat tuhon omia, joten paljon pitää säätää ja monia pulmia ratkaista, jotta kentän maali saavutetaan. Kentistä löytyy jonkin verran bonusseineitä kerättäväksi, mutta yleisesti vaikeustaso on matalalla. Ratoja on kuitenkin kiva pelata pelkästään fiksun pelimekaniikan, miellyttävien musiikkien ja rennon Nintendo-tunnelman takia. Onneksi pelin läpäsijoille on luvassa myös huomattavasti haastavampia ratoja. Mainiona lisänä mukaan on saatu kenttäeditori, jolla voi kyhäällä omia esteratoja kavereiden ja muiden pelaajien huviksi. Mini-Land Mayhemin parissa saa siis ajan kulumaan pitkään.

★Loppukaneetti:

Nintendo on onnistunut mahdollittamaan ilahduttavan määrän nautittavaa ja klassista peli-iloa pieneen pakettiin. Ladattavien kenttien ansiosta pelattava ei myöskään pääse loppumaan kesken.

Christoffer Olsson

8/10



Chrome-moottori Nail'd perustuu Techlandin omaan Chrome Engine 4 -pelimoottoriin, joka tuottaa ihan kivan näköistä ja ennen kaikkea suuriäkköisiä maisemia. Ei kuitenkaan mitään tajunnanjäyttävää.

Pure kohtaa Wipeoutin Techlandin ristisiitoksessa

NAIL'D

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä TECHLAND Julkaisu DEEP SILVER Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-12 Ikäraja 12

Puolalainen mönkijäralli vääntää nupit kaakoon, mutta unohtaa samalla sen, mikä tekee ajopeleistä hauskoja. Äärimmäisyyksiin vedetty ajomalli ei pidä mielenkiintoa yllä.

Nail'd on kuin Motorstormin ja Puren ristisiitos, joka virittää extreme-rallin kehukset äärimmilleen. Kaasukahvaa väännetään mönkijän tai prtkän satulassa näennäisesti tosimaailmaa mukailevissa luonnonmaisemissa. On joutomaata, metsäistä luonnonpuistoa, lumista vuoristoa sekä kreikkalaistyyliä raunioita.

ISOT ILMALENNOT OVAT PELIN SELVASTI HAUSKINTA ANTIA

Taustalla pauhaa räminärokki, boostia heruu sukeltamalla tulirenkaiden läpi ja rapa roiskuu silmille. Ihan menevää settiä näin teoriassa, vaan ei käytännössä.

Peli perustuu turnaukseen, jossa aloitetaan pakallistason kilpailuista ja edetään menestyk-

sen kautta uusiin sarjoihin. Rakenne ei ole huono, mutta toteutus olisi kaivannut enemmän lihaa luiden ympärille. Käytännössä koko uramuoto on vain kuva turnauspuusta, jossa pelaaja etenee uusia kilpailuita avaamalla. Ratasuunnittelu on oikukasta, eikä peli aina pysy riittävän sulavana esittämään lähes Wipeoutin nopeuksia sankassa metsikössä. Ajomalli tuntuu myös pelkistetyltä, mikä vauhtiin tottuessa tekee ajamisesta jopa yllättävän kiskomaista. Edes prtkän ja mönkijän ero ei ole selvä, mikä vie osittain pohjan myös sinänsä ihan kivalta ajokkien muokattavuudelta.

★Loppukaneetti:

Nail'd tuntuu kiristävän ruuvia liikaa, sillä vauhdin tavoittelu on jättänyt pelin muut ominaisuudet heiveröiselle pohjalle. Ajaminen muistuttaa pikakelausta, eikä raparallista pääse nauttimaan leveiden sivulujuuden merkeissä. Isot ilmalennot ovat pelin selvästi hauskinta antia, mutta yksin niillä ei vielä hittiä luoda.

Kimmo Pukkila

5/10

LORD OF ARCANA

Alusta PSP Kehittäjä ACCESS GAMES
Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU
Pelaaja 1-4 Ikäraja 16



Square Enix haastaa Capcomin suosittua Monster Hunterin Lord of Arcanalla. Pelissä kierretään tehtäviä, kerätään kokemusta ja piestään päiviä monen monituisia hirviöitä samalla myyttistä Arcanan voimaa tavoitellen.

Lord of Arcana toimii käytännössä vanhoillisen J-toimintaroolipelin tavoin. Vaikka taistelut ovat reaaliaikaisia ja sisältävät God of Warista muistuttavia lopetusliikkeitä, tapahtumat etenevät kovin verkkaisesti ja itseään toistaen. Pelimekaniikka ei ole täysin aukoton, ja vaikka pomoviholiset ovatkin suurikokoisia, eivät ympäristöt hieve silmää. Lopulta kuitenkin moninpelin rajoittuneisuus on se, mikä Lord of Arcanalta vetää maton alta. Peli on tarkoitettu yhteistyössä pelattavaksi, mutta nettipelin puute tekee siitä helposti mahdottoman. PSP:n ad hoc kun ei ole arkista. Kimmo Pukkila

4/10

REAL RACING 2

Alusta IPHONE Kehittäjä FIREMINT
Julkaisija FIREMINT Julkaisu JULKAISTU
Pelaaja 1-8 Ikäraja 3



Moni on yrittänyt luoda hyvää ajopeliä mobiililustoille, mutta harva on onnistunut. Firemintin kunniaksi voi nyt sanoa, että studio on onnistunut peräti kahdesti. Real Racing 2 tarjoaa entistä enemmän oikeita autoja ja harvinaisen sujuvan nettipelin.

Mainion ajotuntuman ja vapaaehtoisien ajoapujen ansiosta peli tarjoaa jotain sekä sunnuntaisuuhareille että kokeneemmille kilpailijajettajille.

Radalla päästään ottamaan osaa elävän tuntuiseen kilpailuihin sekä tekoälyä että ihmisvastustajia vastaan. Peli on sivelty kuolettavan kauniilla grafiikalla, tuntuva vauhdilla ja uskottavalla ajofysiikalla. Real Racing 2 onkin jotain niin eriskummallista kuin erittäin hyvä iPhoneella pelattava kilpa-autoilupeli täynnä tempoa, viihdettä ja sisältöä. Se on todellinen helmi, joka jaksaa ihahtuttaa ja yllättää vielä pitkienkin aikojen jälkeen. Ford GT alle ja baanalle! Jesper Karlsson

9/10

INAZUMA ELEVEN

Alusta NINTENDO DS Kehittäjä LEVEL 5
Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaaja 1-4 Ikäraja 7



Inazuma Eleven on hämäävä peli. Sitä saattaisi ensi näkemältä luulla urheilupeliiksi, mutta se onkin itse asiassa täysiverinen japanilainen roolipeli aina dramaattista juonta myöten. Oudossa yhdistelmässä on riskinsä, mutta tässä tapauksessa se toimii ja tuloksena on tuore kokonaisuus, johon voi uppottaa aikaa niin paljon kuin sitä vain löytyy.

Ryhmä sankareita vaeltelee kaupungissa, tekee maanläheisiä tehtäviä ja ottelee välillä jalkapallokentällä. Ottelut pelataan lähes pelkästään kosketuskynän avulla, eikä peli vaadi monimutkaisia näppäinkomentoja. Esimerkiksi syötöt lähtevät pelitoveria napauttamalla ja läpikuksulle voi piirtää kulkuvivian. Harvoja virhetulkintoja lukuun ottamatta pelaaminen on luontevaa, ja oman joukkueen kokoaminen lisää syvyyttä. Futisteema tukeekin roolipeliä hyvin. Leevi Rantala

8/10

NOVA 2

Alusta IPHONE Kehittäjä GAMELOFT
Julkaisija GAMELOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaaja 1-10 Ikäraja 16



Alkuperäinen Nova oli melkein kuin parodia Halosta. Bungien superhitistä saadut vaikutteet olivat niin ilmeiset, että posket punottivat. Siitä huolimatta peli oli pätevä toimintaseikkailu, joka todisti hahmon silmistä kuvattun räisinnän toimivuuden iPhoneella. Se näytti hyvältä ja ohjaus oli yllättävän sujuvaa. Jatko-osa tuntuu varsin samalta.

Juustoinen tarina epäonnistuu huumorinyrityksissään ja lankeaa typerään jargoniin sankari Kalin ja tekoälykumppanien välillä. Sillä ei tosin ole paljoa merkitystä, kun varsinainen rähiä käynnistyy. Peli tarjoaa edelleen hyvää mobiiliräiskintää sopivissa annoksissa. Mukaan on saatu aiempaa enemmän vaihtelua ripottelemalla sekaan esimerkiksi ajoneuvokohtauksia, eikä vihollista, räjähdysistä tai aseista tule pulaa. Mikä lopulta lieneekin tärkeintä tämän kaltaisissa peleissä.

Daniel Steinholtz

7/10

18
www.pegi.info

BULLETSTORM

**THROBBING HANGOVERS!
DISMEMBERED MAN PARTS!
SPACE PIRATE VENGEANCE!**



XBOX 360

XBOX
LIVE



© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. All rights reserved. People Can Fly, the People Can Fly logo, Bulletstorm, and the Bulletstorm logo are trademarks or registered trademarks of People Can Fly in the United States of America and elsewhere. Epic, Epic Games, Unreal, the Powered by Unreal logo and the Epic games logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games Inc. in the United States of America and elsewhere. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



IN STORES FEBRUARY 24TH
EANORDIC.COM/BULLETSTORM



**BUY BULLETSTORM EPIC EDITION GET
ACCESS TO THE GEARS OF WAR 3 BETA
(AS LONG AS STOCKS LAST)**

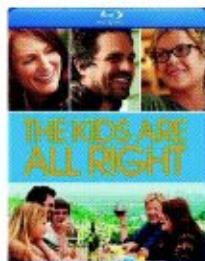
Elokuvat
Blu-ray
DVD

UUSIMMAT BLU-RAY JA DVD-RAINAT
Lisä videoita sekä tekstin täysipitkät versiot: www.gamemagazin.fi



The Kids Are All Right

Piristävän koskettava katsaus 2000-luvun uusioperheeseen



Näyttelijät Annette Bening, Julianne Moore, Mark Ruffalo & Mia Wasikowska
Julkaisija SGANBOX
Ohjaus LISA CHODOLENKO
Lajityyppi
DRAAMA/KOMEDIA
Julkaisu JULKAISTU

THE KIDS ARE ALL RIGHT on lämminhenkinen ihmissuhdedraama, joka osoittautuu olevansa kaikkea muuta kuin tyypillinen lajityyppinsä tuotos uskaltien rikkoa muuttinsa useasta kohtaa. Elokuvan vahvuus on tutun konseptin tarkasteleminen erilaisen vinkkelin kautta, sekä kautta linjan mielenkiintoiset hahmot ja hienot roolisuuritukset.

Nic ja Jules (Annette Bening ja Julianne Moore) ovat keski-ikään yltänyt lesbopariskunta, joka on nähnyt jo parhaat romanttiset hetkensä. Kaksikko on hankkinut kaksi lasta keinohedelmöityksellä, joista kummastakin on kehittynyt selväpääisiä ja täysjärkisiä nuoria. 15-vuotiaan Laserin (Josh Hutcherson) painostuksesta juuri täysi-ikään ehtinyt Joni (Mia Wasikowska) etsii käsiinsä lasten biologisen isän, spermapankille sijoituksensa tehneen Paulin (Mark Ruffalo).

Paul on jäänyt kiinni huolettomaan ja vapaa-seen elämään. Tutustuessaan lapsiinsa Paul tutustuu myös näiden äiteihin – Julesin kanssa synkkää saman tien, mutta Nic kokee vannoutuneen poikamiehen läsnäolon lähinnä tunkeilevana. Jules sattuu myös olemaan biseksuaali,

joten kolmiodraaman ainekset ovat kasassa. Omaa identiteettiään hakevien, haavoittuvien ja isäänsä hiljalleen tutustuvien lasten mukanaolo tekee tilanteesta monilla tavoin vaikean.

The Kids Are All Right ei sorru helppoihin ratkaisuihin kuten moralisointiin tai ydinperheen tärkeyteen, vaan lyö hauraita hahmojaan kuin vierasta sikaa. Elokuva voisikin juonensa perusteella olla synkkä ja julma kuin pahin painajainen, mutta Lisa Chodolenkon ohjaus pitää kivuliaan tilanteen kepeänä ja positiivista tulevaisuutta lupaavana. Leffan tunneskaala on valtavan suuri, ja jokaista kärsittyä iskua tasapainottaa vastaavan kokoinen onnen hetki. Yhdistettynä upseihin rooli-suorituksiin elokuva on kerrassaan ensiluokkaisen upea kokemus.

The Kids Are All Right on hauska, traaginen, positiivinen ja hyvällä tavalla elämänmakuinen draama, jota voi vilpittömästi suositella niin treffielokuvaksi kuin yksinkin katsottavaksi. Helposti alkuvuoden parhaita leffajulkaisuja.

/Jori Virtanen

8/10

Killer Wave

Ohjaus BRUCE McDONALD
Genre TOIMINTA/DRAAMA

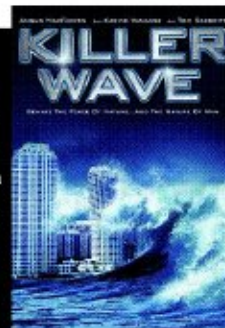
JOSKUS televisiota varten tehdään erinomaisia asioita kuten The Wire tai vaikkapa tuore The Walking Dead. Loput ajasta, ikävä kyllä, tehdään Killer Waven kaltaisia asiloissa

iloisesti korkin lailla kelluvia pökäleitä.

Heikkoja greenscreen-otoksia, Katrina-uutisista varastettua kuvamateriaalia, hirveää näyttelyä ja huonompaa käsikirjoitusta. Jos pidät edellä mainituista, sekä piinaavan huonoista minisarjoista, joissa kolmea riviä Wingdingsiä kuvataan "äärimäisen edistyneeksi kryptaukseksi", on Killer Wave sinulle pakko-ostos.

/Mika Sorvari

2/10





Micmacs

Ohjaus JEAN-PIERRE JEUNET Genre KOMEDIA/RIKOS Julkaisija SCANBOX

ASETEHTAAT ovat jättäneet synkän leiman Bazillin elämään. Isä astui miinaan, ja 30 vuotta myöhemmin hän saa itse luodin kolisemaan nuppiinsa. Basil päättää ryhtyä toimiin tehtaisten johtajia vastaan, ja saa avukseen sekalaisen joukon, jossa kaikilla on omat erityiset vahvuutensa. Kostoretkestä muodostuukin ainutlaatuinen.

Micmacs tuomitsee aseellisuuden toimintaa korkealta ja kovaa. Isolla sudilla maalaaminen onkin tässä ihan sopivaa. Kyseessä on aikuisten satu, jossa hyvät ovat tosi hyviä ja pahat tosi pahoja. Jeunetin maailmat ovat fantastisia paikkoja, joissa värit ovat täyteläisempiä, kukat kauniimpia, ja ihmiset huvittomia frikkejä.

Micmacs ei ole Jeunetin parhailta. Se ei yllä Delicatessenin raakaan lihallisuuteen, eikä toisaalta Amélien pörröisyyteen. Se on silti hauska, nopeaotteinen elokuva, joka viihdyttää niin verbaalisilla kuin visuaalisillakin kikoihin, eivätkä ohjaajan ystävät tule varsinaisesti siihen pettymään.

/Mika Sorvari

8/10



Centurion

Ohjaus NEIL MARSHALL Genre TOIMINTA/SEIKKAILU Julkaisija SCANBOX

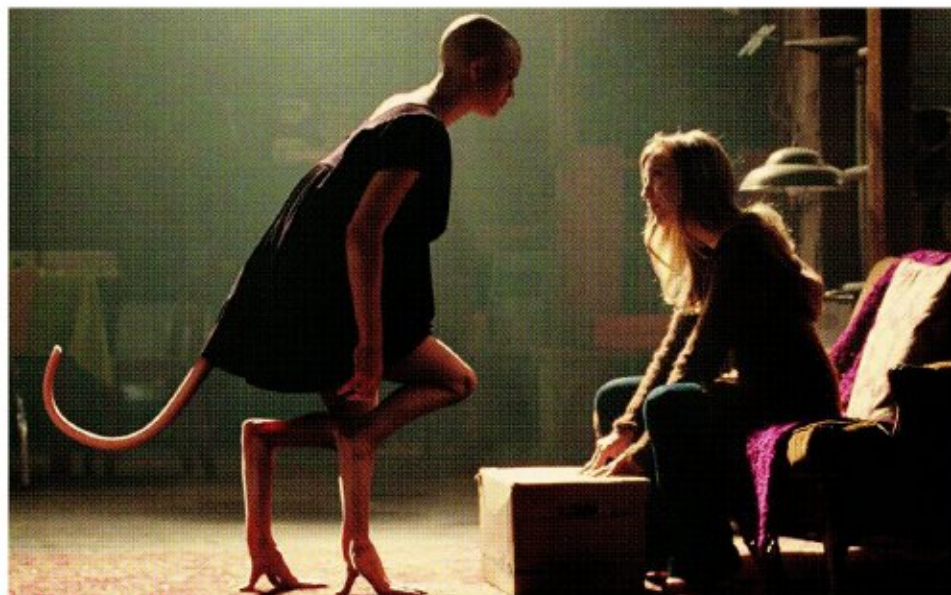
ON VUOSI 117 JKR. Britanniassa, ja roomalaisia hatuttaa. Piktit jumittavat pohjoisessa, ja tilannetta lähetetään selvittämään kovamaineinen yhdeksäs legioona. Homma ei mene aivan laadittujen suunnitelmien mukaisesti, ja pian eloonjääneet joutuvat miettimään niin raivokkaan heimonväen kuin ankaran luonnonkin kanssa.

Parhaimmillaan kyseessä on intensiivinen, toiminnan täyteinen rymistely halki synkkien metsien ja hylsten vuorien. Viholliset kaadetaan ruumiinosa kerrallaan, ja kaikki saatavilla ollut tekoveri on laitettu hyvään käyttöön. Näyttelijät ovat sopivissa rooleissa, ja Dominic "McNulty" West varastaa häpeilemättä jokaisen kohtauksen mihin hänet on laitettu ronskina kenraali Viriukseksi.

Tämän kaiken jälkeen käteen jää valitettavan vähän. Marshall rakastaa takaa-ajoa ja pelaa voimakkaasti vahvuksillaan. Muut aspektit ovat kuitenkin jääneet auttamatta hunningolle. Silti, mikäli ohjaajan vakioikkoihin ei ole vielä kyllästynyt on tämä varma valinta piristämään viikonlopon leffailtaa.

/Mika Sorvari

6/10



Epätavallista yhteiseloa. Elsa yrittää solittaa Drenille erilaisuudesta.

Splice

Pääosissa Adrien Brody, Sarah Polley & Delphine Chanéac Ohjaus VINCENZO NATALI Genre SCI-FI/ÄÄNNITYS Julkaisija PANI VISION

GEENI-INSINÖÖRIT Clive ja Elsa työstävät suurfirmalle lääkeaineita kehittäviä ristisiitoksia. Kunnianhimo ja muut syvemmät motivaattorit ajavat nämä kuitenkin liittämään ihmisen DNA:ta soppaan, ja lopputuloksena on täysin uudenlainen olento, Dren, joka on enemmän ja vähemmän kuin ihminen.

Spliceä olisi helppo sanoa 2000-lukulaiseksi Frankenstein-tarinaksi, ja miksipä ei. Se on tutkielma ihmisestä Luojana, ja niistä kaikissa elävistä heikkouksista, jotka tekevät siitä niin vaarallisen aseman. Vincenzo Natali on hyvää vauhtia tekemässä itsestään Kanadan seuraavaa Cronenbergiä. Hän on ohjannut omien sanojensa mukaan vain juuri niitä elokuvia kuin on halunnut, juuri niin kuin on halunnut. Tämä onkin helppo todeta todeksi katsomalla miehen lyhyttä mutta vaikuttavaa ansiolistaa.

Splice on Natalin sukellus "uuden lihan" ulottuvuuteen. Sen olennot ovat sekä häiritsevän vieraita että täysin uskottavia. Etenkin Dren on loikkaus eteenpäin fantastisten elämänmuotojen kuvauksessa, ja jää elämään katsojan mieleen pitkäksi aikaa.

Vaikka elokuva kertookin vahvasti ihmisten tarpeista ja tunteista, on se myös hyvin lihallinen. Tunteellisesti raa'at kohtaukset saavat ansaitse-

maansa seuraa verisistä ja niljaisista osuuksista, joiden aikana popcornit lasketaan kädestä ja unohdetaan pöydän nurkalle. CGI on yhdistynyt näissä perinteisiin efekteihin erinomaisilla tavoilla.

Elokuva kääntyy tieteisgenrestä kohti suoraviivaista kauhua kolmannessa näytöksessään, joka on kieltämättä notkahdus. Splice on vahvimmillaan keskittyessään hahmojen väliseen kanssakäymiseen, joka on erinomaisen uskottavaa katsottavaa kiitos Brodyn ja Polleyn luonnollisen suorituksen ongelmattomana nörttipariskuntana. Tämän voidaankin katsoa olevan osa elokuvasta uhkuvaa kanadalaisuutta, joka kuorii pois amerikkalaisen kiiltokuvapinnan ja esittää niin ihmiset kuin asiatkin jotenkin arkisempina ja uskottavina.

Splice on modernia, elävää scifiä. Se tutkii ihmisen merkitystä vajoamatta liikaan filosofointiin, tarjoten yhtä lailla draamaa ja kauhua. Ennen kaikkea se tekee sen omalla, tinkimättömällä tavallaan. Kyseessä on harvinaista herkkua joka sekä viihdyttää että antaa ajattelemisen aihetta.

/Mika sorvari

8/10

Kuukruuden erikoispainos



Avatar Collector's Extended Edition

Pääosissa Sam Worthington, Zoe Saldana & Sigourney Weaver

Ohjaus JAMES CAMERON Genre SCI-FI/SEIKKAILU Julkaisija FS FILM

JAMES CAMERONIN Avatar saapui Dvd:lle ja Blu-raylle jo viime keväänä. Julkaisusta puuttui kokonaan bonusmateriaalit kommenttiraidoista tai poistetuista kohtauksista puhumattaakaan. Extended Collector's Edition korjaa puutteen peräti kuuden levyn, kolmen version sekä massiivisen lisämateriaalimäärän voimalla.

Paketin päävetonaula on 2 tuntia 58 minuuttia pitkä keräilyiden pidennetty versio vaihtoehtoisella alulla. Se selvittää entisestään päähenkilöiden taustoja ja silottelee muutenkin rainan pieniä epäloogisuuksia. Muut levyt tarjoavat huikean määrän extroja.

Poistettuja kohtauksia on lähes tunnin edestä ja yhteensä Extended Collector's Edition sisältää noin kahdeksan tuntia lisämateriaalia.

Mahtava fanipaketti ei kuitenkaan aivan täysin täytä odotuksia. Kuvan ja äänen laatu on loistava, mutta Blu-rayn interaktiivinen potentiaali jää käyttämättä. Kommentaarien ja 3D-tuen puute ärsyttää. Osa dokumenteista on taasen Hollywood-elokuville tyypillistä itsekehua, mutta mukaan on saatu paljon kiinnostavia tarinoita elokuvanteon eri vaiheista.

/Arttu Rajala

9/10

Bonus



K L A S S I K K O

Duke Nukem 3D

Kehittäjä 3D Realms Julkaisu 1996

Ilmestyessään Duke Nukem 3D koetteli hyvän maun rajoja rankasti. Viehätyks rakentui machoillevan päähenkilön varaan, mutta taustalla oli onneksi myös laadukas toimintapeli.

Pelistä muistetaan päälimmäisenä kaksi asiaa: ensinnäkin päähenkilön latelemat törkeydet ja toiseksi lanteitaan keikuttavat pikselistripit. Päätaroituksena oli torjua siolta näyttäviä avaruushirviöiden maailmanvalloitusaikeet, mutta harvempi juonta jaksot miettiä. Duke'n letkautukset oli pääosin lainattu aikakauden toimintaelokuvista. Silti monet lentävät lauseet ovat jääneet elämään nimenomaan Duke'n lausumina. Kuka voisiakaan unohtaa klassikkoo "Hail to the king, baby"?

Sekin käsitteleminen ei ole vielääkään erityisen kypsää videopeleissä, eivätkä Duke Nukem 3D:n pikselistripit ole poikkeus. Pelin antama viesti oli selvä: naisten kuuluu olla kauniita esineitä, joita sitten toiminnan miehet pelastavat pulasta. Nykyään suunnittelijat pyrkivät vetoamaan mahdollisimman laajaan yleisöön, mutta Duke'n kehittäjiä moien ei kiinnostanut. Duke oli tehty nuorille miehille.

Pelisuunnittelun kannalta Duke 3D oli sujuva ensimmäisen persoonan räiskintä, joka tarjosi myös omana aikanaan poikkeuksellisen interaktiiviset ympäristöt. Yllättäen kaikkea liikkuvaa ei pitänytäkään ampua. Vähäpukkeista stripparia pystyi kannustamaan seteleitä heiluttamalla. Myös Dukella on luontaisia tarpeita, joten miestenhuoneen pisuaariin pystyi heittämään kepillisen. Ennen avaruusröyryjen pieksennän jatkamista oli vielä syytä vilkaista peiliin ja todeta "damn, I'm looking good."

/Markus Hirsilä



Pitkä odotus

Duke Nukem Forever julkistettiin virallisesti huhtikuussa 1997. Vuotta aiemmin julkaistu Duke Nukem 3D oli menestynyt hyvin, ja jatko-osa haluttiin julkaista jo vuoden 1998 puolivälissä. Teknologinen kehitys laukaisi kuitenkin hintaharppauksen, ja Duke 3D:n moottori oli vanhentunut. Kehittäjä 3D Realms halusi Foreverin olevan teknisesti huipputasoa, joten airot ratkaisu oli vaihtaa moottoria. Siltä alkoi pitkä myöhästymisten sarja, jonka aikana peliä sovitettiin niin Quaken kuin Unrealinkin voimavaroilla eikä rauhaa aina säilynyt studion ja julkaisijan välillä. Tänä päivänä peli viimein valmistui, tosin Gearboxin viimeistelemänä ja 12 vuotta myöhässä.

Pelatuimmat @ GR

Toimitus paljastaa kuukauden kiusaukset



Ilomilo

Alusta XBLA Kehittäjä Southend Interactive

Ja sitä sanotaan, että Xbox 360 on vain räiskintäpeleille. Kimmo ihastui konsolin pulmapeliuuteen Ilomiloon, joka muistuttaa leikkisyydessään miltei Little Big Planetia, mutta tarjoaa myös varsin kipeä ja fiksuja aivopähkinöitä purtavaksi.

Zombipelit

Alusta Xbox 360 / PSN

Arttu innostui alkuvuonna lahtaamaan zombeja oikein kahdella rintamalla. Epäkuolleet likiöt saivat lyijyä kaaliin Red Dead Redemptionin Undead Nightmare-lisäosassa ja PS3:n kotimaisessa ladattavassa Dead Nationissa. Shoot 'em!

Minecraft

Alusta PC Kehittäjä Mojang

Minecraft vei Mikan mukanaan, tai vie vieläkin, sillä kovin suuria taukoja mies ei tästä pelistä ole pitänyt viimeiseen pariin kuukauteen. Palikoita pinotaan luovassa vimmassa, joka ei ota asettuaan, suurten julkaisujen pölytyessä hyllyyn.

K I R J E E T

info@gamereactor.fi
www.gamereactor.fi/kirjeet

Black Ops DLC Wille?

Call of Duty: Black Opsin First Strike -karttapaketti tulee helmikuussa Xbox 360:lle ja myöhemmin PC:lle ja PS3:lle. Onko GR:llä tietoa, tuleeko kyseistä pakettia Wille, kun kuitenkin ohjekirjan mukaan pelissä on latausmahdollisuus? /Gono10

Ikävä kyllä Treyarch ei ole maininnut lisäosan Wii-versiosta. Wii voi toki saada jotain omaa lisäsisältöä, mutta mitään ei ole varmistettu.

Xbox 360 S 4 Gt

Harkitsen Xbox 360 Siimin neljän gigatavun mallin ostoa, mutta monilla foorumeilla sen muista on sanottu liian pieneksi ja ettei sillä voi pelata Halo: Reachin yhteistyömoninpeliä. Kannattaisiko ostaa 250 gigatavun malli? /anatt33

Neljän gigatavun mallissa ei ole kiintolevyä, joka vaaditaan joidenkin pelien kaikkien ominaisuuksien käyttöön. Kiintolevyn voi ostaa myöhemmin erikseen, mutta aktiivisen pelaajan on edullisempaa ostaa koko paketti kerralla ja valita 250 gigatavun malli.

Mokkulalla Xbox Liveen

Pystyykö Mokkulalla mitenkään pääsemään Xbox Liveen? /ant390

On mahdollista, jos Mokkula kytketään tietokoneeseen, jonka nettiyhteys jaetaan kotiverkkoon ja josta vedetään verkkojohto Xbox 360:aan. Yhteysnopeus ei silti välttämättä ole yhtä hyvä kuin ADSL- tai kaapeliyhteydellä.

Xbox 360 ratti ja polkimet?

Omistan Xbox 360:lle useita autoilupelejä, ja nyt on tulossa Shift 2: Unleashed. Haluaisin ratin näille peleille. Sellaisen, jossa olisi force feedback ja tietysti myös polkimet. Onko nyt todella niin, ettei niitä mistään saa? PS3:lle löytyy useampiakin, mutta miksi ei Xboxille? /nikke16

Microsoft on lopettanut oman

force feedback -rattinsa valmistuksen. Fanatec myy öky-ratti Porsche 911 GT2:ta, joka toimii myös PS3:n ja PC:n kanssa. Mukana on force feedback ja siihen saa ostettua polkimet ja vaihdekepin. Rattia myydään yhtiön nettisivuilla pienissä erissä. Syy Xbox 360:n rattitarjonnan niukkuuteen on Microsoftin vaatima ohjainten lisensointi.

PS3:n tila lopussa

Onko konsoliin mahdollista saada lisätillaa tallennuksille? /Joni-1

PS3:een voi vaihtaa tilavamman kiintolevyn, kunhan se on 2,5 tuuman kokoinen fyysisesti. Lisätietoa on ohjekirjassa.

S P E S I A A L I

Sensuurin uhreja

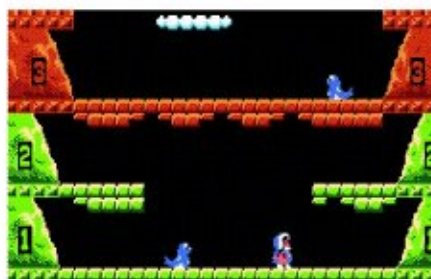
Vuosien varrella moni peli on joutunut sensuroiduksi mitä yllättävimmistä syistä. Gamereactor esittelee viisi merkimmäistä tai hassua tapausta, joissa delete-painike on paukkunut.



Little Big Planet

Pelimaailman Muhammed-skandaali

Pelimaailma pääsi lähimmäs kiistelyjen Muhammed-pilapiirrosten aiheuttamaa polemiikka, kun sulaisen mainio Little Big Planet oli tulossa myyntiin vuonna 2008. Aivan viime minuutilla Sony havaitsi, että yksi peliin lisensoidusta lauluista sisälsi pari lainausta Koraanista. Arabiakielisessä kappaleessa Tapha Niang lauletaan, että kaikki katoaa maan päältä ja jokainen joutuu kohtaamaan kuoleman. Ilmausten pelättiin herättävän pahennusta. Peli oli kuitenkin ehtinyt jo painoon, mutta Sony lykkäsi sen julkaisua, kunnes laulun sensuroiva päivitys saatiin valmiiksi.



Ice Climber

Lumimiestä kehtaa lyödä

Ice Climberin japanilaisessa versiossa oli yksi-tyiskohta, jota ei länsimaissa nähty. Tarkemmin sanottuna pelissä oli mahdollista lyödä söpöjä kuutteja, jotka lännessä korvattiin lumimiehillä.



Fallout 3

Ydinaseita ei ole olemassa

Fallout 3 sensuroitiin Japanissa. Pelissä siistittiin erityisesti sivutehtävää The Power of the Atom, jotta siinä ei olisi mahdollista laukaista ydinpommeja. Myös aseiden nimet vaihdettiin.



Mortal Kombat

Hikeä suonissa

Sega Mega Driven ensimmäisessä Mortal Kombatissa roiskui veri. Amerikkalaisessa Super Nintendo -versiossa veri oli värjätty ruskeanharmaaksi, jotta se näyttäisi hieältä. Hyh.



Punch-Out

Vodkasta limpparia

Venäjän rautanyrkki Vodka Drunkinski joutui vaihtamaan nimensä Soda Popinskiiksi Punch-Outin NES-versiossa. Samalla miehen kantamat vodkapullot muutettiin limppariksi.

Listat

Mitä pelejä suomalaiset ostavat? Listaamme kymmenen suosituinta peliä kahdelta kahden viikon jaksolta.



NHL 11

Suomalaisten kestopuosikki

EA:n NHL-sarja on ollut aina suomalaisten makuun. Perinteeksi onkin muodostunut, että joka syksy uusi kiekkopeli valtaa myyntilistat. NHL 11 on paitsi varsin onnistunut peli, myös edelleen yksi Suomen myydyimmistä.



Suomen Top 10, viikot 1-2

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PlayStation 3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
2	Gran Turismo 5 PlayStation 3	Sony	8
3	NHL 11 PlayStation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	The Sims 3 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	8
5	Singstar Suomihitit PlayStation 2 / PlayStation 3	Sony	7
6	Red Dead Redemption PlayStation 3 / Xbox 360	Take 2	10
7	FIFA 11 DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	8
8	Sly Trilogy HD Collection PlayStation 3	Sony	7
9	Sports Champions PlayStation 3	Sony	6
10	World of Warcraft: Cataclysm PC	Activision-Blizzard	9

Suomen Top 10, viikot 51-52

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PlayStation 3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
2	Gran Turismo 5 PlayStation 3	Sony	8
3	Singstar Suomihitit PlayStation 3	Sony	7
4	NHL 11 PlayStation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
5	The Sims 3 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	8
6	Sly Trilogy HD Collection PlayStation 3	Sony	7
7	Assassin's Creed: Brotherhood PlayStation 3 / Xbox 360	Ubisoft	7
8	FIFA 11 DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	8
9	Wii Fit Plus Wii	Nintendo	8
10	Sports Champions PlayStation 3	Sony	6

Listat kokos Suomen peliohjelmisto- ja multimediakriitikot FIGMA ry:n 200 kotimaisen pelikaupan myyntiporttien pohjalta. Lista ilmestyy joka toinen viikko. Lue alustavimmat listat cootrasta www.gamereactor.fi

VOITTA nail'dTM ATV

Tsekkaa lisätiedot Gamereactor.fi:stä!



ATV BADBOY ELITE!

Moottori:	1-sylinterinen, 4-tahti
Sylinterin tilavuus:	200cc
Hevosvoimat:	16hv (rajoitettu 14,5 hv)
Vaihteisto:	4 vaihdetta sekä peruutus
Mitat K x L x P:	1120 x 1115 x 1680
Paino:	167kg
Polttoaine:	Lyijytön 95-oktaaninen
Huippunopeus:	80km/h

Voiittaja maksaa palkinnasta kaituvat verot.



DEEP SILVER TECHLAND



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3



© Copyright Techland 2010. Published 2010 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.
Microsoft, Xbox, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.
"PS", "PlayStation", "PS3", "PS Move" and "PS Eye" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Subject to change.