

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Maaliskuu 2011
Numero 32

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

RAGE

VIERAILIMME ID
SOFTWARELLA

CRYSIS2
ARMOTON ARVIO

Killzone 3
Bulletstorm
Prototype 2
Dragon Age II
The Darkness II
MUKANA MYÖS

**BATTLE
FIELD 3**

DICE LATAA KOVIA
PIIPPUUN



Kaverin kanssa kivempää

"Kimppapeli videopeleissä on parasta mitä heteromies voi tehdä toisen miehen kanssa." Tämä osuva lentävä lausahdus kajahti aikoinaan Gears of War -pelisession tiimellyksissä.

Yhteistyöpeli tai pelaajien keskuudessa "co-op" on ollut minulla aina peleissä lähellä sydäntä. Vaikka seikkailut on usein mukava samota yksin, on kokemuksen jakaminen kaverin kanssa upea tunne. Aikanaan lapsena pelejä pelattiin kavereiden kanssa vuorotellen, mutta riemu oli ylimmillään kun useampi pelaaja pääsi kokemaan pelinautinnon samanaikaisesti.

Parhaat co-op -pelimuistoni kumpuavat edelliseltä konsolisukupolvelta Xboxin ajoilta. Halon kampanja ja Top Spinin nelinpelit Livessä isivät silloin sellaisella liikevoimalla, että ne ovat jääneet mittareiksi kaikkiin niitä seuranneisiin peleihin. Tätä ihmiskunnan jalointa kykyä pelien puitteissa osaavat onneksi arvostaa monet muutkin. Yhteistyötä painottavia pelejä on ollut mukavasti saatavilla, joskin hämentäviä lipsahduksiakin on esiintynyt. Yksi niistä on tässä lehdessä arvioitu Bulletstorm, jonka kampanjasta puuttuu kokonaan mahdollisuus co-oppiin. Se on eriskummallista pelissä, jossa tietokoneapuri seuraa mukana koko pelin ajan ja suorastaan kiljuu kaverin hyppäämistä mukaan karkeloihin.

Aikaisemmin seuran puute saattoi heittää ikävästi kapuloita kimppapelin rattaisiin. Onneksi nykyään verkkopelaamisen kulta-aikana taistelutoveri voi istua vaikka toisella puolella maapalloa. Silti mielestäni parhaimmillaan peli on aina vierekkäin istuen, joten älkääpä unohtako yhteistyöpelaamista – jaettu peli-ilo on paras ilo.

Arttu

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #32

Maaliskuussa tarkistimme vuoden kovimman raivo-kohtauksen, puolustimme ihmiskuntaa laajalla rintamalla ja vierailimme jälleen lohikäärmeiden aikakaudella.



17 Prey 2 -artikkeli

Suuri valkoinen metsästäjä Jonas lähetettiin vaanimaan toista saalistaan. Lue minkälainen artikkeli jäi kiinni satimeen.



22 Rage-artikkeli

Enteileekö pelin nimi testin jälkeistä tunnetilaa? Otimme varman päälle ja lähetimme Jesperin varmuuden vuoksi terapiaan.



30 Crysis 2

Petter pukeutui toistamiseen nano-pukuun ja epäluuloista huolimatta heittäytyi täysillä Crytekin kuumaan jatko-osaan.



04 Battlefield 3

Länsinaapurimme pelialan ylpeys Dice latailee ensi syksyelle kovia piippuun. Kävimme tarkistamassa missä heillä mennään.



34 Dragon Age II

Yksi vuoden 2009 parhaita pelejä saa vihdoin jatkoa. Onko jatko-osasta ainekset lunastamaan ääriinsä virittetyt odotukset?



40 Kirby's Epic Yarn
Kirby pelastaa maailman taas umpisolmusta

Vakiopalstat

Tempo
Ennakot:
Rochard
Age of Empires Online
Dungeon Siege III
The Darkness II
Prototype 2
Elokuvat
Bonus

Arviossa myös

Yakuza 4
Beyond Good and Evil HD
Killzone 3
MotoGP 10/11
Motorstorm: Apocalypse
Fight Night Champion
Total War: Shogun 2
Test Drive Unlimited 2
ja monia muita...



40 De Blob 2
Pelimaailman suuri väräpikkä tekee paluun

**Game
reactor**
Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

Päätoimittaja Arttu Rajala (arttu@gamereactor.fi)

Taittajat Arttu Rajala & Kimmo Pukkila

Vastuhenkilö Arttu Rajala

Toimittaja Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)

Web-toimittaja Mika Sorvari

Käännökset Arttu Rajala, Kimmo Pukkila, Anna Huopainen

Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

Avustajat

Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja,
Jori Virtanen, Hannu-Pekka Peura,
Markus Hirsilä & Paavo Niskala

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Live-syöte m.gamereactor.fi

Tilaa www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Paino Colorprint Danmark

ISSN 1798-5412

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel

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

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

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

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

Testiversiot:

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

Ikärajat:

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

Verkoarvot:

Lehdessä julkaistua tilaisista arvion lyhennetty versio. Pitkät arvot, kuten myös vanhat peliarvot, löydät verkkosivuiltamme!

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing



Tempo

YKSINOIKEUDELLA

Battlefield 3

Otimme ensikosketuksen Dicen taistelukentille

Dicen ruotsalaiset sotaherrat hiovat viimeinkin sitä kunnon jatko-osaa Battlefield 2:lle ja lupaavat kolmannen osan rikkovan kaikki rajat. Tapahtumanäyttämö on Lähi-itä ja pelistä on syytä odottaa sekä kaoottista nettiväiäntöä että tiukkaa yksipelikokemusta.

– Toimintapeliin korkea kysyntä on syy siihen, miksi olemme uskaltaneet, huolimatta horisontissa siintävästä sukupolvenvaihdoksesta, lähteä investoimaan ja kehittämään uutta pelimootoria. Aiomme puristaa kaikki mehut ulos nykyisistä alustoista ja tehdä jotain mikä näyttää ja kuulostaa paremmalta kuin mikään aikaisemmin, kertoo Dicen toimitusjohtaja Karl-Magnus Troedsson.

Lähtövalmiudessa Irakin ja Iranin välit ovat jälleen kuumentuneet ja on liittoutuneiden tehtävä tutkia tilannetta ja pitää yllä rauhaa. Tarinankerronta haiskahtaa hyvin Call of Duty: Black Ops -sävyteiseltä, sillä juonta kerrotaan eteenpäin kuulusteluhaastusten





TOP - LISTA

Samankaltaisia pelejä Listaamme kuusi haastajaa

Deus Ex: Human Revolution

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Kevät



Adam Jensen, tavallinen turvallisuusvartija Sarif Industriesilla, kärsii karmean onnettomuuden, jonka seurauksena suuri osa hänen kehostaan korvataan biomekaanisilla ruumiinosilla. Jensen yrittää jatkaa elämäänsä normaalisti pääs-

tyään sairaalasta, mutta kompastuu Sarifilla laajaan salaliittoon, jolla voi olla maailmanlaajuisia ja katastrofaalisia seuraamuksia. Miestä ei auta muu kuin heittäytyminen uusien apujensa voimalla toimintaan, jotta sotkut saadaan selvitettyä. Luvassa on huimaa akrobatiikkaa, upeaa cyperpunk-designia, vaihtoehtoisia tarinapolkuja sekä pitkälle kehitettyä tekoälyvihollisia.

Homefront

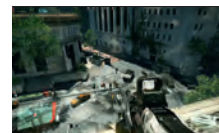
PC, Playstation 3, Xbox 360 / 18. maaliskuuta



Yhdysvaltain armeija on hajaannuksen vallassa. Miehitäjät eivät tunne armoa, joten pelaajalla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin liittyä vastarintaliikkeeseen. Homefrontin moninpelistä vastaa porukka, joka on ollut tekemässä muun muassa Unreal Tournament -pelejä. Ennakkotestien perusteella mukana on mielenkiintoisia uusia ideoita ja pelillä on hyvät mahdollisuudet olla varteenotettava kilpailija Battlefield 3:lle.

Crysis 2

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 24. maaliskuuta



Crysisestä uuteen ja odotettuun jatko-osaan. Pelin tuottajan mukaan Crysis 2:lla halutaan tavoitella aikaisempaa huomattavasti laajempaa pelaajakuntaa ja lähes puhtaalta pöydältä lähtö oli väistämätön. Tulos on räjähtävän viihdyttävä tarinavetoinen toimintapeli raunioituneen New Yorkin kaduilla. Moninpeli on puolestaan toimiva sekoitus Call of Duty ja Haloa.

Eteläisen meren paratiisisaari – poissa. Lentävät hännälliset avaruusrobotit – poissa. Sankari Nomad – kadoksissa. Korealaiset viholliset – vaihtaneet peliä. Toisin sanoen Crytek ei ole montaa asiaa ottanut mukaan ensimmäisestä



avulla. Kyseessä on tosin tällä kertaa sotaoikeudenkäynti, jossa syytetty päähahmo käy läpi taistelukenttien kokemuksiinsa pelattavien kohtausten välityksellä.

Peli pyörähtää käyntiin etsimällä kuumaan kauhupunginosaan kadonnutta partiota. Kuljemme läpi yksityiskohtia ja ihmisiä vilisevän torialueen. Pian ihmisvilinä vaihtuu luotihelvettiin kun joukkomme kimppuun hyökkää lähiesillä parkkipaikalla. Vierustoverini saa osuman ja minun on raahattava loukkaantunut taistelupari suojaan. Laukaustenvaihto on korvia huumaaava ja saamme kunnan maistiaisen Dicen mahtavasta äänimaailmasta. Pelistudion mittavat kenttänauhoitukset oikeilla taistelukentillä ovat totisesti tuottaneet hedelmää.

Taistelujoukkueemme seuraa pakenevia hyökkääjiä viemärimäiseen tunneliin. Ahtaassa tilassa joudun pian brutaaliin lähitaisteluun. Dice selittää, että kaikkeen, lähitaistelusta joka ikiseen aseeseen, on haluttu luoda mahdollisimman realistinen ja painava tuntuma.

Konepellin alta Battlefield 3:sta löytyy uusi Frostbite 2.0 -pelimoottori täynnä parannuksia, jotka lupaavat tarjota paljon niin isoja kuin pieniäkin yksityiskohtia.

– Samalla kun muut pelisarjat saavat jatkuvasti rebooteja ja uusia kehittäjiä, on Battlefield aina ollut Dicen lempilapsi. Se tulee myös näkymään. Jos on joskus pitänyt Battlefieldeistä, tulee rakastamaan Battlefield 3:a. Voin häpeilemättä luvata, että peli on parempi, vauhdikkaampi ja upeampi kuin yksikään Dicen aiempi peli. Tämän takana ja jos näin ei käy, niin hankin uuden työpaikan, vannoo Troedsson.

Hyvältä kuulostaa ja ensimmäiset testit tuntuivat tukevan lupauksia. Tekninen toteutus oli erityisen upean oloista. Ikävä kyllä yksinpeli vaikutti aivan liian tutulta verrattuna kilpailijoihin. Paljon riippuu siitä, saako Dice mukaan jotain oikeasti uutta. Seuraavaksi jääme innolla odottamaan, mitä kaikkea Battlefieldin moninpeli pitää sisällään.

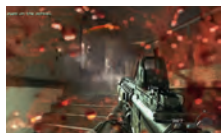
/Jonas Elfving

Battlefield 3 julkaistaan syksyllä 2011 PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle.



Call of Duty: Modern Warfare 3

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Lokakuu



Huippumenestyneet Modern Warfaret luonut Infinity Ward on historiaa mitä tulee Call of Duty -pelisarjaan. On kuitenkin turha luulla ettei Activision jatkaisi kuuman raudan takomista. Call of Duty: Modern Waren kaltaista rahasam-

poa eivät oikeusjutut, palkkataistelut tai pelistudioiden vaihdot hetkauta. Niinpä Activisionin Bobby Kotick ja kumppanit ovat päättäneet tuoda uuden ja järjestyksessään kolmannen Modern Warfaren viimeistään joulumarkkinoille maksoi mitä maksoi. Huhujen mukaan yksinpelistä tulee vastaamaan Sledgehammer Games, kun taas moninpeli olisi Raven Softwaren harteilla.

Rage

PC, Playstation 3, Xbox 360 / Syyskuu



Id Softwaren Rage tulee pommivarmaasti päryttämään huiman pelikokemuksen yksinpelaajille. Entä sitten moninpeli? Valitettavasti studio on vielä pitänyt suunsa täysin supussa ja meille jää jäljelle vain spekulatiot. On kuitenkin vaikea uskoa, että

Dooimeista ja Quakeista vastannut kehittäjä jättäisi meidät kuin nallit kalliolle kavereiden kanssa pelaamisen suhteen. Vähintään toivomme mukaan rantamaastureilla kruisailua kaverin kanssa co-opissa. Tosin klassiset death matchitkin Id:n maailmanlopun jälkeisessä maailmassa kutittelisivat myös oikein kivasti. Uutisia odotellessa lue ensimmäiset mietteemme Ragesta sivulta 22 alkaen.

Brink

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 24. huhtikuuta



Brinkillä on paljon yhteistä Battlefield 3:n kanssa. Molempien vahvuus on tarkoitus olla erityisesti laajamittaisessa moninpeliriehässä. Gamereactor pääsi jokin aika sitten kokeilemaan Brinkiä Splash Damagen luona Lontoossa ja peli teki

lähtemättömän vaikutuksen. Pelaaja hyppää joko Securityn tai Resistancen kelkkaan, minkä lisäksi vaihtoehtoina ovat klassiset hahmolokat - sotilas, soluttautuja, lääkintämies ja insinööri. Taistelukentällä tapahtuu koko ajan ja pelaaja voi valita monesta samanaikaisesti käynnissä olevasta tehtävästä. Taistelu oli hauskaa ja koko paketti nautti mielikuvituksen visuaalisesta kehyksestä.



Juarezin kutsu

Länkkärisarja saa **erilaisen** kolmannen osan – Call of Juarez: The Cartelin

Kun vanhoilla eväillä ei enää pärjää, on paras siirtyä eteenpäin. Tähän ajatukseen on ilmeisesti turvautunut puolalainen Techland, joka nostaa kytkintä Call of Juarez -sarjassaan. Irtiotto lännenseikkailuista johtaa aina nykypäivän Amerikkaan asti, modernien rajaselkkausten ja huumesotien maailmaan. Vaikka edelliset osat eivät hoitaneet tonttiaan hahmon silmistä kuvattuna räiskintänä mitenkään huonosti, villissä lännessä on nyt uusi sheriffi, jonka virkamerkissä komeilevat kirjaimet R.D.R.

Vankkurit on saatettu korvata autoilla ja saluunat yö-

Pääosassa on edelleen pyssymies McCall

kerhoilla, mutta suuri osa Call of Juarezin DNA:sta on silti tallella. Pelissä seurataan edelleen McCall-nimistä pyssymiestä, joka saarnaa yhtä paljon kuin ampuu. Lisäksi tarinankerronnassa on tutunoloinen monisäikeinen rakenne. Mutta siinä missä aiemmin oli kostonhimoinen pappi, on nyt kokenut poliisi. Tarina ei myöskään jakaudu kahden päähahmon välille, vaan McCall liittoutuu tällä kertaa FBI-agentin ja DEA-huumepoliisin kanssa ruudinkäryiseen kolmenkimppaan. Los Angelesista voikin kulkea kohti Meksikoa kahden kaverin kanssa yhteistyössä.

Peli tuo ripauksen villin lännen henkeä keskelle nyky-maailman todellista draamaa. Ensi näkemältä vaikuttaa siltä, että Techlandilla on hyvät ainekset ja riittävästi tyyliä jua kääntää rohkeaa suunnanmuutos edukseen.



Kohtaamisia

Kolme kuoleman kätyriä

McCall saa rinnalleen FBI:n Kim Evansin ja DEA:n Eddie Guerran, mutta kolmikko ei pysy yhdessä kuin paita ja peppu läpi 16 tehtävän kampanjan. Esitellyistä kohtaauksista viimeisessä McCall odotteli kohtaamista aavikkolaaksossa, samalla kun Kim ja Eddie aloittivat ympäröivien kukkuloiden laelta napsien ensin potentiaalisia tarkka-ampujia ja kaahaten sitten alas soratietä ajojahdissa, ennen McCallin tapaamista.



Rallia ja räiskettä

Nasta lautaan, rosmot hautaan

Ajojahdeissa yksi pelaajista tarttuu rattiin, kun taas muut tarjoavat tulitukea matkustajan penkeiltä. Techlandin mukaan päähahmot sanelivat yhteistyömonin. "Kolmen pelaajan yhteistyö on seurausta tarinasta, ei päinvastoin", tuottaja Samuel Jacques totesi. Yhteistyö onkin elintärkeää selviytymisen kannalta, sillä pelaajien on tulitaukeissa koordinoitava suojatuli uusiin aseisiin liikkumisen kanssa.



Hyvä kyttä, paha kyttä?

Kokonaiskuvaa etsimässä

Vaikka kolmikko tekee yhteistyötä, yhtä hahmoa pelaamalla ei vielä näe koko tarinaa. Esimerkiksi kun ryhmä lähestyy ilmiäntajan asuntoa, Eddie saa puhelinsäätöä – ja vain tällä hahmolla pelaava voi kuunnella keskustelun. Ottaen huomioon, että poliisivoimissa on korkeassa virassa oleva myrrä, tällaiset salaisuudet lisäävät jännitteitä. Samalla ne lisäävät uudelleenpeluuarvoa, koska vain siten tarinasta voi saada kokonaiskuvan.



McCallin raivo

Poliisityötä, jolla on tarkoitus

McCall pysyy uskollisena edeltäjilleen lainaamalla katkelmia Raamatusta ampuessaan, joskin omine herjantäyteisine käänteineen. Pölyisessä sadetakissaan ja cowboy-hatussaan hahmossa on enemmän kuin vähän samaa villin lännen sukulaisiinsa verrattuna. Esimerkiksi vasikalle puhuessaan McCall kysyy pojalta, onko tällä papuja korvissa. Veteraaneille vivahteet ovat hauska lisä ja korostavat hahmon vanhaa tyyliä.



Tuntomerkit Aurinkolasit, fedorahattu ja virkamerkkiin liitetty bling bling **Tunnettu** Call of Juarez: The Cartelista

Eddie Guerra

Tiukka asenne ja sulava supliikki ovat uuden Call of Juarez -kasvon suurimmat valttikortit

Tarvitseeko länttä välttämättä sijoittua villiin länteen? Techlandin ja Ubisoftin vastaus on selvä: ei. Vuonna 2006 debytoineen Call of Juarez -sarjan kolmas osa ottaa parhaat elementit western-genrestä ja sovittaa ne nykyaikaan. Kuvioihin tulee myös uusia päähahmoja, joista lähempää tuttavuutta tehdään nyt Eddie Guerraan.

Eddie on luonteeltaan kova, röyhkeä ja uhkarohkea. Hän ei pelkää rikkoa lakia, mutta hän ei ole rikollinen. Kultaketjussa roikkuva virkamerkki paljastaa hänen olevan huumepoliisi Yhdysvaltain Drug Enforcement Administrationista, lyhyemmin DEA:sta.

Kentällä Eddie on kaikkea muuta kuin tylsä virkaatekevä. Sen sijaan hän sekä ampuu että pieksee katujen pahoja poikia, pukeutuen samalla merkkiaurinkolaseihin ja liituroitapaitaan. Längkärin henki elää ylväästi ammusvyössä, joka roikkuu Eddien vyötäisillä yhdessä kiiltävien .45-kaliiperisten kanssa.

Se, että hän saattaa jatkaa tällaista käytöstä ja siiti pitää työnsä, on epäilemättä hänen mainioiden puheenlahjojensa ansiota. Eddien pökerryttävä supliikki antaa hänen päästä pälkähästä miltei mistä tahansa tilanteesta, mikä onkin varsin kätevä lahja uhkapeliriippuvaiselle, lain rajoja venyttävälle huumekytälle.

Eddie Guerra ei ole sen enempää Clint Eastwood kuin John Wayne. Hänen hattunsa lieriö ei ehkä vedä vertoja oikean stetsonin leveydelle. Mutta siitä ei ole epäilystäkään, etteikö hän olisi oikea henkilö kuljettamaan Call of Juarez -fanit läpi hämyisen, huumehöyryisen The Cartelin alamaailman. Kun elämä on kovaa, pitää miehenkin pysyä kovana. Ja tällä saralla Eddie ei poikkea lainkaan villin lännen suurimmista pyssysankareista.

Ennakot



KEVÄT

Rochard

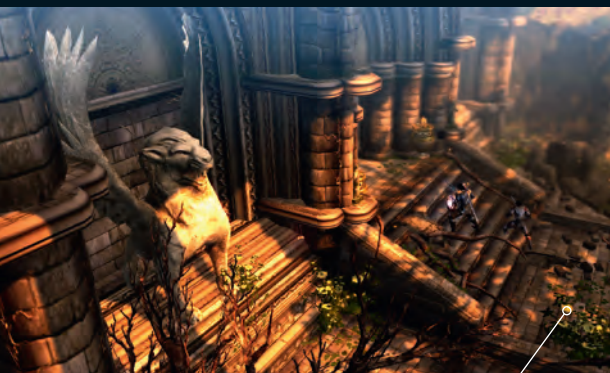
Alusta PSN Kehittäjä Recoil Games
Julkaisija Sony Pelityyppi Tasohyppely

JOHN ROCHARD EI OLE hampaisiin asti aseistautunut avaruusmariini, mutta pääsee silti pistämään roistoja nekkuihin ja raottamaan mystiseen alienartifaktiin liittyviä salaisuuksia.

Helsinkiläisen Recoil Gamesin esikoispeli Rochard kertoo avaruussajan kaivosmiehestä, joka louhii asteroidia aseman joutuessa hyökkäyksen kohteeksi. Apunaan päivitettävä G-Lifter-gravitaatioase John Rochardin on matkittava roju vihollisten niskaan sekä ratkaistava monenlaisia painovoimaa käsitteleviä pulmia. Painovoimaa voi hallita paitsi aseensa myös koko kenttään vaikuttavien kytkimien avulla.

Elementit ovat suurelta osin tutunoloisia, mutta Recoil Games näyttäisi onnistuvan luomaan niistä jotain tuoretta. Jos jo pelkkä päähahmo saa pelin näyttämään hauskalta, on sillä hyvät mahdollisuudet erottua massasta.

Kimmo Pukkila



USEITA SANKAREITA

Obsidian lupaillee, että lopullinen peli sisältää useita pelattavia hahmoja. Lukas on yksi toistaiseksi tuntemattomasta määrästä eri sankareita. Tarina muuttuu hieman hahmosta toiseen, mikä antaa vaikutelman siitä, että sankarit itse asiassa edustavat omaa luokkaansa tarinassa.

TOIMINTAA JA ROOLIPELIÄ

Juurilleen uskollisesti Dungeon Siege III koostuu suurelta osin toiminnasta, mutta roolipelaamisen, laajojen inventaarioiden ja pitkien dialogien kontekstissa. Taistelusysteemi on silkkaa hack 'n' slashia, mutta keskustelusysteemi ja kerättävät aarteet muistuttavat perinteisemmästä roolipelistä.

KAKSI KUVAKULMAA

Sankariaan voi ohjata sekä lintu- että kolmannen persoonan näkökulmasta. Kuvakulmaa voi vaihtaa saumattomasti, ja molemmat vinkkelit tuovat omat nautinnonsa peliin.

27. TOUKOKUUTA



Dungeon Siege III

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Obsidian
Julkaisija Square Enix Pelityyppi Roolipeli

ENSIMMÄINEN Dungeon Siege on jälkeensä ajateltuna varsin tyypillinen länsimainen roolipeli lohikäärmeineen, prinsessoineen ja maageineen. Toimitapainotteisena sen onnistui kuitenkin saavuttaa kohtalainen suosio. Kolme vuotta myöhemmin ilmestyi jatko-osa, joka ei menesty-

nyt yhtä hyvin. Nyt Square Enix on hankkinut sarjan itselleen ja ojentanut kehitysvastuun studiolle, joka tunnetaan Star Wars: Knights of the Old Republic II:sta ja Fallout: New Vegasista. Pystyykö Obsidian kääntämään sarjan suunnan?

Ehbin kuningaskunta on raunioina kymmenennen legioonan ja voimakkaan noidan välisestä sodasta. Pelaajan tehtävänä on ohjastaa Lukasia, joka yrittää koota armeijan uudelleen palauttaakseen rauhan kaoottiseen fantasiamaailmaan. Premissejä lukuun ottamatta tarinaa ei ole juurikaan valotettu, mutta Dungeon Siege III:n ennakkoversion perusteella tarina on iso osa kokonaisuutta

ja kriittinen tekijä pelin tarjoamassa elämyksessä.

Kokemus kulkee pääasiassa toiminnan linjoilla, ja sitä alleviivaavat useat pienet yksityiskohdat. Yksi tällainen on tapa, jolla hahmon energia palautuu. Sen sijaan, että pelaajan tulisi hörppiä taikajuomia taisteluiden välillä, viholliset jättävät jälkeensä vihreitä energiapalloja Fable-pelien tapaan. Ellei pelaaja aina aika-ajoin saavutaisi uutta kokemustasoa, olisi vaikea edes kuvitella pelaavansa roolipeliä.

Kun kokemuspisteitä on kerännyt riittävästi, on hahmoaan mahdollista kehittää esimerkiksi käytettävien erikoishyökkäysten osalta. Pelaaja voi myös valita passiivi-



Age of Empires Online

Alusta **PC** Kehittäjä Gas Powered Games
Julkaisija Microsoft Pelityyppi Strategia

AGE OF EMPIRES -strategiasarjan seuraava osa hakee vaikutteita paitsi edeltäjistään myös nettiroolipeleistä. Mikromaksuun toimiva ilmais-peli tarjoaa ohjailtavaksi antiikin sivilisaatioita, kuten egyptiläiset ja kreikkalaiset, ja keskeisenä tavoitteena on kehittää omaa pääkaupunkia tehtävistä ansaittavien kokemuspistein.

Tehtävissä on esimerkiksi kukistettava valtakuntaa uhkaavan vihollisen leiri aikarajan puitteissa, keräämällä ensin resursseja ja sitä kautta rakentamalla kasarmeja ja taisteluyksiköitä, joilla yöryä eteenpäin. Osa tehtävistä tukee kavereiden välistä yhteistyötä, ja voipa pelissä myös käydä vaihtokauppaa tai taistella toisia vastaan. Uudistuksista huolimatta pohjalla ovat edelleen sarjan klassiset juuret, ja nähdyn perusteella peli vaikuttaa kohtuulliselta, joskin hieman yksinkertaiselta hybridiltä.

Kimmo Pukkila



sia attribuutteja, joihin lukeutuvat muun muassa automaattisesti palautuva elinvoima ja suurempi todennäköisyys tehdä kriittistä vahinkoa viholliselle. Kokonaisuudessaan systeemi ei kuitenkaan mene järin monimutkaiseksi, ja perinteisiä roolipelielementtejä on suoraviivaisesti, jotta ne eivät tulisi toiminnan tielle.

Obsidianin perinteitä kunnioittaen dialogia on runsaasti. Studion tapana on ollut jo pitkään antaa pelaajien valita keskusteluissa kommenttinsa, eikä Dungeon Siege III tee tässä poikkeusta. Miten paljon vaikutusta valinnoilla on, jää kuitenkin arvoitukseksi. Kun pelasin saman kohtauksen toistamiseen valiten mahdollisimman päin-

vastaisia kommentteja kuin edellisellä, lopputulos oli käytännössä sama molemmissa tapauksissa. Asian vahvistaa myös Obsidian, jonka mukaan valinnat eivät vaikuta tapahtumiin suuresti – muutamia erityistapauksia lukuun ottamatta. Herääkin kysymys, onko Obsidian kehittänyt

Hahmonkehitys ei mene järin monimutkaiseksi

monimutkaisen dialogisysteemin vain näön vuoksi.

Monet lajiyyppien fanit odottavat kuitenkin moninpeliä, ja Dungeon Siege III antaa kaverin liittyä hirviöpeijaisiin.

Kehittäjien mukaan moninpeliin on saatu vaikutteita Secret of Mana -roolipelistä. Yhteistyötila on pidetty saumattomana, joten toinen pelaaja voi yksinkertaisesti vain painaa Start-näppäintä ja hypätä mukaan kesteihin.

Juuri nyt tuntuu siltä, että roolipelielementit ovat ehkä hieman liian kevyet, eikä taistelusysteemi ole aivan riittävän kypsä. Pelin testaamisen jälkeen kuulin kollegan kommentoivan, että peli vetoaa joko kaikkiin tai ei kukaan. Näkemys ei ole aivan tuulesta temmattu. Obsidianilla on onneksi vielä viimeistelyaikaa, joten odotuslistalta peliä ei kannata vetää yli.

Jonas Elfving



24 KUUKAULTA MYÖHEMMIN

The Darkness II:ssä pari vuotta on kulunut ensimmäisen osan tapahtumista, eikä Jackie vielä ole päässyt yli tyttöystävänsä Jennyn murhasta. Jatko-osa paljastaa lisää hänen kohtalostaan, ja Jenny saa jopa pienen roolin tarinassa.

HELPOSTI PURTAVAA TOIMINTAA

Tarina on kirjoitettu niin, että siihen pääsisivät kaikki sisään. Kehittäjät eivät oletta, että The Darkness II:n pelaaja olisi luke- nut sarjakuvia tai läpäissyt ensimmäisen pelin. Samalla sarjan luoja on kuitenkin ollut varmistamassa, että tarina sopii Darkness-fiktioon.



SYKSY

The Darkness II

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Digital Extreme
Julkaisija 2K Games Pelityyppi Toiminta

"ANNA MINULLE DARKNESS-VOIMASI", huutaa arpinen mies, jonka iho on kuin vihreä kuunpinta. Samalla hänen kätyrinsä lyövät suuret tammiseipäät käsieni läpi ja katselen ensimmäistä ristiinnaulitsemistani ensimmäisen persoonan kuvakulmasta. Päähahmo Jackie hätkähtää rujosta kohtelusta, mutta saa tuta vielä lisää iskuja. Vio-

letti energiaa valuu hänen kehostaan alle asetettuun uurna. Vaikka näkymä on kaamea, silmitön väkivalta ei ole päällimmäinen asia, johon huomio kiinnittyy, vaan itse grafiikka.

Olen New Yorkissa katsomassa The Darkness II:ta, jota kehittää ruotsalaisen Starbreezen sijaan kanadalainen Digital Extremes. Studio on luopunut ensimmäisen osan realistisesta visuaalisesta tyylistä korostaakseen pelin juuria, jotka ovat sarjakuvissa. Jatko-osa onkin käsin piirretyt näköinen samaan tapaan kuin esimerkiksi Borderlands tai Ubisoftin vanha XIII. Yhtään liioittelematta voi sanoa, että Darkness on liikkeessä sarjakuvamai-

sin peli, mihin olen koskaan törmännyt. Ruudut tuntuvat heräävän henkiin, ja äkkisiltään tyylinmuutos vaikuttaa erittäin osuvalta valinnalta.

Esittely jatkuu Digital Extremesin siirtyessä pelin tapahtumissa hieman taaksepäin. Jackie kävelee halki snobityylisen ravintolan, jonka tarjoilija ilkkuu antisankarillemme, kun taas pari blondia yrittää herättää tämän huomion. Yksityiskohtien määrä on häkellyttävä, ja sarjakuvamaisuus tuo aivan erilaista elävyyttä hahmoihin kuin vastaavissa peleissä on totuttu näkemään. Tarina on keskeinen osa The Darkness II:ta. Pelissä on runsaasti ennalta käsikirjoitettuja kohtauksia, jotka kuljetta-



DIGITAL EXTREMES
Alkuperäisestä The Darknessista vastasi länsinaapurin Starbreeze (The Chronicles of Riddick), mutta jatkoa sorvaa Unreal Tournament -peleistä tunnettu Digital Extremes. Studioilta on tullut myös Dark Sector vuonna 2008 ja Pariah 2005.



HAUSKEMMAT DARKLINGIT
Digital Extremes ei ollut täysin tyytyväinen tapaan, jolla Darklingeja käytettiin ensimmäisessä osassa. Pikkupirujen käyttöä onkin uudistettu joustavampaan suuntaan. Ne ovat nyt hausکمpia, relevantimpia ja tuntuvat luonnolliselta jatkeelta sarjalle.

MAHTAVA TUNNELMA
Kehittäjät sanovat saaneensa inspiraatiota noir-lajityypistä The Darkness II:ta suunnitellessaan. Liikkeessä peli näyttää kerrassaan hienolta runsaine yksityiskohtineen. Ensimmäistä kertaa sarjakuvamainen tyyli todella tuntuu oikealta, elävältä sarjakuvalta.

vat tapahtumia eteenpäin. Yhtäkkiä kuva kääntyy ikkunaan, josta sisään syöksähtää auto, mikä johtaa tuimaan tulitaisteluun. Lieskat, lasinsirut sekä valtaisa tuho viritävät tunnelman korkealle, ja Jackie voi käyttää kättä pidempänä joko perinteisiä mutkia tai kahta käärmemäistä lonkeroaan.

Kehittäjät ovat pyrkineet tekemään lonkeroista aiempaa helppokäyttöisempiä. Vasen liipaisin poimii esineitä, kun taas oikea aktivoi hyökkäyksen. Kaikki aina lyhtypylväistä autonoviin – ja jopa vihollisiin – on poimittavissa, ja Digital Extremesin tavoitteena on ollut antaa pelaajien keskittyä itse räiskintään. Lonkerokäsi pitääkin auto-

maattisesti autonovea Jackien edessä suojana, kun taas sijoiltaan riuhtaistu vihollinen nakataan toisia päin tai re-

Peli on käsin piirretyn näköinen hieman Borderlandsin tapaan

vitään ja piestään riekaleiksi.

Siinä missä ensimmäisen osan kentät olivat usein pimeitä, lähes uuvuttavan synkkiä, Digital Extremes on tehnyt hieman eri ratkaisun sen suhteen, että Jackie voi

käyttää voimiaan vain pimeydessä. Pimeys on Jackien peruselementti ja esitetään siten tarkkana ja terävänä. Valo sen sijaan näkyy ylikirkkaana ja sumeana – suoraan epämiellyttävänä silmille. Valojen rikkominen tarjoaa uusia tilaisuuksia hyödyntää Jackien supervoimia, mutta paradoksaalisesti se myös antaa nähdä paremmin.

Lopuksi Jackie repii itsensä irti ristiltä ja lähtee ajamaan takaa arpinaamaa. Pahis pakenee henkensä edestä, huutaen käskyjä kätyreilleen estää Jackien kulkua. Kohtauksesta muodostuu myös lähtölaukaus seikkailulle, joka vaikuttaa varsin lupaavalta.

Jonas Mäki



2012



POIKKI JA PINOON

Heller voi nyt napsaista vastustajaltaan raajoja irti yksi kerrallaan Dead Spacen tyyliin. Esitellyt viipaloinnit vaikuttivat varsin brutaleilta, mutta toimivilta.

MUTANTTIVOIMAA

Helleriä voi muokata erilaisilla mutaatioilla, jotka vaikuttavat miehen liikkumiskykyyn ja aseiden voimakkuuteen. Mutaatioita voi verrata Fallout 3:n ja Call of Duty 4:n perkeihin. Käytössä voikin olla vain kolme mutaatiota kerrallaan.

POTKUA RIITTÄÄ

James Heller iskee tankkeja päreiksi uskomattomilla liikkeillä, jotka eivät jää toiseksi edes Alex Mercerin hurjille helikopteripotkuille.



Prototype 2

Alusta PC / PS 3 / Xbox 360 Kehittäjä Radical Entertainment
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

PROTOTYPE OLI YKSI vuoden 2009 yllättäjistä. Peliltä ei odotettu mitään, mutta se kuitenkin myi kunnioitettavat kaksi miljoonaa kappaletta. Jatko-osa julkistettiin Spike Video Game Awards -gaalassa viime vuoden lopulla ja tänä talvena pääsimme vierailemaan Radical Entertainmentilla Vancouverissa ja ottamaan selvää, mihin

suuntaan hirmuinen virusinfektio etenee jatko-osassa.

Alkuperäisessä pelissä oli hyviä ideoita, mutta osatekijät eivät yhdistyneet täysin saumattomaksi kokonaisuudeksi. Jatko-osan suhteen suunnittelutiimi painotti useaan kertaan tarinan yksinkertaistamista niin että pelaajalla säilyy jatkuvasti ymmärrys siitä, mitä hän on tekemässä ja miksi. Kerronnalliseksi inspiraatioksi pääsuunnittelija Matt Armstrong mainitsee Mass Effect 2:n. BioWaren avaruusoopperassa yksinkertaisen ja selkeän päätarinan alle maadutettiin monia mielenkiintoisia sivujuonia, jotka kuitenkin palvelivat isoa päämäärää.

Alkuperäisen pelin sankari Alex Mercer oli lopulta itse vastuussa New Yorkin tuhonneesta virusepidemiasta. 14

kuukautta Prototypen tapahtumien jälkeen Merceristä itsestään on tullut tunteeton varjoissa liikkuva saalistaja. Alex Merceristä päätettiin tehdä jatko-osaan se roisto, jota uusi päähenkilö James Heller jahtaa. Irakin sodan veteraani Heller menetti epidemiassa perheensä. Hän raivaa tiensä läpi kaupungin mielessään vain ajatus kostaa Mercerille. Mitään vastusta hänestä ei kuitenkaan ole kaiken pahan alkulähteelle. Hellerin yllätykseksi Mercer surmaamisen sijasta tartuttaakin hänet. Näin James Helleristä tulee osa tragediaa, joka maksoi hänelle perheensä. Alkaa matka kohti lopullista päämäärää, jonka tekijät itse kiteyttävät kahteen sanaan: murhaa luojasi (murder your maker).



VAIHTELUA VIHOLLISUUKSIIN

Free Radical lupaa jatkoon vaihtelevampaa viholliskaarta. Erilaisia tartunnansaaneita pitäisi olla huomattavasti enemmän ja heillä pitäisi olla uusia kikkoja tehdä pelaajan elämästä mahdollisimman hankalaa.

KEHITYSKESKUSTELUA

Prototyypissä hahmonkehitys tyypistyi luetteloksi erilaisia liikkeitä. James Helleriä ei laiteta samanlaiselle ostosruusulle, sillä erillistä kauppaä e ole lainkaan. Suurin osa lisäkyvyistä aiotaan jättää vapaaehtoisten sivutehtävien palkinnoiksi.



Prototyypin heikoin lenkki oli sen itseään toistavat tehtävät. Prototype 2:ssa innoitusta on pyritty hakemaan jo aiemmin mainitun Mass Effect 2:n lisäksi Rockstarin Red Dead Redemptionista. Pelaaja ei enää saa käskyjä siskoltaan, vaan suorittaa tehtäviä haluamassaan järjestyksessä erilaisille kontakteille klassiseen Grand Theft Auto -tyyliin. Tekijät pitävät kuitenkin erittäin tärkeänä sitä, että jokaisen pelaajalle esitellyn tehtävän on jollakin tavalla liityttävä pääjuoneen. Harmillisesti erilaisia tehtävyytyyppejä ei esitelty yhtä enempää. Lairit eli pesät ovat ympäri kaupunkia ripoteltuja erillisiä alueita, joita on helppo verrata Zelda-pelien luolastoihin. Lineaarisen tehtävän päässä odottaa yleensä jokin Hellerin voimia

vahvistava uusi kyky. Suurin osa hahmonkehityksestä aiotaankin liittää osaksi sivutehtäviä. Ratkaisun tarkoituksena on innostaa pelaajia tutkimaan ympäristöä myös varsinaisten tarinantehtävien ulkopuolella.

Taistelu halutaan pitää jatkoon osassakin vauhdikkaana ja näyttävänä. Ensimmäinen Prototyypistä korjaukseen lähtenyt asia on mahdollisuus keskeyttää aloitettu likeyhdistelmä milloin tahansa. Pelaajalle on lisäksi annettu mahdollisuus väistää häneen kohdistetut hyökkäykset. Päähahmon selkään piirtyy punainen säde, joka osoittaa selvästi mistä suunnasta hyökkäys on tulossa. Ajatus väistämismahdollisuuden antamisesta on hyvä, mutta varhainen versio punaisesta laserista näytti varsin

typerältä ja keinotekoiselta.

Teknisesti jatko-osa vaikuttaa olevan linjassa alkuperäisen Prototyypin kanssa. Tekijät pyrkivät kuitenkin selvästi näyttämään aiempaa paremmin Hellerin toiminnan jäljet kaupungissa, joskaan täysin tuhoavaa ympäristöä ei peliin tule. Myöskään yhteistyötilaa tai moninpeliä ei Prototype 2:ssa nähdä. Radicalin mukaan he haluavat keskittää kaiken tarmonsa nimenomaan onnistuneen yksinpelin luomiseen. Jäämme odottelemaan lopputulosta vuoden 2012 aikana, kun Prototype 2 julkaistaan Xbox 360:lle, PS3:lle ja PC:lle.

Markus Hirsilä



PREY 2

VAIN GAMEREACTORISSA

Jonas Mäki tutustui Prey 2:een Chicagossa, **Human Headin** vieraana. Lue syväluotaava katsaus viime vuosien ehkä ali-arvostetuimman toimintapelin jatko-osaan!



KUNNES KOHTAAN KENTIES RUMIMMAN RUNKKARIN, JONKA OLEN IKINÄ NÄHNYT

1 VÄKEÄ KUIN PIPOA

Prey 2 on täynnä hahmoja, joita voi jututtaa, salakuunnella ja huijata tietojen tai parempien urakoiden toivossa.

2 INSPIROIVAA MENOÄ

Human Head myöntää avoimesti että Prey 2:n taustalta löytyy monta peliä ja elokuvaa. Erityisesti peliin ovat vaikuttaneet Mass Effect 2, Blade Runner ja Riddick.

3 SYY JA SEURAUS

Jos hankkii tietonsa uhkailemalla, lahjomalla tai muuten väkivalloin, on syytä valmistautua seuraamuksiin. Lainvalvojat ja ammattirikolliset eivät suhtaudu lempeästi nenälle hyppivään palkkionmetsästäjään.

Havahdun vähitellen todellisuuteen. Hitaasti kuva alkaa selkeytyä: makaan lattialla ja katson ylös kattoon. Maa. Kahdesta suuresta ikkunasta näen maapallon, jota ympäröi jonkinlainen ruskea kebabinen materiaali. Mitä huijausta tämä on? Kauempana näen rikkoutuneen palavan lentokoneen hyllyn jäänteet, rakennuksia ja muuta rojua. Mitä ihmettä on tapahtunut?

Kokeilen sormillani koteloa... Kyllä, pistoolini on edelleen tallessa. Lähdän selvittämään kummia tapahtumia ja kohtaan kenties rumimman runkkarin, jonka olen ehkä ikinä nähnyt. Ehdin ajatella, että on olemassa tilanteita, joista voi selvitä ilman väkivaltaa. Tämä ei ole yksi niistä ja pian avaruusolion aivot koristavat vastapäistä seinää. Huomion herättäminen saattoi olla virhe. Sinertäviä portaaleja aukeaa tyhjistä ja lisää rumiluksia ilmaantuu huoneeseen. Alkaa villi takaa-ajo, josta haluan vain epätoivoisesti

selvitä hengissä. Se on helpommin sanottu kuin tehty. Minulla ei ole mitään hajua missä olen tai millainen ylivoimainen vihollinen on vastassani. Törmään umpikujaan ja yksi örmelöistä tavoittaa minut. Saan mojavon potkun suoraan nuppiin.

Kun päähahmolla valot sammuvat, itselläni tilanne on paljon kirkkaampi. Elokuvateatterisalin kirkkaat valot Human Headillä syttyvät ja ensimmäinen kosketukseni Prey 2:n maailmaan on tehty. Kyseessä oli ensimmäinen taso tulevassa Prey 2:ssa, joka on jatko-osa yhdelle mielestäni sukupolvemme mielenkiintoisimmista peleistä. Mutta siihen, mitä ensimmäisen tason jälkeen tapahtuu, ei saada vastausta. Esityksen

loppuosa keskittyy siihen, millaisia seikkailuja ulkoava-ruuden planeetta Exoduksella seuraavien vuosien aikana tapahtuu.

Prey 2:n alkutapahtumat pyörivät rinnakkaisesti alkuperäisen pelin aikajanana kanssa. Maailman kovin intiaani, Tommy, on siis mukana Prey 2:ssa, ja juoni sisältää runsaasti viittauksia ensimmäiseen peliin. Pelaaja ei kuitenkaan hyppää Tommy, vaan sheriffi Killian Samuelsin saappaisiin. Killiania on kohdannut sama kohtalo kuin Tommyakin. Mutta siinä missä Tommy räjäytti avaruuspahikset taivaantuuliin ja johti itse orjakapinaa, löytää herra Killian uuden työn palkkionmetsästäjänä planeetta Exoduksella.

Tavatessani Human Headin kudit huomasin heti, etteivät he ole eilisen teeren poikia. Tavoitteet

STUDIO INFO

Human Head perustettiin vuonna 1997 kuuden Raven Softwarelta lähteneen suunnittelijan toimesta. Studion ensimmäinen peli oli Rune, mutta paras on edelleen vuoden 2006 Prey.



kuulostavat olevan vähintään samalla tasolla, kuin jos tekijöinä olisi Valve tai Blizzard. He eivät ole kiinnostuneet tekemään yksinkertaista vanhaa toistavaa jatko-osaa, vaan heidän on omien sanojensa mukaan kyettävä luomaan jotain täysin uutta. Korkeat tavoitteet näkyvät. Prey ilmestyi vuonna 2006, ja vasta ensi vuonna, kuusi vuotta myöhemmin, peli alkaa olla lähellä valmistumista. Chris Rhinehart, Preyn tuottaja ja Human Headin perustaja, kertoo että heillä oli useita yrityksiä luoda Prey 2, mutta ideat eivät olleet tarpeeksi tuoreita ja hanke aloitettiin kokonaan alusta parikin kertaa.

Elokuvahuoneen valot sammuvat jälleen ja matka Exodus-planeetalle alkaa. Aivan kuin Half-Lifessa, koko peli tapahtuu Killianin silmien kautta, eikä edes väläilymaatioissa nähdä hahmoa kolmannelta persoonasta. Killianin ääntä ei myöskään kuulla lainkaan. Tämä on pelaajan oma seikkailu, ja jokainen saa luoda Killianille juuri sen persoonan, jonka haluaa. Kävelen Killianin saappaissa ympäri maailmaa, joka tuo mieleen enemmän tai vähemmän avaruusasema Omegan Mass Effect 2:ssa. Ympäristö on

täynnä siviilejä, synkkiä rakennuksia sekä sisäänkäyntejä strippiklubeille, kasinoille ja juottoloihin.

Toisin kuin alkuperäinen, Prey 2 on suunniteltu täysin avoimeksi pelimaailmaksi. Kulkea voi minne haluaa, puhua ja ottaa vastaan tehtäviä keneltä hyvänsä. Tylsyyden puuskassa voi jopa kiivetä minne haluaa. Killian liikkuu yhtä sujuvasti kuin Faith Mirror's Edgestä, hyppää ja punnertaa ylös korkeillekin ulokeille, tasapainoilee kapeilla lankuilla ja hyppää kuin kissa julkisivujen ulkonemilla. Kätevästi Killianin rannenäytöstä näkee aina selviytykö hän hypystä vai ei. Näin ei tarvitse ottaa turhia riskejä ja hypätä sokeasti. Samalla vältetään turhautuminen, johon saattoi törmätä esimerkiksi juuri Mirror's Edgen yritys ja erehdys -tyyppisissä tilanteissa.

Maailma Killianin ympärillä elää vaikuttavalla tavalla. Yhtä nappia painamalla näkee kuka on kiinnostava henkilö ja keneen kannattaa tuhata aikaa ja ketkä voi hyvällä jättää rauhaan. Ohitan kävellessäni baaritappelon,

PREY 2:N JUONI PYÖRII ALUSSA RINNAKKAISESTI YKKÖSPELIN KANSSA

strippiklubin ja asuinalueen ennen kuin saan tehtäväkseen vangita ja luovuttaa tämän viranomaisille. Tehtävä näyttää paperilla helpolta, mutta urarikollisella on lukuisia henkivartioita. Päästäkseen edes sisälle rakennukseen täytyy ohittaa äänentunnistus, minkä voi ratkaista esimerkiksi ottamalla panttivangiksi yhden vartioista ja aseella uhaten pakottaa hänet avaamaan lukko. Sisällä odottaakin sitten kivenkova tulitaistelu.

Killian on yhtä sujuva aseensa kanssa kuin ilmankin ja pelaaja voi ensimmäisessä persoonassa tehdä tyylikkäitä heittäytymisiä ja liukuja suojaan. Pelissä on myös hienostuneempi versio Killazon suojaussysteemistä, joten pelaaja voi esteiden tai seinien takaa pippuroida



CHRIS RHINEHART

Human Headin visionääri ja tuottaja istahti Gamereactorin piinapenkkiin

Mikä sai teidät vaihtamaan päähahmon Tommysta Killianiin?

– Tommy on meille rakas hahmo, mutta hänen tarinansa ei antanut meille kehittää sarjan juonta eteenpäin haluamaamme suuntaan. Sen sijaa esittelemme pelaajille Killian Samuelsin. Ammattiltaan seriffi ja vanginvartija sopii myös paremmin todelliseksi kovikseksi Exodusin raakaan ja anteeksiantamattomaan maailmaan. Tommy tekee myös lyhyen esiintymisen Prey 2:ssa, mutta hänen ja Killianin tiet erovat nopeasti omille urilleen.

Käynnistyikö Prey 2:n kehitystyö heti ykkösosan valmistuttua?

– Ei ainakaan suoraan. Meillä oli valtavasti ideoita, joita halusimme kokeilla. Kohtasimme kuitenkin pian joukon ongelmia. Jonkin aikaa panostimme ulkopuoliseen sivuprojektiin, joka myöhemmin hyllytettiin kokonaan. Kun Preyn lisenssin omistaja 3D Realms vajosi pahoihin taloudellisiin ongelmiin, hyppäsi onneksi Bethesda väliin. Prey 2 on kaiken tämän jälkeen ollut kehityksessä kolme vuotta ja nyt Gamereactor pääsi testaamaan aivan viimeisintä versiota.

Millä alustoilla Prey 2 ilmestyy?

– Sitä tietoa emme ole itse asiassa ennen tätä julkistaneet. Xbox 360 on pääkehitysalustamme ja sen versiota pääsitte pelaamaan. Voin kuitenkin nyt kertoa Gamereactorin lukijoille, että Prey 2 julkaistaan myös PC:lle sekä PlayStation 3:lle.

Onko pelissä mahdollisuus pelata erilaisilla pelityyleillä?

– Ehdottomasti. Koko peli on suunniteltu niin, että sen voi pelata läpi miten itse haluaa. Hiiviskely ja parkourin käyttö tarjoavat esimerkiksi hyvän vaihtoehdon suoraviivaiselle räiskinnälle. Lisäksi pelaajalla on paljon valinnanvaraa siitä miten hän etenee tehtävissä. Neuvottelu on aina

mahdollista niin kauan kuin asetta vaan kykenee pitämään kotelossa.

Voitko kertoa enemmän Exodus- planeetasta ja sen ominaisuuksista?

– Olemme erittäin ylpeitä Exodusesta. Planeetta ei pyöri akselinsa ympäri, joten puolet siitä on jatkuvan pimeyden vallassa. Inspiraatio tuli osittain elokuvasta Chronicles of Riddick. Valolla ja pimeydellä tulee olemaan omat ominaisuutensa ja asukkinsa. On silti turha luulla, että valoisalla puolella olisi turvallisempaa, sillä auringon paiste on Exodusella varsin terveydelle vaarallista. Tärkein tavoitteemme on silti välttää kliseitä. Esimerkiksi pyrimme pitämään tyypilliset viemärit ja viidakot aivan minimääräisinä.

Onko Mirror's Edge ollut inspiraatio- lähteenänne pelin parkour-osoissa?

– Olemme suuria Mirror's Edgen faneja. Halusimme luoda maailman, jossa voisi liikkua vapaasti ja omata samanlaisen liikkuvuuden taisteluissa, mitä yleensä nähdään vain kolmannen persoonan toimintapeleissä. Olemme mielestäni onnistuneet hyvin siirtämään mahdollisimman yksinkertaiset komennot oikeiksi liikesarjoiksi pelissä. Olen varma, että pelaajat ihastuvat tähän sulavaan ohjattavuuteen.

Tuleeko peliin moninpeliä?

– Ei. Teemme mieluummin oikein hyvän yksinpeliseikkailun kuin tuhlaamme suuren määrän aikaa ja vaivaa keskinkertaiseen monipeliin. Meillä rima on todella korkealla ja emme yksinkertaisesti yltäisi sinne monipelin saralla. Samasta syystä jätämme väliin 3D-, Kinect- ja Move -tuen. Human Head ei tee mitään puolivillaista.

Oliko ensimmäisessä pelissä jotain jonka suhteen et ollut tyytyväinen?

– En oikeastaan. Olin oikein tyytyväinen Preyhin. Se oli juuri sellainen tyyli ja viihdyttävä seikkailu jota haimme.



vihollisia kätevästi. Taistelut näyttävät niin liukkaan tyylikkältä, että ajatukset siirtyvät auttamatta Vanquishiin Killianin kirmatessa ympäriinsä, kaataen huonekaluja ja heittäytyen suojaan.

HUMAN HEAD ON HAKENUT INSPIRAATIOTA MIRROR'S EDGESTÄ JA MONISTA MUISTA

Etsintäkuulutetulla rosmolla ei ole aikomusta antautua helpolla, vaan kun kaikki henkivartijat ovat kuolleet, seuraa parkour-tyylinen takaa-ajo. Nopeus ja ovelien oikoteiden valinnat ovat valttia ja roisto olisi pian raudoissa ellei hän

päittäisi yhtäkkiä pistää talon katolla pystyyn kunnan tappelun.

Rasvaa tiheä hirtitys on täynnä biologisia kuin myös teknologisia apuja ja näyttää vaaralliselta vastukselta. Kolmimetrisen vääräleukakompuoto tarjoaa muistutuksen miksi ensimmäisessä Preyssä avaruusoliot korjasivat ihmisosia varaosiksi. Tiukan taistelun jälkeen onnistun vangitsemaan pahiksen elävänä. Tehtävä ei ole kuitenkaan vielä ohi. Hirviömäinen gansteri vaihtaa levyä ja tarjoaa mittavaa lahjasta vastineeksi vapaudestaan.

Raha houkuttelee. Sille olisi hyvää käyttöä varustuksen päivittämisessä. Kaupassa kiiltelevästä olalla kulkevasta tykistä voisi olla suurta apua tulevissa taisteluissa. Painovoimaa manipuloivalla aseella voisin puolestaan heittää hölmistyneet viholliset ryminalä kattoon tai alas katoilta ja jyrkenteiltä. Aseita, apuvälineitä ja

päivityksiä sekä niiden yhdistelmiä on uskomaan määrä. Kaikkea ei voi kuitenkaan kantaa matkassa koko aikaa, joten omaan pelityyliin sopivia paketteja on syytä testata jatkuvasti.

Apuvälineet tarjoavat myös uusia mahdollisuuksia liikkua ja tutkia Prey 2:n maailmaa. Alueita aukeaa sitä mukaan kun Killianin atleetisuus paranee, joten tuttuihin paikkoihinkin kannattaa silloin tällöin tulla katsomaan josko uudet kulkureitit tai salaisuudet olisivat nyt tavoitettavissa. Minulle esiteltiin lukuisia kuvia monipuolisista ja värikkäistä peliympäristöistä, joihin lukeutui hiekka-aavikoita, kaupunkimaisemia, viidakon valtaamia kaupunginosia sekä luolastoja. Seikkailun kestoksi lupailtiin vähintään 15 tuntia, jos jättää sivutehtävät kokonaan suorittamatta.

Lyhyesti sanottuna Prey 2 tuntuu hyvin tuoreelta. Sen liikkumistyyli on lainattu Mirror's



Edgeltä, seikkailun vapaus Mass Effectiltä ja tulitaistelut Killzonesta. Ase- ja inventaariojärjestelmä muistuttaa puolestaan yhdistelmää Borderlandin ja Bioshockin vastaavista. Human Head tuntuu lainanneen hyviä ideoita monista huippupeleistä, mutta on onnistunut tuomaan sopivasti mukaan myös omia ideoitaan. Tuloksesta on todella ainutlaatuinen tunnelma.

Kun haastattelen Chris Rhinehartia, kiinnitty huomioni siihen kuinka paljon hän puhuu pienistä yksityiskohdista. Yleensä pelinkehittäjät keskustelevat mieluummin suurista linjoista ja tempuista ja vastaavista. Rhinehart haluaa kuitenkin puhua enemmän siitä kuinka he yrittivät päästä eroon kaikista turhauttavista elementeistä ja epäloogisuuksista, jotka yleensä kiusaavat pelityyppiä.

Siksi esimerkiksi tallennuspisteiden kanssa on työskennelty kovasti ja on haluttu varmistaa

etteivät tekoälyhahmot kuole tai toimi kuin idiootit saattotehtävissä tai ryntää ase kädesään tilanteeseen, jossa sitä ei tarvita. Erityistä huomiota on kiinnitetty pelialueiden suunnitteluun ja uskottavuuteen. Pelihaamoja ei esimerkiksi ole sijoitettu epäloogisiin paikkoihin, joihin päästäkseen pitäisi omata Hämähäkkimiehen kyvyt. Lisäksi kaikkien aseiden tulee olla sellaisia, että niihin voi käyttää kaikkia ammuksia, jolloin pelaaja ei kohtaa tilannetta jossa joutuu heittämään suosikkiaseseensa menemään panosten loppuessa.

Mitä enemmän Rhinehart kertoo, sitä enemmän ymmärrän kuinka valtavat tavoitteet Human Headilla on, ja kuinka suuri haaste heillä on saada mukaan kaikki mitä he haluavat. Human Headia onneksi auttaa, että he ovat päättäneet luopua kokonaan monipeliosioista ja keskittyä täysillä vain yksinpeliin.

● PORTAALIT HUKASSA

Teleportit olivat iso osa ensimmäistä Preytä. Juonellisesti niitä pystyi kuitenkin käyttämään vain asemalla, jonka Tommy räjäytti. Prey 2:ssakin pääsee niitä käyttämään, mutta huomattavasti harvemmin.

● MAKEAN NÄKÖINEN

Prey 2 näyttää nyt jo vuosi ennen julkaisua todella komean näköiseltä. Veden ja valaisun tehosteet tekivät vaikutuksen ja taistelut olivat graafisesti ihailtavan sulavia. Jos Human Head jatkaa koko vuoden samaan malliin, on 2012 luvassa jotain todella makeaa.

– Miksi haluaisit pelata Prey 2:ta verkossa, kun voit mieluummin pelata Haloa tai muuta huippumoninpeliä? Haluamme mieluummin keskittyä luomaan loistavan yksinpeliseikkailun, kertoo Rhinehart. Virkistävä ajatus, sillä nykyään liian moneen peliin tehdään väkisin monipelituki, joka kuitenkin pelaajien kesken unohtuu nopeasti. Nekin resurssit olisi voitu mieluummin käyttää hyvän yksinpelin viilaamiseen.

Näihin sanoihin päättyi Human Headin pitkä esittely Prey 2:sta. Se mitä olen nähnyt tuo veden kielelle. Tavoitteet on asetettu todella korkealle ja hyviä ideoita on paljon. Ensi-ilta on kaukana vasta ensi vuonna, mutta peli näyttää jo todella hyvältä. Jos lopputuloksen toteutus on yhtä onnistunut kuin esittelyssä, voi Prey 2 olla hyvinkin merkiteos ja kaivattu pirstysruiske koko toimintagenrelle.

/Jonas Mäki





Teksti: **Jesper Karlsson**
Lue lisää: www.gamereactor.fi

TESTATTU
ENNAKKOARTIKKELI VAIN MEILLÄ

RAGE

Jesper Karlsson lensi **Dallasiin** kokeilemaan ainoana pohjoismaisena journalistina miltei valmista Ragea

RAIVO IRTI

Asteroidi Apophis on tulossa, ja se on tieteellinen fakta. Suoraa törmäystä ei todellisuudessa kuitenkaan tapahtune, mutta Ragen fikttiivisessä lähitulevaisuuden maailmassa Apophis on toteuttanut pahimmat pelot ja pyyhkäissyt 99 prosenttia elämästä mennessään. Hieman ennen tuhoa useat eri hallitukset kokosivat merkittävät ihmiset suojaan maanalaisiin laitoiksiin, niin sanottuihin Arkkeihin, joissa heidät pakastettiin herätettäväksi myöhemmin uutta sivilisaatiota rakentamaan.

Kaikki ei tietenkään mennyt suunnitelmien mukaan. Laitos, jossa pelaajan hahmo sattui olemaan, kärsi pahoja vaurioita törmäyksessä ja 12 ihmisestä kaikki muut kuolivat. Lisäksi kriittiset laitteet rikkoutuivat. Näin ollen päähahmo ei herännytkään syväjäädytyksestä ajallaan, vaan tulee tajuihinsa vasta myöhemmin – pökertyneenä ja muistinsa menettäneenä. Tästä alkaa matka suureen maailmaan, joka ei ole lainkaan sellainen kuin ennen.

Pelin takana seisoo tietysti maineikas Id Software, joka on pitänyt jokseenkin matalaa profiilia sitten vuoden 2004 Doom 3:n. Matkasin studion pääkallopaikkaan Dallasiin, pieneen Mesquiten kaupunginosaan. Ragen ohella odotuksissa oli pientä vaihtelua pohjolan kylmiin keleihin, mutta viikkoa ennen matkaa koko aluetta oli riepotellut valtava lumimyräkkä, joka oli estänyt monia menemästä töihin. Lumi oli tullessani onneksi kadonnut, mutta kylmyys ei.



Kun maailmanlopun alunäytöksen jälkeen saan ohjaimen käsiini, ensimmäisinä hetkinä ei tapahdu hirmuisesti. Id:n Robert Duffy kertoo hieman pelimaailmasta ja siitä, mitä on tapahtunut ja missä päähenkilö on. Tuhojen korjaaminen on poskellaan ja ihmettelyn maisemia Arkin ulkopuolella, vain vähänmatkan päässä paikasta, jossa sankari on nukkunut viimeiset vuodet täysin todellisuudesta eristettynä. Tässä vaiheessa on pakko hie-raista silmiä. Rage todella on niin upean näköinen kuin Id:ltä voisi odottaa. Ensisilmäyksellä maailma näyttää ehkä jopa paremmalta kuin missään muussa pelissä – Crysis 2 mukaan lukien. Syyskuussa pääsemme tietysti tekemään perusteellisempia suorita vertailuja.

Ensimmäisten minuuttien aikana olo on todella



OHJATTUA VAPAUTTA

Kehittäjät kuvailevat pelin rakennetta ohjatuksi vapaudeksi, sillä pelaajan on seurattava tiettyjä askareita edetäkseen tehtävissä. Mukana on kuitenkin myös paljon muuta tekemistä. Pelaaja voi halutessaan vaikka luoda uraa ammatillaiskilpailuttajana.



MAAILMA TODELLA ON UPEAN NÄKÖINEN – EHKÄ JOPA CRYSIS 2:TA HENOMPI

yksinäinen ja avuton, kun taaperan ympäriinsä päämäärättömästi. Haluan jatkuvasti vain syynätä ihastuttavia yksityiskohtia, joita maailma puskee nenän eteen kaikkialla. Rage on myös virkistävä poikkeus Id Softwarin aiempiin peleihin, erityisesti Doomiin ja Quakeen, jotka tunnetaan synkistä värimaailmastaan. Aurinko paistaa kirkkaasti taivaalla ja hivelee postapokalyptistä maailmaa lämpimällä valollaan. Ihailtuani aikani grafiikkaa ja vaikuttavaa alkudemoa hyppään rantakirpun rattiin ja kaasuttelen halki avoimien ympäristöjen. Ja kuten pelättyä, ajofysiikka ei ole erityisen syvällinen. Kehittäjien mukaan he halusivat tehdä ajo-

mallista kaikille sopivan, joten kaahailu on pidetty yksinkertaisena. Ajaminen tuntuu kankealta aivan kuin auto liikkuisi raiteilla, ja mieleen tulevat jeep-pikohtaukset Call of Duty 2:sta. Kun myöhemmin pääsen koettamaan pientä kuormuria, tuntuma paranee hieman. Vaikka kuormurissa on vähemmän pitoa, auton liikkeisiin tuntuu saavan silti paremman otteen, mikä rohkaisee kikkailemaan. Kokeilen pikaisesti ajoneuvopohjaista kamppailua vihollisryhmittymiä vastaan, minkä jälkeen saavun Wellspringin kaupunkiin, joka kylpee samassa upeassa auringonpaisteessa kuin miltei koko muu maailma. Asukkaat ovat aluksi skeptisiä ja joudun

vähän tuskailemaan ennen kuin ihmiset uskovat, ettei sankarimme ole vain yksi piruparka, joka on tullut aiheuttamaan harmia yhteisölle.

Baarimikko kertoo, että kaupungin liepeillä liikkuu joukko häiriköitä, mihin toinen kaveri kiihuu toteamaan, ettei näin voi jatkua. Saan tehtäväksi mennä paikalle ja pistää joukon ojennukseen. Niinpä ei auta muuta kuin hypätä taas rantakirpuun. Käytän ajan hyödyksi tekemällä vähän stunteja sekä keräilemällä asteroidinpalasia, ja matka taittuikin alta aikayksikön. Tuhottavaksi määrätty jengi majailee vanhassa raunioituneessa talossa, joka on täynnä kaikenlaista rojua. Kättä



GRAFIIKKAPOMMI

Ragen grafiikka on paitsi silmiä hivelevän kaunista myös silkkisen sulavaa. Peli käyttää täysin uutta Id Tech 5 -moottoria, jonka turvin Id Software pyrkii haastamaan niin Just Cause 2:n, Unchartedin, Killzone 3:n kuin Crysisinkin.

VIHAISET MUTANTIT KÄYVÄT PÄÄLLE KOTITEKOISIN ASEIN

pidempänä tehtävässä on verrattain tavanomainen asearsenaali: pistooli, haulikko, automaattiasse ja veitsillä varustettu bumerangi, jota kutsutaan Wingstickiksi.

Vihaiset mutantit ja sotamaalauksin sonnustautuneet aavikkopiraatit käyvät oitis hyökkäykseen mukanaan joukko kotitekoisia lyömäaseita ja ruosteisia pysyjiä. Viholliset osaavat suojautua, taistella ryhminä ja huutaa erilaisia komentoja toisilleen. Haulikko on kui-

tenkin täysin ylivoimainen, ja kun haulit paukkeessa viimein loppuvat, vaihdan AK47:n kaltaiseen rynnäkökivääriin, joka lopettaa vihollisen päättömän rynnistyksen kaaokseen. Etäämmälle jättäytyneet viholliset on hyvä vielä poimia pistoolilla, sillä sen kiikaritähän mahdollistaa tarkemman tähtäilyn.

Viholliset ovat mielenkiintoinen luku jo sinänsä. Rage sisältää useita eri ryhmittymiä, jotka eivät tule toimeen keskenään. Kukin vihollistyyppi majoilee

yleensä ympäristössä, joka heijastelee vihollisten luonnetta. Kun hivuttaudun sisään vanhaan asetehtaaseen, saan vastaanani taktisesti haastavampia vihollisia, jotka toimivat järjestelmällisemmin ja käyttävät teknisempiä, kehittyneempiä aseita. Mutantit puolestaan suosivat alkukantaisempia metodeja, ja niihin voi törmätä kosteissa paikoissa ja epämiellyttävissä viemäreissä. Mutantit käyvät päälle ilman sen suurempaa suunnitelmaa ja tukeutuvat joukkovoimaan sekä tylppiin, itse kyhät-



tyihin lyömäaseisiin. Maininnan ansaitsee myös rotkos-
sa majaansa pitävä Ghost Clan, joka rakentaa kaiken
korkealle ilmaan. Ryhmittymää vastaan kamppaillessa
on varauduttava sisukkaisiin ja ketteriin akrobaatteihin,
jotka syöksyvät kimppuun terävät lähitaisteluaseet
viuhuen.

Ragen maailmassa liikkussa kohtaa jatkuvasti pal-
jon erilaista rojua ja tavaraa, jota voi ilman sen suurem-
pia ongelmia poimia matkaan. Kiinnostavaksi tämän
tekee se, että piirustuksia löytämällä rojusta voi raken-
taa uusia, erilaisia esineitä. Pelissä on esimerkiksi
mahdollista kyhätä laitteita, jotka murtavat lukkoja, tai

radio-ohjattavia autoja, joihin on kiinnitetty pommeja.
Pommiauton voi sitten kurvata suojassa kyykkivien vi-
hollisten kiusaksi riskeeraamatta omaa henkeään suo-
rassa tulitaistelussa. Onneksi mukanaan voi kantaa
juuri niin paljon tavaraa kuin mieli tekee, sillä Id Soft-
ware ei missään nimessä halua roolipelimäistä inven-
taariojärjestelmää, joka pakottaisi joka käännteessä
arpomaan, mitä pakata mukaansa ja mitä jättää jäl-
keensä.

Kaupungeissa on lisäksi mahdollista ostaa jälleen-
myyjiltä lisää harvinaisia osia, samoin kuin erilaisia
ammuksia tai jopa päivityksiä ajoneuvoihin. Rage avaa

uusia ovia lajityypissään, ja tarkoin harkittu sekoitus
sekä Quaken että Borderlandsin pelielementtejä tuntuu
alun perusteella onnistuneelta. Lyhyesti sanottuna peli
vaikuttaa uskomattoman lupaavalta toimintaspektaak-
kelilta, jota ryyditetään ennennäkemättömin Id Tech 5-
moottorin tarjoamin puittein. Jätän Dallasin aamuvii-
del-
täteessä, joka ei ole vettä eikä lunta, vaan jäätävää
tihkua. Se siitä Texasin paisteesta. Hellivän lämmön
sijaan sain kuitenkin tutustua pieneen palaan pelimaail-
man postapokalyptistä helvettiä – inhottavaa siinä mis-
sä ihasuttavaakin – paikkaa, johon on pakko päästä
uppoutumaan uudelleen. Rage on jotain erityistä.



Crytekin jatko-osa on yhtä toimintapelijuhlaa loistavien grafiikoiden kera

CRYSIS 2

Alusta PC / XBOX 360 / PS3 Kehittäjä CRYTEK Julkaisija EA Julkaisu 24.3. Pelaajia 1-12 Ikäraja 18

Paskapuhetta, ajattelin. Kauniisti muotoiltua, mutta silti sitä itseään. Oli lokakuu 2010 ja istuin vastapäätä Crysis -sarjan tuottajaa Cevat Yearliä ja kuuntelin hehkutusta "maailman hienoimmasta" toimintapelistä. Cevat puhui ummet ja lammet dynaamisesta urbaanista viidakosta, aisteja pettävästä kauneudesta ja täydellisestä pelaamisen vapaudesta niin tyyliä kuin tempossa. Vapautta oikealla tavalla, hän lupasi. Sanat tuntuivat täysin tyhjiltä. Vain hetkeä aiemmin olin pelannut ennakkoversiosta ensimmäiset luvut ja vapauden, luovuuden ja pelinautinnon puute oli ollut ahdistavan täydellinen.

Olisi pitänyt olla enemmän luottamusta. Yerli ei ole tyhjänpuhuja tai Peter Molyneux'n koulukunnan ylilyövän hypetyksen edustaja. Vietettyäni vain muutamia minuutteja valmiin Crysis 2:n raunioituneessa New Yorkissa, ymmärsin mitä hän tarkoitti puhuessaan urbaanisesta viidakosta. Minulle myös vihdoin avautui peliin luvattu vapaus. Suurena erona edelliseen osaan Crysis 2:n tempo ja polttopiste ovat nyt



Nano-puku 2.0

Crysisestä tuttu aseiden päivitysjärjestelmä tekee paluun uusien kujeiden kera. Crysis 2:ssa voi nano-pukuun lisätä paljon lisää herkullisia lisäkykyjä. Yksi niistä antaa esimerkiksi päähahmo Alcatrazille kyvyn nähdä piilottelevat viholliset seinien läpi, kun taas toisen avulla tehdään tappavia "Air Stomp" -syöksyjä huimista korkeuksista. Suosikkini oli "Icarus", joka lisää pukuun liittämisen mahdollistavat ja sisään vedettävät nano-siivet.

entistä elokuvamaisemassa ja koreografisoidummassa toiminnassa. Laajat vapaat ympäristöt leikkaavat saumattomasti kapeampien käytävien kanssa tuoden tarinankerronnan upeasti mukaan toimintaan juuri silloin kun pelintekijät haluavat lisätä kierroksia seikkailun narratiiviin.

Keskeneräisen pelin aiheuttamat epäilykset sulavat nopeasti olemattomiin ja kaikki tuntuu täysin luonnolliselta kehitykseltä Crytekin pelin konseptissa. Tuloksena tuntuu olevan kutsuva ja kaunis yksityiskohtainen pelimaailma, jossa on juuri se sopiva suhde vapautta ja ohjattua tarinankerrontaa. Tarinankerronta ei tosin ota riskejä vaan polttaa pelaajan mieleen tarkasti sen mitä on tarkoitus, mutta tekee sen onneksi vähintään yhtä viihdyttävästi ja koukuttavasti kuin ykkösoosan yltäkylläinen vapaa samoilu.

Crysis 2 pyörittää käyntiin New Yorkin ollessa ilmielikeissä. Avaruuden valloittajainhotukset Cephait ovat iskeneet ihmiskunnan polvilleen tappavalla viruksella ja suurkaupunkien rankoilla pommituksilla. Miljoonat viruvat kuolleina muukalaisten korjatessa makaaberia

satoaan ihmisten kudoksista. Yhdysvaltain ennen niin mahtava sotakoneisto on myös harvennettu lähes olemattomiin. Pelaaja pudotetaan loukkaantuneen, tuntemattoman sotilaan Alcatrazin saappaisiin, joissa suurimman hädän

**PELAAJA
PÄÄSEE ITSE
SANELEMAAN
VALINNOILLAAN
PELIN TEMMON**

hetkellä saadaan käsiin paranneltu versio tappavan tehokkaasta nano-puvusta. Yksinäisen sankarin tehtäväksi jää taistella ihmiskunnan viimeisenä toivona Ceph-armeijaa vastaan ja pelastaa vastarintaliikkeen vangittu johtaja Alex Ghould.

Jos mistään Crysis 2:ssa kyse niin se on juuri nano-puvusta ja sen uskomattomasta



potentiaalista. Kehysjuoni ei ole erityisen uhkea ja omaperäinen. Dialogi tuntuu usein ylilyövältä ja kärsii turhasta höpöttämisestä, mutta jättää silti monet hahmot pannukakkumaisen ohiiksi ja epäkiinnostaviksi. Pääinspiraation lähteenä vaikuttaisi olleen Half-Life 2, ja yhtäläisyydet juonen ja tarinankerronnan tyylin suhteen ovat moninaiset. Ikävä kyllä aivan Valven tasolle eivät Crytekin sankarit ole kovasta kunnianhimosta huolimatta yltäneet.

Sen sijaan Crysis 2:n intensiiviset tulitaistelut ja vapaus valita ovat tekijöitä, jotka sytyttävät minut täydelliseen ekstaasiin. Pelin voi pelata esimerkiksi täysin Call of Duty:n tapaan liipasi-met pohjassa, kaataen jokaisen vastaan tulevan vihollisen. Vaihtoehtoisesti pelin voi vallan hyvin hiipiä hiljaa läpi käytännössä katsoen välttämättä valtaosan kohtaamisista vihollisten kanssa. Ja jos siltä tuntuu, pelissä voi rakentaa ansoja, houkutella vihollisia väijytyksiin ja pelata muutenkin varovaisen strategisesti. Mielikuvitus on mahdollista päästää ihailtavan vapaasti valloilleen. Kiinnitä pala muoviräjähdettä parkkitalon katolla olevaan autoon. Potkaise viritetty kulkuneuvo alhaalla kadulla kulkevan kulkuneuvosaattueen niskan ja katso kokonaisen viholliskomppanian palavan savuna ilmaan sinun itse ohittaessa kaaoksen näkymättömyyden turvin.

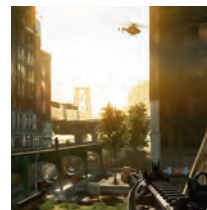
Mikään ei estä sekoittelemasta taktiikoita ja kokeilemasta mitä erilaisempia yhdistelmiä. Vaikka pelaaja pääsee oikeastaan itse valinnoiltaan ja taktiikoillaan määräämään toiminnan

Helvetti on päässyt irti! New York on totisesti nähnyt parempiakin päiviä. Ensin Cephit iskivät maanjäristysten ja sitten tappavan viruksen voimin. Lopuksi seurasi täysimittainen invaasio, joten Isoa omenaa ei juuri entisekseen tunnista. Tilalla todella on se Crytekin lupaama urbaani viidakk.



tempon, ei pelissä eteneminen koskaan käy tylsäksi. Mitä puolestaan grafiikkaan tulee, ei Crytek ole merkittävästi laskenut rimaa edellisen osan tajuntaa ja koneita räjäyttävästä tasosta. Crysis 2 tarjoaa jännittävän kontrastin ykkösen trooppiselle saaristo ympäristöille. New Yorkin raunioituneet maamerkit, tuhoutuneet naapurustot ja valtavat hyljät pilvenpiirtäjät lunastavat Cevat Yerlin lupaukset uskomattoman upeista näkymistä. Yksityiskohtien määrä ja laatu ovat järjettömät ja tehosteiden saralla koneraudat käyvät jälleen melkoisilla kierroksilla. Konsoliversiot eivät ehkä pääse aivan PC:n tasolle, mutta hävetä ei niiden suinkaan tarvitse – nekin haastavat helposti oman alustansa parhaimmiston.

Crytek on tällä kertaa panostanut voimakkaasti myös moninpelin saloihin. Hommaan palkattu Free Radical Design onkin suoriutunut tehtävästä ansiokkaasti ja luonut jotain omalaatuisia ja uniikkia, johon helppo päästä sisään taitotasosta huolimatta. Tarjolla olevien hahmoluokkien välinen tasapaino näytti oleva erittäin



Kovin kaunist

Jos kertoisin, että Crysis 2 näyttää vain nätiltä, olisi kyseessä roima aliarviointi. Crytekin visio raunioituneesta ja vallatusta New Yorkista on fantastinen yhdistelmä katastrofaalista tuhoa ja organista kauneutta. Vihollisten tekoäly on puolestaan ilmiömäistä. Ceph-soturit reagoivat liukkaasti pelaajan tekeisiin, tekevät yhteistyötä, suojautuvat tehokkaasti ja ovat kaikin puolin tiukempi vastus kuin Korealaiset edellisessä pelissä.

hyvin loppuun asti ajateltu ja viillattu.

Crysis 2 on ehdettu täyteen siistejä aseita ja nano-puvun päivityksiä. Pelin ulkoasu on tyrmävän upea, eikä pelattavuus tai sisällön vaihtelevuus petä missään vaiheessa. Pelin yksinpeli kesti käsittelyssäni noin 13 tuntia ja siihen aikaan mahtui 13 täyttävää toimintapelinautintoa. Vaikka elämme vasta aivan vuoden ensimmäisiä kuukausia, olisi epäilemättä olla nimeämättä Crysis 2:ta ehdokkaaksi vuoden hienoimmaksi toimintapeliksi. Crytek onnistui siinä taas.

★ Loppukaneetti:

Uskomattoman näköinen hyvällä PC:llä – hyvän näköinen konsoleilla. Oli alusta mikä tahansa, on Crysis 2 loistava toimintapelikokemus millä tahansa mittarilla katsottuna.

Petter Hegevall

9/10



Odotettavissa navakkaa koilistuulta ja rankkaa luotisadetta

BULLETSTORM

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä PEOPLE CAN FLY, EPIC GAMES Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18

Jotain erikoista oli odotettavissa, kun Gears of Wareista tunnettu Epic Games osti puolalaisen People Can Flyn. Kolmisen vuotta myöhemmin pelaajat saavat käsiinsä Bulletstormin. Realismi on heitetty romukoppaan, ja tilalle on tuotu täyslaidallinen hauskanpitoa.

Bulletstormin tarina on supersuoraviivainen, mutta juuri sen ansiosta hultvontta menoa on helppo seurata. Grayson Hunt on merirosvoutta harrastavan avaruusaluksen kapteeni, joka tekee huonon päätöksen. Seuranneiden räjähdysten aikana miltei koko hänen miehistönsä saa surmansa ja alus haaksirikkoutuu entiselle lomaplaneetalle, jossa kaikki ei nykyisin ole oikein kunnossa. Grayn lisäksi ainoa eloonjäänyt on Ishi, jonka hengen pelastamiseksi mies on muutettava kyborgiksi. Siitä alkaen sitten kaksikon vauhdikas pakojuoksu pois planeelta. Suoraviivaisen kuoren alle mahtuu kuitenkin paljon erilaisia käänteitä, kuten Ishin sisäistä taistelua robotitietoisuuttaan vastaan. Henkilöhahmojen kehitystä seuraa mielellään, mikä ei ole videopeleissä kovinkaan yleistä.

Bulletstormissa on kaikki kaikessa listiä viholliset tyylikkästi. Erilaisten taitotapojen lista on pitkä, ja niiden nimet ovat usein varsin kieroituneita. Työvälineet eivät jää kauaksi rivologisuuksensa. Nelipiippuinen haulikko Bone Duster on varma valinta, Penetrator ampuu tulikuumia poranteriä ja Bouncer sylkee kidastan pomppivia kanuunankuulia. Hienoimmista tapoista saa eniten pisteitä, joilla saa ostettua



Laser-ruoska viuhkahtaa. Bulletstormin valttikortti on viuhuva laser-ruoska, jonka avulla pelaaja voi heittää vihollisia ilmaan, alas jyrkänteitä ja muihin kuolemanansioihin.

Anarkiaa

Varsinainen moninpeli on nimeltään Anarchy, joka on Bulletstormin versio Gears of War 2:n Hordes-ta. Neljän pelaajan eteen vyörytetään aalloittain vihollisia, joita on määrää laittaa nippuun mahdollisimman tyylikkästi. Peli-muoto on kavereiden kanssa on hauskaa ainakin muutaman illan ajan, mutta sen jälkeen meno voi käy tylsäksi. Miksi kummassa tarinaa tai echoesia ei voi pelata kaverin kanssa?

asepäivityksiä ja lisäämmuksia.

Pelimuodoissa tarjotaan tarinapelin ohheen Echoes, joka muistuttaa Modern Warfare 2:n Spec Opsia. Pelaaja valitsee yhden yli tusinasta tehtävästä, jotka ovat lyhyitä osia tarinatilasta. Tarkoituksena on lyhyesti tappaa tyyliillä ja mahdollisimman nopeasti. Echoesin pelaaminen on tylsää, koska täsmälleen samaa tarjoaa tarinatilasta eikä kaveria voi kutsua mukaan karkeloihin.

Graafisesti Bulletstorm on kuin värikäs Gears of War. Haarniskat ja ajoneuvot on selvästi lainattu Marcus Fenixin ryhmältä. Pintojen yksityiskohdissa on säästetty, minkä ansiosta ruudunpäivitys säilyy tasaisena hullusta menosta huolimatta. Kenttäsuunnittelu on myös

mukavan vaihtelevaa.

Musiikki on valittu tukemaan energistä tunnelmaa. Tunteita herättävä sinfonialuritus on onnistunutta, mutta vasta taistelun alkaessa päästään asiaan aggressiivisen heavy metal puhatessa täysillä. Ääninäyttely on kautta lin-

**YKSIPELISSÄ
RAAVITONTÄ
HUPLA RIITTÄÄ
10 TUNNIKSI...**

jan laadukasta, mutta tulkittu teksti ei todellakaan sovellu lasten korville.

Bulletstormin Epic Edition -painoksen mukana tulee koodi Gears of War 3:n beta-testaukseen. Puolan poikien pysyttely on silti hankkimisen arvoinen ilmeikään lisäporkkanaa.

★ Loppukaneetti:

Bulletstorm onnistuu erottumaan räiskintäpelien massasta edukseen. Se on kuin tuulahdus ajasta, jolloin pysyttelypelit tavoittelivat realismin sijaan puhdasta hauskuutta.

Markus Hirsilä

8/10

Japanin rikollissyndikaatissa kuohuu jo neljännen kerran

YAKUZA 4

Alusta PLAYSTATION 3 Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA Julkaisu 18.3. Pelaajia 1 Ikäraja 18



Sarjaa ensikertaa pelanneena lähestyin Yakuzaa aluksi vääriällä ennako-odotuksilla. Japanin GTA:ksi kuvittelemani peli ei nimittäin täytä montaa hiekkalaatikopelin tunnusmerkkiä. Vapaa haahuilu kuvitteellisessa Kamurochon kaupunginosassa onnistuu vain tietyissä vaiheissa, ja laatikon laidatkin tulevat nopeasti vastaan. Tekemistä on sinänsä paljon, mutta aktiviteetit muistuttavat "siellä elämisen" sijaan minipelejä. Kun ennako-odotuksista pääsee yli, huomaakin pelaavansa enemmän japanilaista roolipeliä kuin länsimaista vapaata toimintapeliä.

Japanilaisten roolipelien hengessä lähes tyhjästä eteen pöllähtävät satunnaiset jengiläiset sun muut hörhöt haastavat pelaajaa turpakäräjille tuon tuosta. Juonitehtävissä kohtaamiset ovat tarkemmin suunniteltuja kohtaamisia. Reaaliaikainen taistelu muistuttaa hieman perinteistä tappelupeliä napinhakauksineen. Lisämaustetta toimintaan saadaan avaamalla kokemuksen myötä uusia liikkeitä ja ominaisuuksia. Tehokkaat lopetusliikkeet ovat brutaalia katsottavaa päähän potkimisineen. Tappeleminen on pääosin sujuvaa ja monipuolista. Juoksentelu ja hyppiminen on puolestaan jäykän töksähtelevää ja viestii kovin vanhanaikaisesta pelisuunnittelusta.

Kamurochon kaupunginosa on sinänsä eläväinen kokonaisuus täynnä ihmisiä ja neonvaloja, mutta kunnollinen valaistuksen ja sääolojen mallintaminen olisi tehnyt siitä vielä uskottavamman. Äänimaailma on uskollinen kuvitteelliselle esikuvallleen. Kävelykadiusta koostuvan kaupunginosaan melu teräskuulia kolisevine pachinko-halleineen on kuin Tokiosta revitty. Japaninkielinen ääninäyttely on pätevää kautta linjan.

Yakuza 4:stä löytyy paljon outoa materiaalia länsimaiseen pelitarjontaan tottuneelle. Tuotesijoittelu on ajoittain täysin räikeää ja itsetarkoituksellista. Pelin oudointa antia on ehdottomasti hostess-osio, jossa omaan klubiin palkattuja naikkosia puetaan ja puunataan



Vanha pelimoottori Pelin ulkoasu kärsii hieman siitä, että se on toteutettu pari vuotta vanhalla Yakuza 3:n pelimoottorilla. Päähenkilöt ovat näpsäkän näköisiä, mutta kasvojen ilmeiden ja sivuhahmojen kankeus ärsyttävät ajoittain välinäytösten aikana.



"Forget about it"

Yakuza-sarjalla on pitkä ja saippuaoopperamainen historia. Ummikkolille mukana onkin "Muistelu-osio", jossa edellisen kolmen pelin tärkeimpiä kohtauksia voi katsoa uudelleen. Katseluun kannattaa totutella, peli on aivan vääriällä välivideoilla. Vaikka välillä pelintekijät vaikuttavat enemmänkin animaation tekijöiltä, nämä moninaiset välinäytökset vievät Japanin alamaailmaan sijoittuvaa juonta hyvin eteenpäin.

www.gamereactor.fi
Lue täyspitkät versiot kaikista arvioista verkosta.

www.gamereactor.fi

asiakkaiden mieleisiksi. Kyseenalainen osio poistettiin kolmososan lännkäriversioista, ja vaikka prostituutiosta ei ole kyse, kyllähän se hieman sulattelua vaatii. Hostessit ovat kuitenkin ennemminkin ammattimaisia klubiemäntiä ja viihdyttäjiä. Skitsofreeninen suhtautuminen väkivaltaiseen mafiamaailmaan kummastuttaa myös. Välillä puunataan klubiemännän frisyryiä kimmellyksen ja j-popin tahdissa, välillä annetaan polvea leukaperiin veriroiskeiden kera.

Vallalla tuntuu olevan myös käsitys "hyvis-tä" ja "pahoista" rikollisista. Poliisikin tuntuu ajoittain enemmän pahikselta kuin designer-vaatteisiin puetut oikeamieliset yakuzat jaloine aatteineen. Toisaalta se on myös osa pelin viehätystä. Vaikka valinnan vapautta ja harrautumismahdollisuuksia on vähän, Yakuza 4 pystyy yllättämään lännkärin monella eritavalla.

★ Loppukaneetti:

Yakuza 4, puoliksi peli, puoliksi elokuva, on mielenkiintoinen loikka japanin alamaailmaan. **Matti Isotalo**

7/10

DAWN OF WAR II: RETRIBUTION

Alusta PC Kehittäjä RELIC ENTERTAINMENT Julkaisija THQ
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-6 Ikäraja 16



Collector's Edition Kallimpi erikoisversio sisältää kaikki ryhmitymät, mutta perusversion lisärodot tulee ostaa erikseen nettilatauskaupasta vajaan euron hinnalla.

Dawn of War II sai ilmestyessään hieman risti-riittaisen vastaanoton. Alkuperäinen peli oli pohjimmitaan perinteinen tosiaikastrategia, kun taas jatko-osa luopui tukikohtien rakentelusta ja kutisti komennettavien joukkojen määrän muutaman sankarin ryhmään. Pelaaminen muistuttikin enemmänkin roolipeliä kuin tosiaikastrategiaa.

Itsenäinen Retribution-lisäosa palaa osittain pelisarjan juurille. Pelaaja saa halutessaan komennettavakseen suurempia joukkioita yksinäisten sankarihahmojen tueksi. Perinteiseen tukikohtien rakentamiseen ei kuitenkaan ole paluuta, sillä pelissä on yhä kyse voittopisteiden valloittamisesta. Nyt tosin vallatuista tukikohdista voi taistelukentälle tilata täydennysjoukkoja. Tehtävien päätteeksi pelaaja saa valita, haluuko palkinnoksi uuden varusteen sankareille vai uusia taitoja perussotilaille.

RETRIBUTION JATKAA TARINAA SUORAAN EDELLISOSASTA

Lisäosana Retribution on toteutettu poikkeuksellisesti. Pelaaja voi valita kuudesta Warhammer 40K-universumin ryhmitymästä mieleisensä (Space Marines, Imperial Guard, Chaos Marines, tyrannidit, eldar ja örkit) ja pelata sen johdossa läpi yksinpelikampanjan. Kampanja on taidolla tehty, mutta hieman säästeliäästi tehtäväkavalkadi on kaikille roduille sama. Kampanjan läpipeluu kestää noin kymmenisen tuntia, mutta mielellään siihen palaa toistamiseen toisella rodulla pelaten.

Ryhmittymistä löytyy varmasti jokaiselle omat suosikkinsa, mutta Imperial Guard on silti pelin keskeisintä antia. Kaarti luottaa maanläheisesti tankkeihin ja jalkaväkeen. Huvittavat örkit ja julmat kaaoksen joukot jäivät myös mieleen.

★ Loppukaneetti:

Retribution on mainio itsenäinen lisäosa Dawn of War II:lle.

Hannu-Pekka Peura

8/10



DRAGON AGE II

Biowaren palkittu lohikäärmesaaga tekee loisteliaan paluun

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

Biowaren asema roolipelikehittäjien kärkinimellä on vankkumaton. Yrityksen kehittämät pelit ovat vuodesta toiseen olleet arvostelu- ja myyntimenestyksiä. Usean eri tahon viime vuoden parhaaksi peliksi valitsema Mass Effect 2 oli vaikuttava pelijulkaisu Biowarelta, mutta sai osakseen myös kritiikkiä turhankin suoraviivaisista uudistuksista edeltäjänsä nähden. Samalla tavoin Dragon Agen jatko-osa hioo edellisosan teräviä kulmia ja samalla yksinkertaistaa pelillistä sisältöä, mutta kokonaisuus säilyy edelleen erinomaisena.

Pelin sisällöstä valtaosa on taistelua, jota on uudistettu edellisosaan nähden. Taistelujen tempo on nostettu kiivaammaksi ja vastustajia käy päälle lähes aina useita kerralla. Tapahtumista on hankala saada vauhdissa selvää, mutta tilanteen tauottaminen käskynjakoa varten on edelleen mahdollista. Pelaajan rinnalla taistelee kolme seuraista, joiden tekoäly on tavallisesti johdonmukaista ja muokattavissa. Ajoittain koneen kontrolloimat hahmot tosin innostuvat säntäämään tyhmänrohkeasti keskelle vihollislaumaa tai vastustajien jousimiesten ristituleen. Kamerakuvakulma on konsolien tapaan myös PC:llä varsin alhaalla, eikä sitä voi nostaa enää yhtä korkealle kuin edellisosassa paremman kokonaiskuvan hahmottamiseksi.

Dragon Age II:n juoni keskittyy Kirkwallin kaupunkivaltion ongelmiin ja seuraa sinne paikallaisena päätyvän sankarin elämää noin seitsemän vuoden ajanjaksolla. Sankariryhmän



Edellisessä osassa tapahtui Dragon Age: Originsia pelanneet voivat Mass Effect 2:n tavoin ladata vanhan pelitallennuksensa sisältämät juonenkäänteet mukaan Dragon Age II:een.

Soturi, velho ja varas

Dragon Age II:n taistelijakaarti koostuu kolmesta hahmoluokasta: soturista, velhosta ja varkaasta. Hahmoluokkien toisiaan tukevat kyvyt kannustavat valitsemaan huolella sankariryhmän koostumuksen ja ominaisuudet, mikä on erityisen tärkeää vaikeammilla vaikeusasteilla. Kääntöpuolena tehokkaat tukikyvyt sanelevat pelaajan tekemät tasovalinnat turhankin tarkasti.

jäseneksi liittyy useita kiinnostavia hahmoja ja pelin huippuhetkiä ovatkin näiden taustoja valaisevat sivutehtävät. Samoihin maisemiin saman kaupunkivaltion ympärille sidottu juoni on säästännyt hieman peligraafikkojen vaivaa ja loppupuolella maisemat tulevat jo hieman turhankin tutuiksi. Vuosien kuluessa pelimaailma kokee vain vähän muutoksia, mutta suhteet juonen muihin henkilöhahmoihin etenevät. Taistelutoverien kanssa voi ystävystyä ja loppupuolella peliä on mahdollisuus myös romanssintynkään. Monivuotinen juoniasetus ja kerrontatapa ovat varsin kiinnostavia, mutta uskottavuutta rikkovat esimerkiksi vuodesta toiseen samassa paikassa itsekseen palavat nuotiot ja useimmilla

hahmoilla aina samanlaisina pysyvät vaatteet. Keskustelu on pääosin hyvin kirjoitettua ja näyteltyä ja nyt myös päähenkilön vuorosanat ovat ääninäyteltyjä. Käytössä on Mass Effectistä tuttu keskustelukiekkko.

Kokonaisuutena Dragon Age II on totutun laadukas Bioware-roolipeli ja ehdottomasti suositeltavaa pelattavaa, mutta parantamiseen jää vielä varaa. Konsoleilla peliin tottuneille taistelumeکانin uudistukset tuntunevat luonteilta, mutta PC:llä taistelun nopeampi tempo, rajoitetumpi kamerakuvakulma ja etenkin toistuvat vihollisaallot eivät ole yksiselitteisen hyviä muutoksia. Lisäksi taistelutaktiikat kaipaivat enemmän tilannekohtaisuutta. Nyt pelaajan on liian helppo käyttää aina samoja taistelutempuja ja toisiaan tukevat hahmoluokkien kombinaatiokyvyt ovat patenttiratkaisuja lähes kaikkiin taisteluihin. Kritiikistä huolimatta peli pitää hyvin otteessaan aina lopputeksteihin saakka, mikä on kunnioitettavaa kestoltaan päälle 45 tunnin seikkailussa.

★ Loppukaneetti:

Dragon Age II painottuu entistä enemmän toimintaan, mutta on silti upea fantasiaseikkailu vangitsevalle tarinalla ja hienoilla hahmoilla.

Hannu-Pekka Peura

9/10

Uhkarohkeat ISA-soturit raivoavat syvällä vihollislinjojen takana

KILLZONE 3

Alusta PLAYSTATION 3 Kehittäjä GUERRILLA GAMES Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-24 Ikäraja 18



Tomas Sevchenko on kulkenut helvetin läpi. Yhdessä ISA-joukkojen kanssa Killzone-sarjan protagonistista on onnistunut mahdottomassa tehtävässään, sillä diktaattori Visari makaa kuolleen omassa verilammikossaan. Sota on kuitenkin vasta alkamassa. Pian Sev saa seurata, kuinka jättimäinen Helghast-armada repii ISA-laivaston avaruusrumuksi.

Sev ja Rico ovat tovereineen ansassa vieraalla planeetalla. Täydennysjoukkoja ei ole odotettavissa ja raskaasta kalustosta on pulaa. Vaihtoehdoksi jää vetäytyminen Helghanin ankaran luonnon ja vielä ankarampien asukkaiden ristiotteesta, mikä saa tapahtumia edeltäneen planetaarisen invaasion näyttämään avaruusjääkärien rutiiniharjoitukselta.

Killzone 3:n alkuasetelmat ovat räiskintäpeliksi varsin kutkuttavat, mutta Guerrilla ei ole pystynyt hyödyntämään sitä kuuluisaa potentiaalia oikein. Vihollisen keskelle joutuneelta kaksikolta odotin tunteiden vuoristorataa ja synkkiä hetkiä, mutta sen sijaan tarjottiin tupla-annos äijäilyä ja kokkapuheita. Killzone 2:een verrattuna tarinan kevytkenkäisempi tyylillä häiritsee. Pelin rytmytyksessä ei sinänsä ole moitittavaa, mutta vaikka dialogiin on mainospuheista päätellen panostettu Hollywood-näyttelijöihin, ei alfaurosten välisiin yhteenottoihin ole saatu mitään tuoretta maustetta.

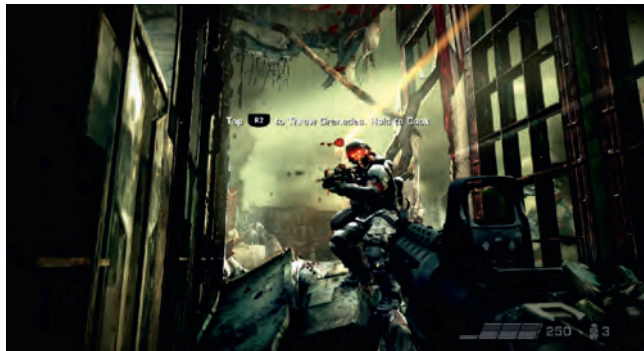
ISA-joukkojen uhoamista tasapainotetaan Helghastien poliittisella kyräilyllä. Neuvottelupöydässä otetta juuri vapautuneesta valtais-

2:m

Kristian Nymoen

Killzone 3 ei tuo ihmeemmin uutta näkökulmaa toimintapeleihin, mutta uskottoman hektinen räiskintä tarjoaa koko joukon räjähtäviä ja vaikuttavia kohtauksia. Brutaali, fyysinen väkijoukko pitää pelaajan varpaillaan halki kahdeksantuntisen kampanjan. Lisäksi nettimoninpeli tarjoaa tehtäväpohjaisia pelimuotoja, jotka kytkeytyvät tarinaan hieman vahvemmin kuin vastaavissa peleissä yleensä. Lievänä pettymyksenä yhteistyötila toimii vain jaetulla ruudulla.

Loppukaneetti: Tuttu, mutta erittäin huoliteltu kokonaisuus. **9/10**



Raskasta Killzone 3:n ohjaustuntuma on herkistynyt hieman edellisosasta, mutta siinä on edelleen selvästi enemmän painoa takana kuin esimerkiksi Call of Duty -sarjassa. Tarkka tähtäminen vaatii ensin totuttelua, mutta sen jälkeen avaruustasistien on paras varoa.



Haloo, täällä 3D

Killzone 3 on yksi ensimmäisistä 3D-televisioita tukevista PS3-peleistä. Pelatessa 3D lisää kuvan syvyyssvaikutelmaa, mutta ei yksiselitteisesti paranna pelattavuutta. Tehosten tuottaminen verottaa nimittäin kuvan tarkkuutta. 3D ei siis ole niinkään välttämättömyys kuin lisäominaisuus, joka on tarkoitettu uudesta tekniikasta kiinnostuneille. Samana kategoriana kuuluu myös vaihtoehtoinen liikeohjaus PlayStation Move -ohjaimella.

Tunnusko skaaan?

Gamereactor arvioi pelit asteikolla 1-10.

Lisää: www.gamereactor.fi

tuimesta tavoittelevat amiraali Orlock ja planeetan merkittävin siviili, ase tehtaan päämies Jorhan Stahl. Konnien roolitus toimii, ja lisäkatsaukset pimeälle puolelle olisivat ehkä tuoneet tarinaan sen kaipaamaa tehoa.

Juonen sijaan Killzone tempaakin mukaan visuaalisella annillaan. Erityisesti ilmassa leijuva pöly ja savu tuntuvat hämmästyttävän aidolta. Lisäksi liikkeessä on koko ajan massaa takana. Lähihaisteluliike ei irtoa millisekunnissa, vaan löynnillä on painoa ja hypyllä joustoa, mikä näkyy ja ennen kaikkea tuntuu. Tähtääminen ei ole niin herkkää kuin muutamissa kilpailevissa peleissä, mutta kun ohjaus loksauttaa totuttelun jälkeen kohdilleen, vyörytetyillä käytävillä tulee nopeasti hiljaista.

★Loppukaneetti:

Kattavat moninpelivaihtoehdot täydentävät mukavasti yksinpelikampanjaa, ja kaiken kaikkiaan Killzone 3 on tukeva ja teknisesti laadukas paketti raskaan räiskinnän ystäville.

Eerik Rahja

8/10

MOTOGP 10/11

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä MONUMENTAL GAMES Julkaisija CAPCOM Julkaisu 18.3. Pelaajia 1-20 Ikäraja 3



Johan pomppasi Hyvä aika-ajositus ei vielä takaa menestystä kilpailussa. Aika-ajotekoaly on olematon ja ajat näytävät käsikirjoituilta. Kisassa tekoaly ajaa kohtuullisesti.

Viime vuoden MotoGP 09/10 oli vaihteeksi yllättävän hyvä prättäpeli, joka toi uudistuksia Capcomin sarjaan. Täksi vuodeksi toiveissa oli jatkoa hyvälle kehityssuunnalle, mutta MotoGP 10/11 ei nouse seuraavalle askelmalle, eikä edes korjaa kaikkia edeltäjänsä ongelmia.

Se ei silti tarkoita, etteikö pelillä olisi puolensa. Kehittäjä Monumental on tehnyt päivityksiä jo viime vuonna hyväksi havaittuun ajomalliin, minkä tuloksena kaksipyöräisten ominaisuudet nousevat entistä selvemmin esiin. Fysiikkamallissa tuntuvat pyörän ja ajajan paino, eikä raskaan MotoGP-pyörän painopistettä voi heittää puolelta toiselle silmänräpäyksessä. Mutkien ennakointi ja käännösten ajoittaminen muodostavatkin yhden keskeisimmistä eroista moniin muihin ajopeleihin, joissa ajetaan kilpaa nelipyöräisillä ajoneuvoilla.

Harmillisesti MotoGP 10/11 ei muilta osin

URAMUODON TOTEUTUS TUNTUU KUIVALTA

tee pelaamisesta viihdyttävää kokemusta. Grafiikka on vaisua ja pelimuodot ovat pysyneet miltei ennallaan, joten uramuodossa edetään edelleen 125-kuutioisista Moto2-luokan kautta MotoGP:hen, laajentamalla samalla omaa talliaan mekaanikoin ja PR-henkilöin. Uramuodon idea on edelleen ihan relevantti, mutta toteutus tuntuu kuivalta, kun kaikki pyörii yhä värittömän kalenteriruudun ympärillä. Yksinkertaista toteutusta alleviivaa viime syksyn F1 2010:n tarjoama interaktiivinen varikkoelämys. Uramuodon ainoana merkittävänä uudistuksena on kaksinpelin lisääminen.

★Loppukaneetti:

MotoGP 10/11 vaikuttaa ikävästi halvalta vuosipäivitykseltä, joka ei edes sisällä kauden 2011 tilastoja ennen kesällä julkaistavaa, onneksi ilmaista lisäosaa. Ainakaan ennen sitä MotoGP 09/10:tä ei ole kiire vaihtaa uudempaan.

Kimmo Pukkila

5/10



Romurallisarja vaihtaa maisemaa ja päättyy kaupunkiin

MOTORSTORM: APOCALYPSE

Alusta PLAYSTATION 3 Kehittäjä EVOLUTION STUDIOS Julkaisija SONY Julkaisu 16.3. Pelaajia 1-16 Ikäraja 16

FLATOUTIN
JA SPLIT/
SECONDIN
RISTISIITOS

PlayStation 3 saa pullistaa jälleen muskeliaan, kun crossipyörät, ralliautot, rekat ja monsterit jyristelevät halki maailmanlopun urbaanimaisemien. Motorstorm-sarjan kolmas osa ei tee vaikutusta ensi näkemältä, mutta pian menoruvi kiristyy ja kokonaiskuva peittoaa pienten yksityiskohtien puutteet. Siinä missä ennen koukkuna oli poikkeuksellinen radanpinnan simulointi, nyt pelaaja pidetään varpaillaan muuntelemalla kisan kuluessa koko rataympäristöä.

Yksinpeli kiteytyy tuttuun tapaan suoraviivaiseen turnaukseen, mutta Apocalypsesta uutta on se, että tapahtuma rakentuu kolmen päähahmon ympärille ja jokainen hahmo avaa oman näkökulmansa kahden päivän mittaiseen kisarupeamaan. Hahmot toimivat käytännössä portaitaisena vaikeustasona, mutta kevyellä tarinalla kuorrutettuna. Vaikka "elävistä sarjakuvista" koostuva kerronta ei päättä huimaa, lisää se ihan hauskan kevennyksen joskus varsin uuvuttavien kisojen välille. Tuttua on nimittäin myös se, että vaikeustaso voi heitellä kilpailusta toiseen rajustikin, kun pelaaja heitetään kuhunkin kisaan ennalta määrättyllä ajoneuvolla mitteleämään palkintopallisijasta.

Tekoälystä on aistittavissa ainakin jonkintoista kuminauhamaisuutta, mikä on omiaan tuottamaan äärimmäisen kirveleviä sadasosan tappioita, kun hyvin menneen kilpailun sössii viimeisessä mutkassa. Toisaalta kilpailut pysyvät aina intensiivisinä ja jännittävänä. Armot-



Matkaliput, olkaa hyvä Hylätylle juna-asemalle kurvattaessa kannattaa olla varuillaan, ettei pikajuna syökse kiskoilta suoraan omalle reitille.

Varo, ihmisiä!

Pelin taustana toimiva kaupunki ei ole täysin autio, vaan raunioihin on jäänyt joitakin piiraparkoja asustamaan. Samalla armeija yrittää pitää paikan tyhjänä yhä kiristyvin ottein. Ryhmittyvät sotivat paitsi keskenään myös romurallijengiä vastaan. Käytännössä tällä ei ole suurta vaikutusta pelämiseseen, mutta ohjuksin varustettu hävittäjä toimii hyvänä tekosyynä pistää maisemaa matalaksi, ja voipa tuullasiin räjähtää vaikka polttopullo.

tomien karsintarajojen poistaminen olisi ollut silti tervetullut muutos, ja palkintopallisijoille olisi voitu keksiä jokin muu porkkana kuin seuraavaan kilpailuun pääsy.

Moninpeliin brutaaluisuudesta tietysti istuu, ja siksi on hyvä, että ajaminen pääasiassa toimii. Fysiikkamalli tasapainottelee onnistuneesti realismiin ja puhtaan paahtamisen välillä. Autojen paino tuntuu ja pakottaa myös jarruttamaan, mutta löyhemmät kurvit voi taittaa lennokkaasti kahva edellä käsijarrukäynnöksellä ja rakettimootorilla. Kolarit puolestaan murskaavat peltiä totutun näytävästi. Evolution Studiosin WRC-rallitausta siis näkyy nelipyöräisissä, mutta kaksipyöräisten kiikeryys tuottaa edelleen

ylimääräistä päänvaivaa.

Ratojen puolesta Apocalypse on kuin Flatoutin ja Split/Secondin ristisiitos. Radat kiertävät halki kaupungin lähiön, keskustan, läheisen rannan ja sataman. Ympäristö on kuitenkin otanut varsin ronskisti osuaa maanjäristyksesä, ja kaikkialla pyörii tuhansittain erilaisia murkuloita ja rojunpalasia, jotka lentelevät ympäriinsä kilpailun tuoksinassa. Tämän lisäksi radoille on asetettu käsikirjoitettuja tilanteita, jotka muuttavat ratojen muotoa ja pitävät loppukieroksetkin yllättävinä. Esimerkiksi suuri kerrostalo saattaa romahtaa silmien edessä tai horisontista voi nousta veneitä radalle paiskova hurrikaani. Suuret erikoistehosteet ovatkin yksi pelin kohokohdista. Teknisesti pelissä häiritsevät vain latausajat, joita ei ole piilotettu tarinan alle.

★ Loppukaneetti:

Uudesta teemasta huolimatta Motorstorm: Apocalypse on pelillisesti melko tutunoloinen paketti. Aggressiivisesta kaahailusta kiinnostuneille 16 pelaajan nettipeli ja jaetun ruudun tuki ovat hyviä syitä ottaa osaa uuteen moottorimyrskyyn, mutta sarjan meininkiä aiemmin vierastaneet tuskin innostuvat tälläkään kertaa.

Kimmo Pukkila

7/10



Nousevan auringon maa nousee taas ja palauttaa Total Warin juurilleen

TOTAL WAR: SHOGUN 2

Alusta PC Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY Julkaisija SEGA Julkaisu 18.3. Pelaajia 1-8 Ikäraja 16

Total War –pelisarja on käsitellyt montaa eri-laista konfliktia ja aikakautta historiassa. Mutta mikään niistä ei ollut itselleni niin mieluinen kuin alkuperäinen Shogun: Total War. Japanin keskiaikaan sijoittuva vääntö eri klaanien välillä toimi niin aihepiirinsä kuin pelimekaniikkansa osalta juuri Total Warin parhailla osa-alueella. Antiikin ja keskiajan versiot kärsivät rintamalinjojen jäykkyydestä ja liian suuresta yksikkömäärästä. Empire taas jä-mähdytti taistelut lähes asemasodaksi. Siksi sydän onnesta pakahtuen luin Shogunin tekevän paluun. Sen harvat, mutta toisistaan selvästi eroavat yksiköt ja elävä taistelukenttä ovat mielestäni parasta Total Waria.

Kakkososassa asetelmat ovat entisellään. Sotaisien samuraiklaanien johtajat, daimiot, vääntävät sulkakynällä ja katanalla vastakkain Japanin eri alueiden ja lopulta pääkaupunki Kioton hallinnasta. Se ken Kiotoa hallitsee, kruunataan koko Japanin sotaherraksi, Shoguniksi (shogunin paikalle). Eri alueiden erikois-resursseja, diplomatiaa, kaupankäyntiä ja reaaliaikaista sodankäyntiä yhdistävä ydin on edelleen paikallaan. Aiempaa merkittävämpää on nyt hallita tiettyjä sektoreita, sillä ne antavat merkittäviä lisäbonuksia esimerkiksi samuraiden haarniskoihin tai vaikka hevosten laatuun. Lisäksi etenkin ensimmäisillä pelikerroilla kartoittaminen on tärkeää itselleen sopivan strategian synnyttämiseksi ja uhkien ennakoinniseksi. Eri alueet eivät ole nyt vain automaattisia tuo-



Joukot ojennukseen Shogun 2:n pelattavuus on huippuluokkaa, ja pikkukartta helpottaa kokonais kuvan hahmottamista kuvavinkkelistä riippumatta.

Mitteli merellä

Shogun 2:ssa on mukana päivällä ja yöllä käytävien maataisteluiden lisäksi mitteli myös merien heruudesta. Japanissa meriteknologia eteni varsin eri polkuna euroverrokkeliinsa nähden. Alukset ovat pääasiassa sotilaiden kuljetusta varten, ja vasta myöhäisimmissä paateissa kiinnitettiin huomiota itse aluksen aseistukseen. Niinpä tasaväiksen taistelun ratkaisee ylivoimaisen ammuntauunnon hakeeminen ja oikea-aikaisen valtauksen yrittäminen.

tanto- ja rahantekoyksiköitä vailla identiteettiä.

Muiden uudistusten lisäksi myös kenraalit ja komentajat on vedetty uusiksi. Kuninkaallisen veren jatkaminen on edelleen äärettömän tärkeää. Samoin komentajien hengissä pitäminen, sillä kykypuusta sopivasti poimitut ominaisuudet nostavat veteraanit kauas ensikertalaisten yläpuolelle taistelutehossa.

Reaaliaikainen taistelu on sekä taktista että kaunista. Erilaiset taktiikat toimivat hyvin, ja puolustuksen heikkoja kohtia hyödyntämällä voiton voi korjata epätoivoisemmassakin tilanteessa. Iso osa silmäkarkista tosin menee hie-man hukkaan, sillä leijonasosa taisteluista vietetään kaukana lintuperspektiivissä. Putoilevia

kirsikkapuunlehtiä ei ehdi pitkään ihailla, sillä upeasti koristellut sotajoukot vievät niistäkin voiton. Ajanmukainen ja mukavasti vaihteleva musiikkiraita on silkkaa parhautta. Ainoastaan

REAALIAIKAINEN TAISTELU ON TAKTISTA JA KAUNISTA

hieman sekopäinen tekoöly rokottaa pisteitä taistelupuolesta, ainakin normaalivaikeustasolla. Tosin sekin pystyy välillä melkoiisiin suorituksiin, kuten täsmälliseen monen linjan yhtäaikaiseen hyökkäykseen.

★ Loppukaneetti:

Shogun 2:n muutokset ovat olleet moninaiset ja harkitut. Kaikkea hyvää on parannettu, ja jahka normaalit korjauskierrokset tekoölyn ja satunnaisen kaatuilun kanssa on tehty, kädessä on parasta Total Waria aikoihin.

Matti Isotalo

9/10

EA Sportsin nyrkkeilysimulaattori iskee tällä kertaa tarinan kera

FIGHT NIGHT CHAMPION

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA SPORTS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 16



Erinomaista hupia illanistujaisiin tarjoillut Fight Night Round 4 saa jatkoa, kun EA:n nyrkkeilysarja etenee viidenteen osaansa. Fight Night Championin koukku on nimikko-moodiin sisällytetty tarina, jonka on määrä valottaa pelaajalle lajiipiirin draamaa.

Minulle Fight Night on ollut parhaimmillaan pienen porukan illanistujaisissa, jolloin iskut lentelevät ruudulla ja kuittailu olohuoneessa. Juonikuvioihin keskittyminen ei lähtökohtaisesti tuntunut kovin olennaiselta osalta kaiken mukiloimisen keskellä, ei varsinkaan silloin, kun pelattavuus oli niin hyvä kuin Round 4:ssä. Champion alkaa kuitenkin perinteikkään sparrailun sijasta vankilaringistä, ja pelissä seurataan Andre Bishopin tietä sellin perukoilta parasvaloihin. Mukaan mahtuu korruptoituneita sinivuokkoja, rahan kyllästämiä keikareita ja tyttö, mutta matsista toiseen kiirehtiminen ei jätä aikaa henkilöhahmoihin syventymiselle.

Ripeä tahti on lopulta ihan hyvä juttu, sillä juonenkäänteet ovat ennalta-arvattavissa, eikä huippu-urheilun raadollisuudesta ole saatu mi-

KEHITTÄJIEN TULISI KATSOA ELOKUVA THE WRESTLER

tään tarpeeksi voimakasta raavittua kasaan. V-sanan viljelyllä ei pitkälle päästä. Kehittäjien tulisi katsoa Mickey Rourken tähdittämän The Wrestler -elokuva ja pohtia, miten siitä voisi tehdä pelin nimikkeellä The Boxer. Lahdenkisojen maastohiihtäjien karuja dopingjuttuja muistelllessani tuli väkisinkin mieleen, että totuus on paljon Fight Night Championin tarua ihmeellisempää.

Ennen kuin masennutaan tarinan puutteisiin, pitää muistaa, ettei se tietenkään ole täl-



Kohti tähtiä Ennen isoihin mestaruusmatseihin pääsemistä pelaajan on selvittävä pienemmissä ringeissä, myös kiven sisällä.



Yli 50 tähteä

Fight Night Champion sisältää sarjan tähän asti laajimman hahmovalikoiman. Mukana on yli 50 oikeaa ammattilaisnyrkkeilijää seitsemästä painoluokasta. Round 4:ssä esiintynyt Amin Asikainen ei tosin tällä kertaa ole remmissä, mutta pelissä on sellaisia legendoja kuin Muhammed Ali ja Mike Tyson. Muita tunnettuja nimiä ovat muun muassa Manny Pacquiao (kuvassa), Ricky Hatton, Bernard Hopkins, Vitali Klitschko, Sergio Mora ja Lennox Lewis. Lisäksi pelissä voi luoda ja kehittää myös omia nyrkkeilijöitä, joita on mahdollista myös jakaa muiden pelaajien kanssa entistä monipuolisemmassa nettipalvelussa.

laisessa pelissä avaintekijä. Ja kuten raskaan sarjan kehäraakit muistavat, Fight Night -sarja on kolmannelta osastaan lähtien ollut pelattavuudeltaan yhtä juhlaa virtuaalinyrkkeilyjölle. Full Spectrum Punch Control eli suomeksi tattihojus pistelee ohjaimen käskyt kivuliaan tarkasti perille, jolloin ohjainta pitelevälle henkilölle jää vastuu menestyksestä. Ohjauksessa on tapahtunut pieniä muutoksia Round 4:ään verrattuna, joskaan ei yksiselitteisesti parempaan. Voimalyöntien merkitystä on vähennetty ja samoin on käynyt vastaiskuille – tosin näitä ja monia muita ottelun hienouksia saa muutettua liikusäätimillä vaikka kesken erän.

★ Loppukaneetti:

Kitinöistä huolimatta nyrkkihippa on edelleen hauskaa, ja heikon Champion-tilan ohella myös tuttu Legacy-uramoodi löytyy paketista. Verkko-ominaisuuksiin on haettu vaikutteita NHL:n puolelta. Esimerkiksi oman nyrkkeilysalin perustaminen on mahdollista. Ehostettu nettipeli onkin paketin paras uudistus.

Eerik Rahja

7/10

BEYOND GOOD AND EVIL HD

Alusta XBLA Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Sirkkoja kuonoon Jade kepitää vihollisia vain yhden hyökkäysnapin voimin. Oleellisempaa on iskujen ajoitus.

Ubisoft lämmittelee seitsemän vuoden takaista kultiklassikkoa uudelleen, nyt HD-tarkkuudella. Grafiikka on terävämpää kuin viime konsolisu-kupolvella, mutta yksityiskohdat ovat ennallaan ja pelimaailma näyttää jo selvästi ikääntyneeltä. Se ei silti ole syy jättää Beyond Good & Evil kokematta. Seikkailu hurmaa tyylillään.

Pelin tapahtumat kietoutuvat hämärän sala-liton ympärille, mitä yritetään paljastaa – ei ase-in tai ammuksin, vaan journalistisin keinoin. Jade on nuori ja pirtsakka valokuvaajatyttö, joka asustaa idyllisessä majakassa ihmis- ja eläin-ystäviensä kanssa. Kaikki ei ole kuitenkaan niin seesteistä, mitä ensin näyttää, sillä maailmassa on menossa intergalaktinen sota. Majakan asu-keilla on myös rahahuolia, joita ei helppota sähkö-yhtiön temppuili juuri muukalaishyökkäyksen alla, jättäen majakan ilman suojaa.

Rayman-guru Michel Ancelin suunnittelema

TARINA JA HAHMOT OVAT PELIN VALTTEJA

Beyond Good & Evil on ennen kaikkea seikkailupeli, jossa liikutaan ilmatyynyaluksella paikasta toiseen, keräillään tavaraa ja räpsitään kuvia myytäväksi. Välillä vastaan tulee taistelua ja hiippailua, mutta pelimekaniikka on pidetty yksinkertaisena. Osin ehkä tästä syystä peli ei ollut täysihintaisena tuotteena kaupallinen menestys, mutta ladattavaksi 10 euron peliksi paketti on kattava ja varsin viihdyttävä.

★ Loppukaneetti:

Pelin ehdottomia valtteja ovat kutsuttava tarina ja upeat hahmot, jotka tekniikan rajoitteista huolimatta heräävät hienosti henkiin persoonallisuutensa ansiosta. Ainutlaatuista taiteellista suuntaa tukee loistavasti myös kaunis musiikki, joka valaa peliin elokuvamaista tunnelmaa. Pelin kerran kokeneille ei kuitenkaan HD-versiossa ole mitään merkittävää uutta.

Kimmo Pukkila

8/10

Värikäs vallankumouksellinen pallukka pelastaa maailman harmaudelta

DE BLOB 2

Alusta DS / PS3 / Wii / XBOX 360 Kehittäjä BLUE TONGUE Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

Amorfinen, värejä itseensä sienen lailla imevä de Blob ei pääse vieläkkään rentoutumaan, sillä ensimmäisestä osasta tuttu Comrade Black on palannut imeäkseen värit maailmasta ja luodakseen monokromaattisen valtakunnan, jota hallita harmaalla hanskallaan. Pelin tavoitteena on saada värin vihollinen nalkkiin, ja siinä samalla vapauttaa orjuutetut kansalaiset maalaamalla näiden maisemat takaisin alkuperäiseen loistonsa.

De Blob on joustava kaveri, joka rullaa pallon lailla paikasta toiseen, joskus jopa seiniäkin pitkin. Väriäلتاista ryytetyillä eväillä kumipallo maalaa kaiken koskemansa, ja pistää vihulaisia nurin hyppimällä näiden päältä.

KUMIPALLO MAALAA KAIKEN KOSKEMANSA

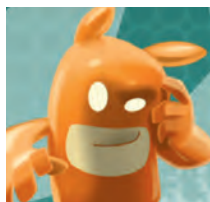
Pelin maisemia kuvataan kolmiulotteisesti Blobin takaa, ja ne muuttuvat sitä hilpeämmiksi mitä enemmän väriä niihin on läiskitty. Pelissä on myös kaksiulotteisia osuuksia, joihin vaihdetaan aina kun sankari pullahtaa viemäriluukusta maan alle. Näissä fiilis onkin enemmän vanhaa koulukuntaa, ja ne tuovat raikasta vaihtelua ulkoilmaosuuksiin.

Kenttien värittämiselle on aikarajansa, mutta kun pääasialliset tehtävät on hoidettu, pääsee niissä rullailemaan omia aikojaan ja metsästäämään bonuksia, jotka jäävät aiemmin keräämättä. Tämä tuleekin tarpeeseen, sillä kaiken tekemiseen kerralla on niukanlaisesti aikaa. Perusteellinen penkominen palkitaan pisteillä, joilla Blobia saa kehitettyä esimerkiksi suuremmaksi ja kestävämmäksi.

Kyseessä ei ole haastavimmasta päästä



Klassista Vaikka kyseessä on periaatteessa kolmiulotteinen, hahmon takaa kuvattu tasohyppely, aina välillä menoa päästään seuraamaan klassisesta sivuvinkelistä.



Kahdestaan?

Vaihtelua pelikään yksin pelaamiseen saa sillä, että kaveri nappaa apuroboti Pinkyn ohjattavakseen. Yhteistyö muistuttaa hie-man Super Mario Galaxyn yhteistyötilaa, ja Pinky voi ampua vihollisia maalilla tai avustaa Blobia muilla tavoin. Peliä voi esimerkiksi pelata jälkikasvun kanssa. Vaihtoehtoisesti mukana on myös Blob Party -moodi, jossa kaksi palloa voi käydä haasteisiin käsiksi, luonnollisesti alkupeleistä tukemilla aikatauluilla. Moninpeli sopii sinällään kuvaan, sillä syvälliset juonet eivät ole De Blob 2:ssa keskiössä, vaan homman nimenä on hauskanpito.

oleva pelikokemus, mutta tämä ei sinällään haittaa. Se mikä käy riepomaan on tapa, jolla peli pitää koko ajan kädestä ja neuvoa niin että hitaampikin tajuaa, mitä tulisi tehdä.

Tämä ei silti ole paha särö muuten hyvin soljuvassa pelikokemuksessa, jota ryyditetään hupaisilla välianimaatioilla ja kaikin puolin ko-mealla meiningillä. Iloiset maisemat pääsevät etenkin täräväpiirtona oikeuksiinsa. Myös musiikki reagoi maailman ilmeeseen, ja maalattujen talojen määrä sekä valitut värit määrittelevät taustaraidan soittoa. Näin vaihtelua piisaa ja resepti muuttuu jatkuvasti.

★ Loppukaneetti:

De Blob 2 on teeskentelemättömästi hauska ja rattoisa peli, jota pelaa mielikseen. Se kärsii hie-man pelaajan aliarvioinnista, mutta jos ylimääräiset ohjeistukset kestää, voi tämän kanssa viettää useita hupaisia tunteja.

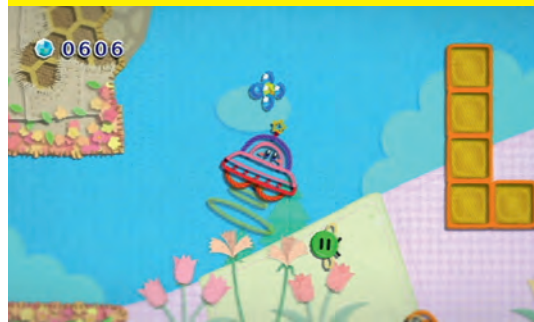
Mika Sorvari

8/10



KIRBY'S EPIC YARN

Alusta DS Kehittäjä GOOD FEEL Julkaisija NINTENDO
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7



Lankoja Tällä kertaa Kirbyn ruokahalua ei tyydytetä vihollisia syömällä, vaan vastustajat pistetään aivan solmuun.

Kirbyn uusi Wii-seikkailu saa alkunsa, kun ilkeä velho Yin-Yarn tempaisee vaaleanpunaisen palleron värikkääseen Patch Land -maailmaan. Velhon ryökäle on purkanut Patch Landia koossapitävät langat ja nyt maailman riekaleet riippuvat tyhjyydessä yksinään. Kirby ei tietenkään jätä ketään pulaan ja pyrkii siinä sivussa löytämään tien takaisin kotiin.

Kyseessä on tasohyppely, joka pyörii eri-laisten narujen ja lankojen ympärillä. Kirby ja tämän apuri prinssi Fluff hyppivät, uivat ja liitelevät tiensä tilkkutäkeistä kokoon kursituissa kentissä. Ja vaikka kenttäsuunnittelu periaatteessa toistaa lajityypin tuttua kaavaa, on siihen saatu mukavasti vaihtelua kudotusta tyylistä. Pelin ulkonäkö ei jää pelkäksi kikaksi, sillä kaikkia taustoihin kiinnitettyjä nappeja ja vetoketjuja voi kiskoa ja niiden manipuloiminen on etenemisen kannalta välttämätöntä. Jos esimerkiksi jokin rotko vaikuttaa liian leveältä ylihypsättäväksi, voi taustaan kiinnitetystä na-

NARUSTA KIS- KAISEMALLA MAAILMA MENE RYPPIYN

pista kiskaista maiseman läpi kulkevaa lankaa kireämmälle, jolloin maailma menee ryppeyn ja kuluu kapenee.

Myös kaikki asukit on kudottu langoista ja napeista, olivatpa nämä olomuodoltaan sitten kaloja, lintuja tai maassa möyriä vihulaisia. Pienemmät vastustajat voi pyörittää kangaspalloiksi, joita voi sitten käyttää heittoaseina muita vastaan. Pelistä löytyy myös isompia pomovastuksia ja näiden kohdalla täytyy aina löytää se Akilleen nappi, josta muutaman kerran nykyisemällä koko hirvitys purkautuu.

★ Loppukaneetti:

Pelimekaniikka toimii, ja Kirby's Epic Yarnin huonoiksi puoliksi nousevat lähinnä lyhyys ja helppous. Läpäisy ei vie paria päivää enempää, eikä pelissä voi kuolla, mutta kokonaisuus on silti harkittu ja söpöydellään valloittava.

Leevi Rantala

8/10



Heippa, kaikki! Tiettyissä paikoissa autosta pääsee myös ulos ja pelaaja voi sekä keskustella että elehtiä muiden kanssa, roolipeleistä tuttuun tyyliin. Ilman nettiyhteyttä sosiaalisuudesta jää paitsi.

Kunnianhimoinen peli kärsii viimeistelemättömyydestä

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä EDEN GAMES Julkaisija ATARI Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 12

Vuonna 2006 julkaistu massiivijapeli Test Drive Unlimited saa jatkoa ja lisää Havaijin oheen Ibizan. Vapaa yhteisöllinen kruisailu on pelin valtti, mutta pinnan alla lymyy vielä koko joukko ongelmia.

Peli on varsin kunnianhimoinen hanke Atarielta. Se tavoittelee samaan aikaan sekä massiivimonipelin yhteisöllisyyttä että perinteisempää Test Drive -yleisöä, joka kaipaavaa ennen kaikkea ajonautintoa kymmenien maailman upeimpien automallien koeajamisesta. Yksinpeli ja moninpeli toimivat saumattomasti

pitemmälle kuin edeltäjänsä tai Need for Speed World. Vaikka perinteiset nettikilpailut ja etuvaloja väläyttämällä käynnistettävät pika-haasteet ovatkin oleellinen osa moninpelielämystä, on aivan yhtä tärkeää liittyä autoklubiin tai perustaa sellainen itse. Systeemi toimii klaanien tavoin jäsenhierarkioineen päivineen.

Mielenkiintoisiin puitteisiin nähden on pieni pettymys, että uusiksi pistetty ajomekaniikka ei täysin tyydytä. Puolirealistinen tuntuma kärsii vauhdin ja dynamiikan puutteesta, mikä johtaa joskus käsittämättömiin pyörähdyksiin. Mukaan on jäänyt myös useita bugeja. Kuvaa-vaan on, että keskeinen klubijärjestelmä jouduttiin sulkemaan viikoiksi heti julkaisun jälkeen siitä löytyneiden huijausmahdollisuuksien vuoksi. Peli tuntuukin vielä keskeneräiseltä.

★Loppukaneetti:

Vioista huolimatta pelin idea on kiinnostava ja avoin maailma vetää eskapismien tavoin puoleensa. Jos kömpelyydet on valmis antamaan anteeksi, tehtävää riittää pitkäksi aikaa.

Kimmo Pukkila

VAPAA KRUISAILU ON PELIN EHDOTON ETU

rinta rinnan suuressa, täysin avoimessa virtuaalimaailmassa, joten maisemia pälistellessä ohi saattaa hurauttaa joku toinen samalla palvelimella pyörivä pelaaja.

Vapaa yhteisöllinen kruisailu onkin Test Drive Unlimited 2:n ehdoton etu. Peli vie sen

6/10

STOKED: BIG AIR EDITION

Alusta PC / XBOX 360 Kehittäjä BONGFISH Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 12



Stoked on toissa vuonna Xbox 360:lle ilmestynyt lumilautapeli, joka antoi lupauksen vapaalaskemisen ilosta. Laskut kuitenkin tökkivät huonoon ohjaukseen ja niukka sisältöön, mikä jätti kokemuksen keskinkertaiseksi. Nyt pelistä on julkaistu parilla vuorella laajennettu Big Air -versio.

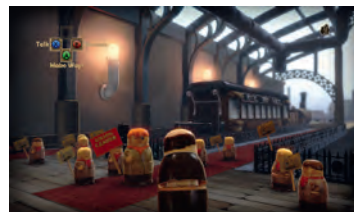
Pitkäaikaisena snoukkaajana toivoin hartaasti Stokedin viimein loistavan pelattavuudellaan. Toisinpa kävi, sillä vaikka Skate-sarjasta lainailtu flick-it-ohjaus tarjoaa kaikki mahdollisuudet toimivaan laskemiseen, ei pelimoottorista ole hyödyntämään koko potentiaalia. Eniten häiritsee se, ettei laskijalla tunnu olevan massaa, mutta myös ympäristö on staattinen ja karu. Sisältöä onneksi riittää, ja budjettihintaisena Stoked: Big Air Edition on yksi varteen-otettavimmista vaihtoehdoista niukassa lumilautailuvälikoimassa.

Eerik Rahja

6/10

STACKING

Alusta PSN / XBLA Kehittäjä DOUBLE FINE Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7



Stacking seuraa Costume Questia toisena Double Finen neljästä ladattavasta pelistä, ja sen premissi on juuri niin yksinkertainen kuin se on hauskin: pinnoa venäläisiä maatuskanukkeja oikealla tavalla aivopähkinöiden ratkaisemiseksi.

Pelaaja on nukeista pienin, Charlie Blackmore, joka voi hypätä muiden nukkien sisään. Pinoutumalla muihin Charlien täytyy pelastaa erinäisiä perheenjäseniään hirmuisen Paronin kynsistä. Tarina kuulostaa yksinkertaiselta, ja se onkin, mutta pelillä on oma hulla luonteensa. Käsikirjoituksen ja dialogin taso ovat juurikin niin hyviä kuin Double Fineltä voi odottaa, ja pelastusoperaation aikana suoritettavat omituiset tehtävät ovat huvittomien hauskoja. Eteneminen ei vain ole kovin haastavaa. Varsinainen haaste piilee lähinnä salaisuuksien ja erilaisten läpipeluu-ten selvittämisessä.

Bengt Lemne

8/10

PÓKEMON BLACK/WHITE

Alusta NINTENDO DS Kehittäjä GAME FREAK Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-5 Ikäraja 3



Jokainen uusi osa Pokémon-sarjaan myy miljoonia, vaikka se on yleensä kopio edellisistä uudella nimellä. White ja Black eivät uudista jämähtänyttä sarjaa kuin ehkä nimeksi. Hankkimista voikin suositella ainoastaan vannoutuneille faneille ja niille, jotka eivät ole sarjaan aiemmin tutustuneet.

Pelin rakenne on sama kuin ennenkin: kulje kylästä toiseen ja haasta pitäjän johtava pokémon-kouluttaja. Matkan varrella kannattaa kaapata mukaan uusia pokemoneja. Vuoropohjaiset taistelut noudattavat tiukasti kivi-sakset-paperi-mekaniikkaa. Verkkotoiminnot lisäävät yhteisöllisyyttä, ja graafisesti White ja Black ovat hitusen näyttävämpiä edeltäjiinsä verrattuna, mutta äänimaailma on auttamatta vanhentunut. Kokonaisuus on siis hyvinkin tuttu ja turvallinen, jälleen kerran.

Markus Hirsilä

6/10

RANGO

Alusta DS / PS3 / Wii / X360 Kehittäjä BEHAVIOUR Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7



Leffoihin perustuvat pelit on yleensä kiirehditty kasaan pienellä budjetilla. Siksi on huomionarvoista, että Rangan videopeliversiota on naulattu kasaan jo yli puolitoista vuotta. Panostus myös näkyy positiivisesti pelattavuudessa, joka on pienien kameleontin seikkailun paras puoli.

Peli on jatkoa elokuvalle, ja Rangan sheriffinchapseissa päästään harjoittamaan mm. tasoloikintaa ja pulmanratkontaa, vastustajien kevyttä rei'ittämistä unohtamatta. Kaikista aktiviteeteista jaellaan roppakaupalla tähtiä, jotka toimivat villin lännen valuuttana. Tähdillä saa kehitettyä sheriffimme taitoja ja varustusta, jolloin perusreukusta tulee lopulta kahdestikymmenen tilauksena. Audiovisuaalisesti peli ei kuitenkaan vakuuta, vaikka ympäristöt vaihtuvatkin. Elokuvan värikkäistä hahmoista ja pähkähulluista tapahtumista ei ole saatu tarpeeksi hupia irti.

Eerik Rahja

6/10



Scott Pilgrim vastaan maailma

Päihitä seitsemän ilkeää eksää - voita elämäsi rakkaus



Näyttelijät

Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Kieran Culkin, Jason Schwartzman

Julkaisija UNIVERSAL

Ohjaus EDGAR WRIGHT

Lajityyppi

TOIMINTA/KOMEDIA

Julkaisu JULKAISTU

SCOTT PILGRIM VASTAAN MAAILMA on onnistunein pelielokuva koskaan. Se ei polveudu suoraan videopelistä vaan sarjakuvasta, mutta sen maailma on sellainen, jossa pelien lait pätevät joka hetki.

Kehystarinana toimii rakkaus, totta kai. Sydäntensärkijänäkin tunnettu Scott on indierockbändin basisti, deittailee ujoina lukioikäistä tyttöä ja loisis parhaan ystävänsä nurkissa maksamatta tietenkään vuokraa. Kun kuvioon astuu purppurahiuksinen lähetti Ramona Flowers, Scott rakastuu silmittömästi. Valitettavasti Ramonan kanssa seurustelemiseksi pitää kukistaa seitsemän pahaa eksää. Eksää, jotka kutsuvat demonisia tyttögroupeita, omaavat telekineettisiä voimia ja manaavat musiikkiaan esiin sähköisiä lohikäärmeitä.

Videopelien maailmankuva heijastuu taisteluiden lisäksi myös pieniin asioihin, ja näitä pieniä mutta ylivilleitä yksityiskohtia leffa on tulvillaan. Videopelimäisten elementtien lisäksi elokuva pursuaa niin paljon populaarikulttuuriviittauksia, että niiden havaitsemiseen vaaditaan useampi katsomiskerta. Scott Pilgrimin maailma on niin erilainen, ettei mikään toinen elokuva yllä edes

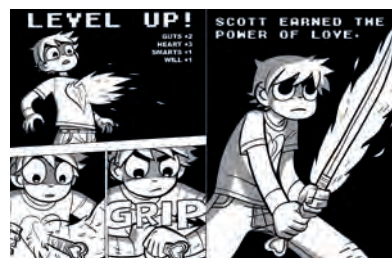
lähelle. Ohjauksesta vastaa Shaun of the Deadilla ja Hot Fuzzilla kyntensä ja kykynsä osoittanut ohjaaja Edgar Wright, joka elää ja hengittää populaarikulttuuria. Näyttelijäkaartikin tekee hyvää työtä – Michael Cera tekee Pilgrimin roolissa hyvää työtä viileänä mutta mänttinä nuorukaisena, mutta etenkin Ramonaa näyttelevä Mary Elizabeth Winstead ja Scottin parasta kaveria Wallacea näyttelevä Kieran Culkin pääsevät loistamaan.

Scott Pilgrim vastaan maailma on hengästytävän hieno popkulttuurin ruumiillistuma, joka sisältää enemmän viihdearvoa kuin ihmiselle on välttämättä terveellistä. Se on nautittavaa katsottavaa alusta loppuun, ja ylilyöty maaginen arkirealismi on omiaan tekemään tutunomaisesta kasvukertomuksesta eepisen spehtaakkelin. Sen ainoita puutteita on se, että kuusi sarjisalbumia kattava tarina on ollut pakko puristaa kahteen tuntiin, eikä kiirehtimiseltä ole voitu välttyä.

Scott Pilgrim vastaan maailma on tiivistettyä parhainta.

/Jori Virtanen

8/10



Siviilita valkokankaalle

Scott Pilgrim perustuu kanadalaisen Bryan Lee O'Malleyn kuusiosaiseen sarjakuvaan. Ensimmäinen sarjakuvakirja julkaistiin jo vuonna 2004, mutta O'Malleyltä kesti aivan 2010 elokuvan ensi-illan kynnykselle saada viimeinen osa valmiiksi. Sarja on julkaistu myös suomeksi Egmontin toimesta. Sarjakuva omintakeinen tyyli ja mustavalkoinen jälki voi jättää osan lukijoista kylmäksi, mutta sen sisältö on puhdasta kultaa täynnä nokkelia videopeli- ja populaarikulttuurin viittauksia. Pelikonsoleille Scott hyppäsi samaisena viime syksynä kun Ubisoft julkaisi Scott Pilgrim vs. the World: The Gameen ladattavassa muodossa Xbox Livessä ja PlayStation Networkissä.



Itse ilkimys

Ohjaus PIERRE COFFIN, CHRIS RENAUD Genre ANIMAATIO/SEIKKAILUKOMEDIA
Julkaisija UNIVERSAL

RANSKALAISEN Illumination Entertainmentin animaatio-filmi kertoo pahiksesta nimeltä Gru. Tämä ei ole onnistunut A-luokan tempauksissa, joten Pahan pankki evää tältä uudet lainat, antaen ne nyt nuoremmalla pahantekijälle. Päästäkseen takaisin niskanpäälle Gru "värvää" kolme orpotyttöä avukseen, mutta huomaakin tullessa itse värvätynsä näiden isäksi. Uusi asema perheenpäänä ei aina istu yhteen suurten suunnitelmien kanssa.

Kyseessä on hyvää keskitasoa edustava, hyvillä hahmoilla varustettu elokuva, jossa mennään Warner Bros-henkisen fyysisen- sekä pierukomedian voimin eteenpäin. Vaikka niin hauskoja kuin koskettaviakin kohtauksia piisaa, eivät ne koskaan nivoudu täysin sulavaksi kokonaisuudeksi. Tahditus tuntuu hieman hypyvän, mutta nuorempia katsojia tämä tuskin häiritsee. Animaatiotyö itsessään on erittäin edustavaa, ja esittelee sitä ihailtavan laadukasta tasoa johon keskitason studiotkin jo pystyvät tänä päivänä.

/Mika Sorvari

7/10



Wall Street: Money Never Sleeps

Ohjaus OLIVER STONE Genre DRAAMA Julkaisija SF FILM

80-LUVUN KAPITALISTISEN ahneuden kansikuvapoika Gordon Gekko vapautuu vankilasta, vain löytääkseen Amerikan taloudellisen romahduksen partaalta, ja tyttärensä heilastelemasta bisnesmieheksi itsensä uskovan siloposken kanssa.

Oliver Stone ei kirjoittanut tätä elokuvaa, ja se näkyy. Käsikirjoitus on täynnä kompromisseja joihin Stone ei hyvässä tai pahassa tapaa langeta, ja se on muutenkin keskinkertaisempi. Yleisö haluaa nähdä Gekon toisen tulemisen, ja sen insinööriin joka teki alkuperäisestä Wall Streetistä menestyksen. Sen sijaan sille tarjotaan enimmäkseen taustalla häilyvä vanha mies joka jää elokuvan romanttisen tarinan syrjäyttämäksi.

Vaikkei tämä ole mitenkään alkuperäisen Wall Streetin veroinen raina, ja tästä puuttuu sen terävä näkemys kapitalistisesta elämäntavasta, ei se myöskään ole täyttä kuraa. Ohjaustyö on varmaa ja tunnistettavaa, ja elokuva on visuaalisesti komea. Se jättää silti jälkeensä harmistuksen hukatusa tilaisuudesta.

/ Mika Sorvari

7/10



Oscar -voittaja The Social Network nappasi palkinnon parhaasta sovitetusta käsikirjoituksesta, musiikeista ja leikkauksesta.

The Social Network

Pääosissa **Jesse Eisenberg, Andrew Garfield, Justin Timberlake** Ohjaus DAVID FINCHER Genre DRAAMA Julkaisija SONY PICTURES

KÄSIKIRJOITTAJA AARON SORKIN osoitti West Wing -sarjallaan, että dialogia voi olla paljon, ja se voi olla samaan aikaan sekä fiksua, nokkelaa että nasevaa. David Fincher on taas lukuisilla elokuvillaan todistanut, että visuaaliselle kikkailulle on aina tilaa, eikä yksityiskohtien tärkeyttä sovi vähätellä. Kun tällainen voimakas tekee elokuvan Facebookin perustajasta voi olla varma, että lopputulos on erinomainen elokuva, joka pitää otteessaan viime hetkille asti.

The Social Network kertoo Facebookin syntytarinan – kuinka vasta parikymppinen Mark Zuckerberg jalostaa idean eksklusiivisesta sosiaalisesta klubista mammuttimaiseen menestykseen yltävän bisneksen. Elokuva keskittyy ennen kaikkea Facebookin alkumetreille, ja kun käyttäjien määrä rikkoo miljoonan, kaikki tarpeellinen on jo kerrottu.

Tapahtumia tarkastellaan takautuvasti kahden todistajanlausuntoistunnon kautta. Zuckerberg on vedetty oikeuteen kahdelta suunnalta, ja kummasakin istunnossa kelataan eri kantilta miten tähän tilanteeseen on päädytty. The Social Networkia katsottaessa on syytä muistaa, että se ei ole dokumentti. Sorkin on avoimesti myöntänyt, että hänelle on tärkeämpää tehdä hyvä tarina kuin olla uskolin

linen totuudelle. Ratkaisu on onnistunut. Sorkinin kynäilemät versiot tarinan hahmoista ovat varmasti moniulotteisempia ja elävämpiä kuin mitä tiukasti totuuteen pysyttelemällä oltaisiin saatu aikaan.

Ohjauksestaakaan ei löydy moitteita sijaa. Fincher puristaa näyttelijöistään ulos melkoisia suorituksia – Zuckerbergia esittävä Jesse Eisenberg on häkellyttävä ja jopa pelottava ilmestys tiukkoine ilmeineen ja surumielisine hetkineen. Todellisen yllätyksen tarjoilee poptähti Justin Timberlake. Timberlaken käsissä Napsterin perustaneesta ja Facebookin menestykselle lopullisen vauhdin antaneesta Sean Parkerista tulee todellinen kusipää, jolle starailu ja pröystäilevä elämäntyyli menevät kaiken muun edelle. Elokuva ei kuitenkaan sorru tuomitsemaan, vaan jokainen leffan henkilö on samaan aikaan vahva, vaikea, haavoittuvainen ja täynnä virheitä.

The Social Networkia on ilo katsoa. Jokainen hetki huokuu visuaalista estetiikkaa, jota rytmittää valtava määrä nerokkuuteenkin yltävää dialogia, ja jonka näyttelijäsuoritukset vakuuttavat joka saralla.

/Jori Virtanen

8/10

Kuukruden Blu-ray -minisarja



Taivaan pilarit

Pääosissa **Ian McShane, Rufus Sewel, Matthew Macfadyen, Eddie Redmayne**
Ohjaus SERGIO MIMICA-GEZZAN
Genre HISTORIAALINEN DRAAMA
Julkaisija SCANBOX

KEN FOLLETTIN bestseller ei ollut entuudestaan tuttu, joten riemu oli ylimmillään huomattessani käsissäni olevan viime vuosien paras minisarja.

Taivaan pilarit seuraa perimyssodan partaalla pyristelevää 1100-luvun Englantia. Mukana on kosolti kirkon ja maallisen vallan juonittelua, mutta huomio kiinnittyy myös tavallisten kansalaisten kohtaloihin kaiken epävakauden keskellä. Sarja on täynnä mielenkiintoisia hahmoja ja näyttelijäkaarti suoriutuu tehtävistään huipparvosanoin. Vaikka tarina poukkoilee paikasta toiseen, onnistuvat hahmojen kohtelemukset ja ilot

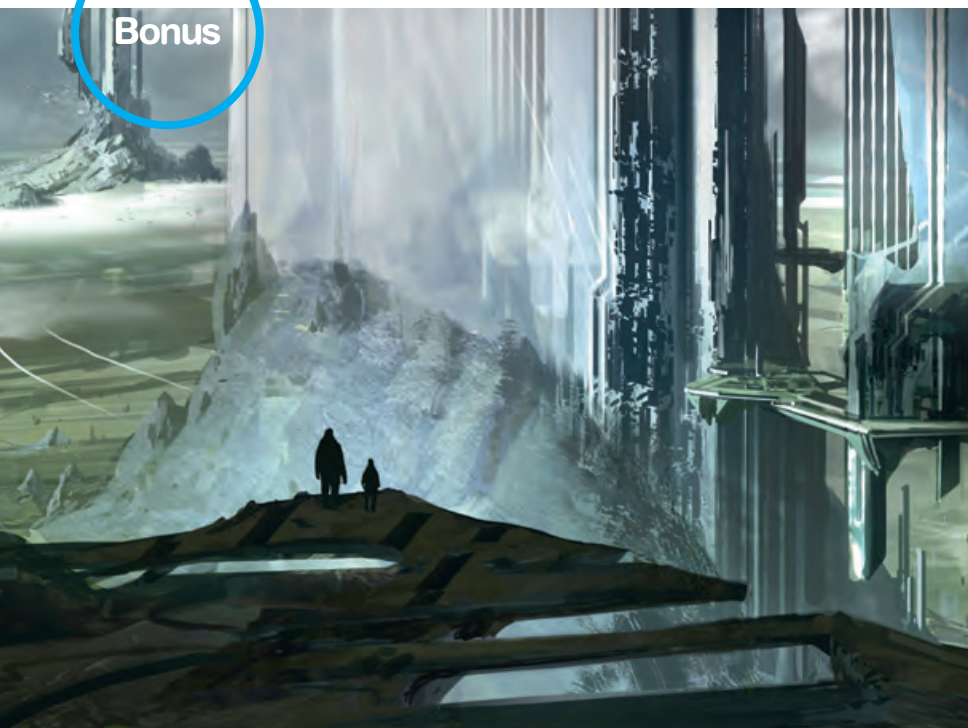
koskettamaan katsojaa syvästi. Taivaan pilarit on ensimmäisestä jaksosta lähtien herkullisen mukaansatempaava. Väkevillä ja intohimolla ei mässäillä, mutta sarja saa silti aikaan uskottavan ja inhimillisen tunnelman. Upea lavastus, puuvustus sekä musiikit tukevat myös saumattomasti kokonaisuutta.

Seitsemän ja puolen tunnin blu-ray -paketti on sisällöllisesti loisto-ostos. Harmittavasti extrat ovat lähes tyysin unohtuneet, joten aivan täyttä kymppiä julkaisu ei ansaitse.

/Arttu Rajala

9/10

Bonus



KIRJA - ARVIO

Halo: Cryptum

Kustantaja **Tor Books** Julkaisu **Julkaistu**

täin Halo-universumin menneisyyttä roomaanitrilogialla, jonka avausosa Halo: Cryptum vakuuttaa.

Cryptum seuraa kapinallista forerunner-nuorukaista, joka törmää aarretta metsästäessään vanhan sotamestarin lepopaikkaan ja herättää tämän tahtomattaan talviunilta. Vahinko tempaisee romaanin päähahmon mukaan elämää suurempaan seikkailuun ja nivoo hänet yhteen Halo-universumin dra-

maattisten käänteiden kanssa. Kirja sisältää joitakin Halo-tietäjille tuttuja yksityiskohtia, jotka saavat sukat pyörimään jaloissa, mutta muuten pakkaa sekoitetaan huolella. Esimerkiksi ihmiskunnan asema Linnunradalla satatuhatta vuotta sitten saattaa yllättää. Tarinan keskeinen teema onkin ennakkokäsitysten murtuminen: niin pää-

hahmo kuin lukijakin oppivat katsomaan maailmaa uusin silmin. Bear tuo Halo-romaaneihin kaivattua tieteisseikkailun tuntua, jossa pääosassa on mielenkiintoinen maailma toiminnan ja militarismin sijaan. Kirjassa uusia arvoituksia ladotaan pöytään samaa tahtia kuin vastauksiakin. Hitaahkon alun jälkeen romaani lähtee liitoon, joka päättyy ikävän nopeasti kutkut-

tavaan cliffhangeriin. Harmillisesti jatkoa joudutaan odottamaan syksyyn saakka.

/Paavo Niskala



Suosittu räiskintäpeli ja kirjasarja

Halo-sarjaa ei varsinaisesti muisteta koskettavasta tarinastaan, mutta se ei ole estänyt Microsoftia tuottamasta lukuisia peleihin pohjautuvia romaaneja. Yllättävänkin menestyneissä kirjoissa keskitytään valottamaan Halo-universumin taustoja. Tarinat harvemmin risteävät pelijononien kanssa, mikä syö romaanien uskottavuutta fanien silmissä ja johtaa toisinaan jopa ristiriitoihin. Romaanien kirjoittajat vaihtelevat, samoin tyylit. Yleensä tarinat kuitenkin kerrotaan militaristisesti ihmissotilaiden näkökulmasta. Perinteiselle tieteisseikkailulle jää vähemmän tilaa, mutta konflikteista annetaan laajempi kuva kuin peleissä. Toisinaan kirjoissa tutustutaan myös muokalaisten elämään.

Portal 2:n demo

Tuleeko Portal 2:sta demoa ja jos tulee, mille alustoille? [/299AP](#)

Valve ei ole toistaiseksi ilmoittanut julkaisevansa demoa. Hieman vitsaillen voisi sanoa, että Portal on Portal 2:n demo.

Mäkihyppypeliä?

Tiedätkö, onko nykykonsoleille tulossa RTL Ski Jumpingin kaltaista mäkihyppypeliä? Siis peliä, jossa olisi pelkästään mäkihyppyä.

[/nikke16](#)

Olympiapeleistä löytyy hyppelyä, mutta erikoistuneita mäkihyppypeliä ei ole ainakaan lähiaikoina tulossa. RTL-mäkihyppyn viimeisin osa on vuodelta 2007.

Game Sharing

Mitä tarkoittaa Game Sharing PlayStationilla ja onko se laillista?

[/Kapum](#)

Sillä voidaan tarkoittaa ladattujen pelien jakamista muille "lainaamalla" omaa käyttäjätiliä. Se on vastoin palvelun sääntöjä.

Listat

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



Sports Champions

Alkuvuoden liikuttavin peli?

PlayStation Movele viime vuonna julkaistu urheilukokoelma Sports Champions ei ole ehkä omaperäisin peli markkinoilla, mutta kauppa käy yllättävän hyvin. Se keikkuu sitkeästi myyntilistalla ja on yksi suosituimmista PS3-peleistä.



Suomen Top 10, viikot 7-8

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Killzone 3 PlayStation 3	Sony	8
2	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
3	NHL 11 PlayStation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	Little Big Planet 2 PlayStation 3	Sony	10
5	Sports Champions PlayStation 3	Sony	6
6	The Sims 3 PlayStation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
7	Bulletstorm PC / PlayStation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	8
8	Singstar Suomihitit PlayStation 2 / PlayStation 3	Sony	7
9	Red Dead Redemption PlayStation 3	Take 2	10
10	Test Drive Unlimited 2 PC / PlayStation 3 / Xbox 360	Atari	6

Suomen Top 10, viikot 5-6

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Little Big Planet 2 PlayStation 3	Sony	10
2	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PlayStation 3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
3	Dead Space 2 PC / PlayStation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	8
4	Sports Champions PlayStation 3	Sony	6
5	Test Drive Unlimited 2 PC / PlayStation 3 / Xbox 360	Atari	6
6	NHL 11 PlayStation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
7	Red Dead Redemption PlayStation 3 / Xbox 360	Take 2	10
8	Gran Turismo 5 PlayStation 3	Sony	8
9	Singstar Suomihitit PlayStation 2 / PlayStation 3	Sony	7
10	The Sims 3 - Pihaparatiisi PC	Electronic Arts	-

Listat kokosi Suomen peliohjelmisto- ja multimediayhdistys FIGMA ry yli 200 kotimaisen pelikaupan myyntiraporttien pohjalta. Lista ilmestyy joka toinen viikko. Lue alustakohdat listat osoitteesta www.gamereactor.fi

KIRJEET

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

Uusi MechWarrior

Onko mitään varmaa tietoa, vieläkö uusi MechWarrior on tulossa vai onko se hyllytetty lopullisesti?

[/DarkSkull](#)

Virallista hyllytyspäätöstä ei ole kuulunut, mutta hiljaista pitelee. Kehitys on kärsinyt mm. kiistasta taustamateriaalin oikeuksista, joten paras odottaa lisätietoa.