

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Huhtikuu 2011
Numero 33

Pohjoismaiden

www.gamereactor.fi

YKSINOIKEUDELLA

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

On aika siivota
maailman tunnetuin
zombikaupunki



Arttu Rajala, päätoimittaja



Kannettavien riemujuhlaa

Nintendon uusi kannettava 3DS on viimein pelaajien hyppysissä. Samaan syyssyn Apple julkaisi iPad 2:n. Tänä vuonna kilpaan loikkaa myös Sony hulpeiden teknologiaihmeiden Xperia Play -puhelimien ja NGP:n kanssa.

Ei kannettavat pelilaitteet toki mikään uusi juttu ole. Muistan omasta lapsuudesta elävästi Nintendon varhaiset elektronikkapelit ja myöhemmin kannettavien potin räjäyttä ylikompleksisesti Gameboy. Siitä lähtien Nintendo onkin hallinnut käsikonsolimarkkinoita suvereenisti, vaikka Sonyn PSP onnistuikin nappaamaan mukavan siivun markkinoista viime vuosina.

Uusi käsikonsolisukupolvi ja kiristynyt kilpailu ovat tietysti kuluttajien kannalta hieno asia. Apple ja Sony ovat pelipuolella kisassa edelleen haastajia, mutta iPad ja Xperia Play mutkistavat kuvioita. Laitteet pystyvät paljon muuhunkin kuin pelaamiseen, eikä laitekanta ole pelkkien pelifani-harteilla. Lisäksi esim. iPad 2:sta ja tulevasta NGP:stä löytyvät tehot saavat leuan loksahuttamaan. On kieltämättä makeaa kantaa taskussa laitetta, jolla pyöriä kotikonsolien tasoiset pelit.

Ei tosin Nintendoakaan eväät näytä loppuvan. 3D-näyttö peleinne ja elokuvineen on melkoisen siisti juttu. Tutusti pelitarjonta on se Nipan suurin valtti. Silti 3DS:llä joudutaan pistämään parastaan, jos Nintendo mieli säilyä ykkösenä. Jos 3DS kiinnostaa, kannattaa kipaista vielä www.gamereactor.fi -sivuille, joilta löytyvät kattavat arvot niin laitteesta kuin peleistä. Myös tästä lehdestä löydät 10 arviota uutuuksilaitteen julkaisupeleistä uuden ulkoosan saaneesta peliarvio-osioista.

Arttu

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #33

Hui, huhtikuu on täynnä hurjia zombeja, haikeita mysteerejä ja huikeita helmiä. Lehti on tietysti myös huippuunsa asti täynnä hulpeita arvioita ja ennakoita.



14 L.A. Noire -ennako

Markus matkusti Rockstarin tykö Lontooseen tutkimaan enkelten kaupungin rikosmysteerejä etsivä Cole Phelps'in saappaissa.



18 Resident Evil -artikkeli

Resident Evil: Operation Raccoon City harppaa moninpelien maailmaan. Lue yksityiskohdat vain Gamereactorista!



04 Saints Row: The Third

Saints Row on valmis esittelemään jo sarjan kolmannen osan. Mitä uusia kujeita GTA:n suurimmalla kilpailijalla on takataskussa?



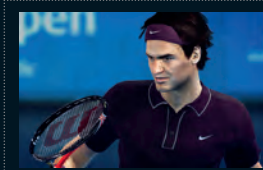
25 Kadonneet pelit - Osa 2

Sukelsimme toistamiseen peliarkistojen syövereihin katsomaan mistä kaikista lupaavista peleistä olemme jääneet paitsi.



34 Shift 2: Unleashed -arvio

Gamereactorin autopelieksperteri Kimmo puki jälleen ajohaalarit päälleen ja päästi vauhdin valloilleen uudessa kaahailussa.



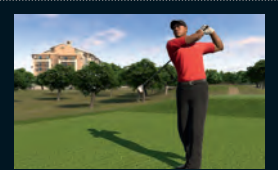
41 Top Spin 4
Riittääkö neljäs yläkierre ottelupalloon?

Vakiopalstat

Tempo
Reaktio: Bilepelaajista ammattilaisiksi, Suosikkitaistelajat
Ennakot:
Anarchy Reigns, Trine 2, Guild Wars 2, L.A. Noire
Elokuvat
Bonus

Arviossa myös

Super Street Fighter IV 3D
Playstation Move Heroes
The Sims Medieval
Dynasty Warriors 7
Pilotwings Resort
Ridge Racer 3D
WWE All Stars
Patapon 3
ja monia muita...



40 Tiger Woods PGA Tour 12
Maailman parhaat golfarit kohtaavat jälleen.

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

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

Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

Avustajat

Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja,
Jori Virtanen & Markus Hirsilä

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Live-syöte m.gamereactor.fi

Tilaa www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Paino Colorprint Danmark

ISSN 1798-5412

Jakelu Pan Nordic Logistics

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

Gamereactor ei vastaa tilaamatta 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 lähdevittein.

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

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

Testiversiot:

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

Ikärajat:

Peliarvioissa annetut ikärajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltuvuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeusastoa. 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.

Verkkoarvot:

Lehdessä julkaistaan tilaysistä arvion lyhennetty versio. Pitkät arvot, kuten myös vanhat peliarvot, löydät verkkosivuiltamme!

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

Tempo

SAINTS ROW 3

Volitionin pötkö rötöstelysarja on saamassa jatkoa, ja piipahdimme tutustumassa seuraavaan osaan



GAMEREACTORIN
YKSINOIKEUS

Lue lisää: Gamereactor.fi

ENSIKOSKETUS

Saints Row -sarjan tuottajat Greg Donovan ja Scott Phillips myöntävät, että arkailivat Saints Row 2:n kanssa. Kehittäjät eivät olleet varmoja, miten pitkälle humoristisen ja kevytkenkäisen tyylin voisi viedä, koska yleisön reaktiota ei kyetty ennakoimaan. Kriitikoilta saadun positiivisen palautteen ja yli kolmen miljoonan myydyin kopion jälkeen Volitionilla kuitenkin ymmärrettiin, että he ovat luoneet pötköllä tyyliään oman nichin, joka ansaitsee uuden pelin. Sarjan kolmas osa, Saints Row: The Third, ottaa

jonka on tarkoitus esittää Johnny Gatia, yhtä pelaajan luottomiestä, tulevassa elokuvassa. Näyttelijän olisi tarkoitus oppia jengin tavoille, mutta hän menettää paineen alla malttinsa ja pistää alulle tapahtumaketjun, joka johtaa päähahmon kiinnijäämiseen ja lopulta kansainvälisen rikollisorganisaatio Syndicaten käsiin.

Syndicaten näkökulmasta Saints on vain varjo entisestään. Heidän mielestään jengi on kiinnostuneempi lounaiden ja hammasharjojen myymisestä kuin huippurikollisuudesta. Organisaatio yrittää kovistella Saints-pomoja lennon aikana privaattijetissään, mutta nämä eivät

Juoni vie pelaajan Steelportin teollisuuskaupunkiin

edeltäjänsä peruselementit ja ampuu ne seuraavalle kiertoradalle.

The Third ei jatku suoraan Saints Row 2:n lopusta, vaan pelien väliin jää useita vuosia. Tänä aikana pelaajan Saints-jengi on ottanut Stilwaterin hallintaansa ja muuttanut kaupungin omaksi rikolliseksi leikkikentäkseen. Heillä on jopa oma sarjakuvansa, tosi-TV-sarjansa ja omat brändinsä. Jengi on kirjaimellisesti kukkulan kuningas.

Saintsien pankkiryöstö menee kuitenkin pahasti puihin. Ryöstössä on mukana näyttelijä,

tietenkään vallanvaihtoon myönnä ja pistävät rähinäksi.

Juoni vie saintsit Syndicaten hallitsemaan Steelportiin. Kenttäsuunnittelijat Chris Clafin ja Frank Marquart kuvailevat uutta ympäristöä teollisuuskaupungiksi, joka on perustettu 1930-luvulla. Steelport ei koskaan ollut maanpäällinen paratiisi, mutta sillä oli potentiaalia kasvaa mahtavaksi kaupungiksi. Kaikki tämä menetettiin, kun Syndicate astui kuvaan. Tekijät alleviivasivat menetettyä potentiaalia esittämällä konseptikuvan vanhasta ja klassisesta huvilasta,









kaan tällaisten pilvenpiirtäjien rakentaminen tai niiden räjäyttämisen maan tasalle vaikuttaa pelin etenemiseen, sillä pelityyli avaa valinnoista riippuen uusia aseita ja muita nimeämättömiä bonuksia oman jengin käyttöön. Syndicaten ja Saintsin nokkapokan kiristyessä myös valtion erikoisjoukot sekoittuvat taisteluun.

Kehittäjät eivät luota vain tavallisiin tehtäviin, joissa siirrytään paikasta toiseen ja tulitetaan viholliset hengiltä, vaan Volition on päättänyt toteuttaa yksilöllisesti jopa kolme neljäsosaa pelin tehtävistä. Erikseen rakennetut tehtävät eivät välttämättä sijoitu Steelportin kaduille, vaan voivat viedä esimerkiksi sisään rakennuksiin – tai kuten toinen tehtävä, lentokoneeseen ja sieltä vapaapudotukseen. Peliin luvataankin paljon ainutkertaisia tilanteita.

Yksinpelin ohella peli tukee yhteistyömonin-peliä, joskin sen sanotaan olevan pitkälti samanlainen kuin ennenkin. Tiedossa on kuitenkin aiempaa kattavampia muokkausvaihtoehtoja omalle hahmolle, ja tuunausvaraa löytyy myös jengitovereista, ajokeista ja aseista.

Esittelyn jälkeen ilmassa oli helpottunut tunnelma; Saints Row: The Third vaikuttaa pätevältä. Kehittäjät tietävät nyt, että monet rakastivat juuri Saints Row 2:n naurettavimpia hetkiä. Tähän tietoon nojaten Saints Row -sarjalle aiotaan viimein antaa oma identiteetti, joka erottaa sen Grand Theft Autosta lopullisesti.

William Thorstensen Karlsen

joka on muutettu bordelliiksi.

Syndicate on jakanut Steelportin vallan kolmelle jengille. Ensimmäisenä tekijät esittelivät meksikolaistyyllisen Luchadotesin, joka toimii rikollisorganisaation lihasvoimana ja huumekauppiaina. Toinen jengi on aseiden salakuljetuksesta ja bordellibisneksestä vastaava Morning Star. Sen edustajat ovat kylmäverisempiä ja ammattimaisempia kuin painijoilta näyttävät meksikolaiset. Kolmantena pyöränä organisaatiossa on tietokoneeroista koostuva hakkeriryhmä Deckers, joka hoitaa puolestaan rahanpesua.

Pelin tarkoituksena on tuttuun tapaan vallata alueita vihollisilta, mikä onnistuu paitsi tehtävien myös lisäaktiiviteettien kautta. Esimerkiksi rakastettu tankilla riehuminen tekee paluun. Avoin kaupunki antaa vapaat kädet valita, missä järjestyksessä ja miten kilpailevia jengejä yrittää hästistää tiehensä. Vihollisjengien päämajoina toimivat erityiset linnoitukset, joiden valtaaminen mahdollistaa vanhojen ja rumien teollisuuslaitosten muuntamisen valtaviksi pilvenpiirtäjiksi. Tuottajien mu-



LAJITYYPIN JÄTTILÄISET



Crackdown 2

Ruffian Gamesin kaupunkiryöstöpelissä pelaaja voi liittoutua kolmen muun kanssa ja käydä zombijahtiin.



Grand Theft Auto IV

Rockstarin mestariteos jatkuu kahden merkittävän lisäosan merkeissä. Hiekkalaatikopelien veturi.



Just Cause 2

Ruotsalainen Just Cause 2 tarjoaa upean ja vapaan pelimaailman, jossa voi tehdä melkein mitä vain.



Red Dead Redemption

Rockstarin viime vuoden lätkkäreepos oli iso yllättäjä, joka mallintaa villin lännen häkellyttävän elävästi.



Saints Row 2

Pari vuotta vanha kakkososa ei aivan noussut GTA IV:n korkeuksiin, mutta tarjoaa paljon hauskaa kohellusta.

Sähkeet

F1 2011 syyskuussa

Codemasters on julkistanut seuraavan osan Formula 1 -pelisarjaansa. F1 2011 on tekeillä Playstation 3:lle, Xbox 360:lle ja PC:lle ja ilmestyy 23. syyskuuta 2011. Peli lupaa parannuksia sekä itse ajamiseen että radan ulkopuolisiin toimintoihin, jotta pelaajat pääsisivät entistä lähemmäs F1-kuljettajan arkea. Lisäksi pelistä julkaistaan omat versiot Nintendo 3DS:lle ja Sony NGP:lle, mutta niiden julkaisuajataulua ei vahvistettu.

Duke Nukem taas myöhässä

Duke Nukem Foreverin julkaisua on siirretty jälleen. Tällä kertaa myöhästymisen pitäisi kuitenkin jäädä viimeiseksi. 2K Games kertoi siirtäneensä julkaisua viimeistelysistä kaukaudesta, ja pelin luvataan olevan kaupoissa 10. kesäkuuta.

The Agency arkistoon

Verkkoroolipeli The Agency on peruttu. Peruutus on seurausta Sony Online Entertainmentin pyrkimyksestä vähentää kuluja. Samalla pelijätti karsi useita kehitystiimejä Yhdysvalloissa ja vähensi yli 200 työpaikkaa. Vuonna 2007 julkaistettu The Agency lupasi räiskintää ja petoksia vakoluihaiheissa kehityksessä. Peli oli kehitteillä Playstation 3:lle ja PC:lle.

Yli 150 miljoonaa konsolia

Eurooppalaisissa kotitalouksissa oli käytössä viime vuoden lopulla 153 miljoonaa pelikonsolia, joista 114 miljoonaa nykykonsoleita. Niistä selvästi suurin jalsansija oli Nintendo. Viittä oli käytössä 25 miljoonaa, kun taas DS:n lukema kiipesi peräti 46 miljoonaan. Sekä PS3:lla että PSP:llä oli vajaat 15 miljoonaa käyttäjää, kun taas Xbox 360:n oli tyytyminen vajaaseen 14 miljoonaan. Luvut ilmenevät IDG:n ja Gamestopin julkaisemista tilastoista.

Uusi Hämähäkkimies

Activisionin uusi Hämispeli kulkee nimellä Spider-Man: Edge of Time. Myöhemmin tänä vuonna julkaistavan pelin käsikirjoittajaksi on pestattu pitkän linjan Marvel-mies Peter David. Pelissä nähdään sekä Amazing Spider-Man että Spider-Man 2099, jotka pääsevät tutustumaan aikamatkailun paradoksisen luonteeseen. Kehityksestä vastaa Beenox.

Ei Mega Man Universea

Capcom on luopunut Mega Man Universen kehityksestä. Pelin oli tarkoitus uudistaa sarjaa mahdollistamalla hahmojen perusteellisen muokkaamisen ja jopa omien kenttien luomisen. Tarkkaa syytä projektin kuoppaamiseen ei kerrottu. Pelistä suunniteltiin ladattavaa julkaisua tehokonsoleille, ja sen odotettiin valmistuvan keväällä.



Pituus 182 cm Paino 70 kg Ammatti Ninja Erikoisosaaminen Ninjutsu, salamurhat Esintyy Ninja Gaiden, Dead or Alive

Ryu Hayabusa

Ninja Gaiden -sarjan salannopea superninja on kärsinyt kipeästi pelaajien virheistä

Ryu Hayabusa on käynyt läpi pitkän tien. Suosikkininja on muuntautunut vuoden 1988 kolikkopelihalli- ja NES-päiviltään nykyaikaiseksi toimintasanariksi. Uuden vuosituhanen Ninja Gaiden- ja Dead or Alive -peleissä ninja on jättänyt pikseliverkkarit taakseen ja siirtynyt täysiveriseen 3D-muotoon. Mutta minkälainen hahmo hupun ja aseiden takaa paljastuu?

Hayabusa on erittäin voimakas. Vaikka lempinimi Super Ninja saattaa kuulostaa naurettavalta, on se ehdottomasti istuva. Ryu on hirvittävän taitava katanan käyttäjä ja hallitsee lisäksi monia muita

aseita, kuten esimerkiksi jousipyssyt. Näiden lisäksi Ryulla on takatassaan erityisiä ninjutsu-tekniikoita, ninpoja, jotka tekevät hänestä hetkellisesti lyömättömän. Eikä pidä tietenkään aliarvioida salamannopeaa hyppyhyökkäystä, joka halkaisee vihollisen kuin veitsi voin.

Kaikkia näitä kykyjä myös vaaditaan Ryuta ohjastavalta pelaajalta. Jo kolikkopelijaista lähtien Ninja Gaiden -pelit on tunnettu vaikeudesta, sillä Tecmo halusi kolikkopelejä pelaavien upottavan mahdollisimman paljon rahaa koneeseen vain estääkseen Ryuta päätyvästä teuraaksi. Myös Xbox-versiot ovat saaneet useat pelaajat repimään hiuksensa ja postittamaan ne kiitokseksi Tecmolle.

Ehkäpä osin tästä syystä Ryun kanssa seikkailu koukuttaa. Hän on saanut paljon pataansa vuosien varrella pelaajien virheiden takia. Bloody Malthe, Archfiend ja laumat Black Spider -ninjoja ovat tehneet selväksi, että viholliset kykenevät lyömään mestarininjan, jos tätä ei ohjasteta oikein. Mutta siinä missä tappion tuska on ollut sietämätön, ovat onnistumiset tuntuneet sitäkin riemukkaammita.

Jonas Elfving

Bilepelaajista ammattilaisiksi

Natisevien muovikitaroiden nousu ja tuho



Perinteinen kitarasankarointi on kokenut äkillisen romahduksen muutaman vuoden takaisten huippuvuosiensa jälkeen. Synnä pidetään yleisesti markkinoiden ylisaturoitumista pelitulvasta. Esimerkiksi vuonna 2009 nähtiin peräti kahdeksan Hero-sarjan peliä ja useita Rock Band -julkaisuja.

Musiikkipelit ovat tahtaneet pitkän matkan kohtuullisen lyhyessä ajassa. Itseäni jaksaa aina yllättää, että ensimmäinen Guitar Hero ilmestyi vasta vuonna 2005. Muovikitarat valloittivat maailman olohuoneet, mutta nyt peliyhtiöt ovat keskittämässä huomionsa harvalukuisempiin harrastajiin.

Ensimmäinen musiikkipeli, jonka hankin pleikalle, oli Guitar Hero 2. Rocks the 80's liittyi nopeasti sen seuraksi klassikkomateriaalinsa vuoksi, ja Twisted Sister sai muovikitaran natisemaan kuin viimeistä päivää. Hypistelin kyseistä peliä pari päivää sitten ja harkitsin jopa PS2:n käynnistämistä, kunnes muistin seikan joka nykyään tuppaa usein unohtumaan.

Rocks the 80's sisälsi näet 30 biisiä, joista vain köpöiset kuusi olivat alkuperäisten artistien esittämiä.

Muut olivat ajan tavan mukaan satunnaisesti cover-yhtyeiden versiointoja, ja olivat yleensä lieviä pettymyksiä. Nykyäänhän meitä hemmotellaan

alkuperäisäänityksillä sekä yksittäisille bändeille omistetuilla erikoisjulkaisuilla, ja tästä on tullut musiikkipelien arkea.

Musiikkipelien kehitys uikin tällä hetkellä pelialan yleisen kehityksen virtaa vastaan

Myös instrumentit ovat monipuolistuneet alkuperäisten muovikitaroista kattamaan kokonaisen bändin tarpeet, ja tällä hetkellä käynnissä näyttää olevan siirtymä kohti aitoja skittoja sekä suurempaa erikoistumista. Rock Band on toki aina ollut suunnattu hieman Guitar Heroa kypsemmälle yleisölle, mutta tuskin kovinkaan monella opiskelijalla on nykyään varaa lyödä Rock Band 3:a pystyyn kaikkinne verneineen.

Ehkä kyseessä on se, että markkinat on nyt täytetty ja miltei jokaisessa pelitaloudessa voi kompassua muovikitaran hihnään tai mikrofonin johtoon olohuoneessa. Massoille niitä ei voi siis enää kaupitella samaa vauhtia kuin ennen, ja yleisö täytyy määrätellä uudestaan, kapeammalle sektorille. Ammattimaisemat instrumentit viittaavat siihen, että bilepelaamisen tilalle tarjolla on nyt mahdollisuutta hieman vakavampaan harrastamiseen. Tätä hyppyä ei Guitar Hero koskaan tehnyt.

Rock Band 3 on saamassa tänä vuonna haastajan Rocksmithistä, Ubisoftin oikeisiin kitaroihin perustuvasta musiikkipelistä, joka rehentelee tuoreilla biisilistoillaan. Siinä ei edes ohimennen harkita satunnaisia pelaajia, vaan mennään suoraan oikeiden kitaraharrastajien pihalle huutelemaan. Peliyhtiö käy tällä hetkellä neuvotteluja kitaranikkareiden kanssa luodakseen parinsadan paketin, johon sisältyisi sekä peli että aito instrumentti. Kyseessä on rohkea veto, mutta myös osoitus siitä, mihin markkinat katsovat.

Musiikkipelien kehitys uikin tällä hetkellä pelialan yleisen kehityksen virtaa vastaan. Kuuminta hottiahan nyt ovat "casual" ja "social", mobiili ja androidi, pienet ilmaiset tai pahimmillaan viiden euron pelit. Oikean kitaran lyöminen kiinni konsoliin ja pitkien tiluttelusoolojen opettelu otsa rypyssä on vähintäänkin kaiken sellaisen antiteesi.

Uskonko minä, että tulevaisuudessa on pelkkiä Angry Birds ja Farmville -klooneja, sekä toisaalta konserttisiemulaattoreita tuleville ammattimuusikoille? En tosiaankaan, mutta ne ovat tätä hetkeä, trendejä, joita alan ihmiset pitävät silmällä ja siten muuttavat niitä itseään toteuttaviksi ennustuksiksi, ainakin hetkeksi aikaa. Ääripäiden väliin jäävä kuulu tullaan täyttämään taas, kunhan markkinat selviävät ensimmäisen romahduksen säikähdyksestä.

Sillä välin minä jatkan Rock Bandin pelaamista vanhoilla kunnon natisevilla viisinaappikitaroilla, mediuimilla totta kai, tai hardilla silloin kun olen oikein hurjalla päällä. Ammattilaisista minunlaisistani nakkisormesta ei tehdä, mutta hauskaa voi olla siitä huolimatta. Holy diver!

Mika Sorvari



www.gamereactor.fi

Yhden aikakauden loppu

Helmikuussa Activision ilmoitti lakkauttavansa Guitar Hero -sarjan heikkojen myyntien takia. Myös Rock Band 3:lla on myyntipaineita.

Kitarasankarit takoiivat, kun rauta oli kuumaa

Guitar Hero ei suinkaan ollut ensimmäinen kitarasäätörytmipeli, mutta nykyään se lienee tunnetuin. Peli syntyi Red Octanen ja kehittäjä Harmonixin yhteishankkeena, jonka tarkoituksena oli tuoda japanilaisen Guitar Freaksin kaltainen peli länsimaihin. Playstation 2 takasi laajan yleisön ja hitti oli tosiasia. Seuraavana vuonna Activision osti Red Octanen, kun taas Harmonix siirtyi MTV Gamesin omistukseen. Kaksikon tiet erkaantuivat vain kahden pelin jälkeen, ja Harmonix alkoi kehittää koko bändin Rock Bandia.

Vuonna 2007 julkaistu Guitar Hero III merkitsi eräällä tavalla sarjan kulminaatiopistettä. Peli oli valtaisa menestys, ja yksin Yhdysvalloissa se on tuottanut miljardeja dollareita, mutta kehitysryhmän vaihtuminen Neversoftiin toi myös muutoksia, jotka herättivät soraäänin. Seuraavana vuonna sarja erkaantui puhtaasta kitarapelistä kilpailemaan Rock Bandin kanssa. Pian markkinoille alkoi tupsahdella myös spin-offeja. Alettiin puhua laajuttavasta ylisaturoitumisesta. Uudet osat eivät enää menestyneetkään edeltäjiään paremmin, mikä pakotti kehittäjiä katsomaan peliä. Guitar Heron viimeinen ponnistus oli viime syksyn Warriors of Rock, joka haki jälleen rokkaavampaa tyylillä. Hyvistä arvostuksista huolimatta peli floppasi. Samaa voi sanoa realismia tavoittelevasta Rock Band 3:sta, joka jäi jopa Harmonixin Kinect-tanssipelillä Dance Centralin jalkoihin. Lopulta MTV Games päätti luopua Harmonixin omistuksesta, mutta studio jatkaa musapelin tehtäviä itsenäisesti.



KEN MASTERS
(STREET FIGHTER)

Capcom loi Kenin alkujaan vain jotta pelaajat erottaisivat toisensa taistelussa. Punaisen karatekan inspiraatio puolestaan löytyy vanhasta Karate Champ -pelistä. Huolimatta vaatimattomista lähtökohdista on Kenistä kehkeytnyt yksi suurista suosikeistamme. Ken omaisi yhtä viileän ja iskevän tyylin kuin Ken?



HAOHMARU
(SAMURAI SHODOWN)

Samoin kuin Sonic vaikutti "oolimmalta" kuin Mario, olivat SNK:n hahmot iskevempiä kuin Capcomin vastaavat. Haohmaru on äänekkäs ja itsevarma supersamurai, jonka katana ei koskaan peräänny taistelusta. Haohmarun suuri esikuva on Miyamoto Musashi; yksi Japanin historian ylivoimaisesti kuuluisimpia samuraita.



RUFUS
(STREET FIGHTER)

Kung fu -expertti Rufus (tässä kuvattuna pikselimuodossa Arnold Tsangin toimesta) oli yksi Street Fighter IV:n suuria yllättäjiä. Rufus kruisaillee ympäri Amerikkaa söpön tyttöystävänsä kanssa etsien mahdollisuuksia näyttää osaamistaan. Miehen valtava koko ja paino eivät hämmästyttävästi näytä vaikuttavan lainkaan hänen taitoihinsa. Rufuksen salamannopeat potkut ja löynnit takaisivat hänelle Amerikan kovimman taistelijan tittelin ellei olisi erästä herraa, joka kyykistelee kaksi askelta vasemmalla.



ROBERT GARCIA
(ART OF FIGHTING)

Robertin lähtökohdat ovat yllättävän samanaikaiset kuin Kenin. Art of Fighting kakkoshahmon ei kuitenkaan ole tarvinnut kulkea kaiken aikaa punaisissa pyjamissa. 1980-luvun hipsteriltä kaapattu tyyli saattaa nostaa vimeen kasvoille, mutta pelaajien keskuudessa hahmo on silti säilyttänyt suosionsa. Robert onkin esiintynyt jokaisessa Art of Fightingiin liittyvässä pelissä.

* Suosikki -



GEESE HOWARD
(FATAL FURY)

Geese on varmasti yksi sitkeimpiä konnia SNK:n historiassa ja hän on huijannut kuolemaa useammin kuin kissalla on henkiä. Valloittaja ja diktaattori ovat vain muutamia hänen meriteistään. Geesen taistelutyyli on aikooa, jonka perinteistä asua hän käyttää myös taistelutantereilla



SCORPION
(MORTAL KOMBAT)

Scorpion on yksi ikonisimpia taistelijoita missään pelisarjassa. Kelta-asuinen ninja ei tunne armoa ja hänen Fataliity-lopetusliikkeensä ovatkin julmimpia ja tosikoiden parissa parjatuimpia koko Mortal Kombatin verisessä historiassa. GET OVER HERE!



GATO
(FATAL FURY)

Gato tekee välittömän vaikutuksen selässään olevilla valtavilla arvilla. Hän raivoaa taisteluissa harvinaisen rajulla kung fu -tyylillä ja viihtyy erityisesti ilmassa syöksyen vastustajien kimppuun Villen potkujen kera. Gato on tinkiäntön, elegantti ja upeasti animoitu hahmo, kuten kaikki Dreamcastin hienossa Garou: Mark of the Wolves -pelissä.



AKUMA
(STREET FIGHTER)

Akuma syntyi Capcomin apriilipilana, mutta piruparasta pidettiin niin paljon, että hän päätyi pian mukaan kaikkiin sarjan peleihin. Akuma on periaatteessa "pahan puolen" versio Ryusta varustettuna vielä mauttomalla arsenaalilla teleportaatiovoimilla.



MIKE HAGGAR
(FINAL FIGHT)

Tässä pomestari, jolle ei parane mennä ryttylemään. Final Fightin päähahmo on kuuluisa mahtavasta yläkropastaan sekä äärimmäisistä, usein lyijyputkella korostetuista linjanvedoista rikollisuutta vastaan. Final Fight saattaa olla pitkällä tavolla, mutta Haggarin rajuihin otteisiin pääsee sentään tutustumaan uudessa Marvel vs Capcom 3:ssa.



RYU
(STREET FIGHTER)

Ken saattaa olla viileämpi kaveri, mutta taistelutaidoissa Ryu nousee joka kerta ykköseksi. Ryu on Capcomin taistelijan täydellinen arkkityyppi pelistä toiseen. Hän on puhdassydäminen idealisti, joka tavoittelee aina pääasiassa itsensä voittamista, mutta samalla avaa itsestään suuremmat voimavarat mitä kukaan voi kuvitella. HADOUKEN!



MACK THE KNIFE
(CAPTAIN COMMANDO)

Hän saattaa näyttää unohtetulta rekvisiitalta vanhasta kauhuleffasta, mutta itse asiassa hän on Mack the Knife, avaruusmuukalainen, joka suojautuu maan ilmakehältä huipputeknologisilla siteillä. Sen lisäksi hän on tietysti velho, joka taistelee apunaan jättikokoiset veitset.



WOLVERINE
(MARVEL VS CAPCOM)

SNIIKT! Siinä kaikki mitä tarvitaan esittelemään tämä suosikkitaistelijamme. Wolverine on paras siinä, mitä hän tekee, ja hän on täysin pakollinen kasvo Marvel vs Capcom -taistelupeleissä. Ensiesiintymisensä vanha äkäpussi mutantti teki jo 1994 Capcomin kolikkopelissä X-Men: Children of the Atom, jonka jälkeen hän on esiintynyt lukuisissa videopeleissä. Wolverine on tietysti myös yksi suosituimpia Marvel-sankareita kautta aikojen.

-taistelilijat

Pieniä ja lihavia, rumia ja teräväkyltisiä, sankareita ja konnia sekä hulluja frisyrejä. Suosikkitaistelijoita mahtuu moneen junaan. Tässä 12 malliesimerkkiä...



ALEX
(STREET FIGHTER)

Alex suunniteltiin korvaamaan Ryu Street Fighter III:n päähahmona. Siitä ei varsinaisesti tullut mitään, mutta hän jäi joka tapauksessa hyvin mieleen monipuolisena ja erittäin viihdyttävänä taistelijana. Linaksillaan hän saisi Arnoldinkin häpeämään ja hänen rohkeutensa vetää vertoja kenelle tahansa listamme sankareista.



KAZUYA MISHIMA
(TEKKEN)

Menee helposti sekaisin jos alkaa laskea kuka on se Mishima-perheen piirullisin tapaus. Kazuyaa on kyllä kova ehdokas titteliin heitettyään isukkinsa Heihachin alas jyrkänteeltä ensimmäisessä Tekkenissä. Itsekin kerran kuollutta Kazuyaa voi hyvällä syyllä sanoa kuolettavan kovaksi tyyppiä.



GUILE
(STREET FIGHTER)

Mies, myytti, helikopterikenttä. Kumpi on uskottomampaa: Guilen hiustyylillä, joka uhmaa painovoimaa, vai se että hän on jo parikymmentä vuotta pärjännyt loistavasti vain kahdella erikoisliikkeellä! Oli miten oli, Guile rokkaa, aina.



TERRY BOGARD
(FATAL FURY)

Fatal Fury -sarjan päähahmo saattaa pukeutua kuin pizzakuski, mutta "harmittoman" ulkomuodon takaa löytyy taitoa, voimaa ja intohimoa haastamaan maailman parhaat taistelijat. Terry'n taistelutyyliä on mahdotonta kopioida. Se kun on kummallinen yhdistelmä kung fu, katutappeluja ja baseball -liikkeitä.

Ennakot



SYKSY 2011

Anarchy Reigns

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Platinum Games
Julkaisija Sega Pelityyppi Toiminta

PLATINUM GAMES on parissa vuodessa erottunut massasta huikkeilla ja ylilyöväillä toimintapläjäyksillään Mad World, Bayonetta ja Vanquish. Nyt studio lähtee kokeilemaan taitojaan ensi kertaa moninpelien saralla lähitaisteluun nojautuvan tappelupelin muodossa. Anarchy Reigns kokoaa taisteluareenoille liudan hahmoja studion aikaisemmista peleistä, ja tiedossa on lisäksi niin tarinavetoista yksinpeliä kuin yhteistyömahdollisuuksiakin. Tähän mennessä vain muutama hahmo on julkistettu ja ne ovat olleet pääosin Madworld-naamoja. Taistelutantereelle saattaa kuitenkin hyvin olla luvassa myös kissamaisia noitia ja futuristisia supersotilaita.

Postapokalyptisen tulevaisuuden näyttämöt kokevat hurjia mullistuksia otteluiden aikana ja kolmannen persoonan taisteluista on lupa odottaa todellista hurmetta ja hurmaavaa kaaosta.

Gillen McAllister



KOVA LAKI: LOS ANGELES

Lineaarista tarinasta huolimatta Los Angeles on Rockstarille tyypilliseen avoin hiekkalaatikko. Rikostutkimuksia varten paikasta toiseen saa kulkea paljon autoilla. Jos itseä ei huvita ajaa, saa tekoälykaverin vaihtoehtoisesti kускаamaan perille.

MENTALISTI

Tehtäviä suorittamalla Phelpsille kertyy kokemusta, joilla saa käyttöönsä intuitiivisteitä. Pisteillä puolestaan ostetaan vihjeitä ja apukeinoja käsillä olevan jutun ratkaisemiseksi. Intuitiivisteet ovat kortilla, joten niiden kanssa on syytä olla maltillinen.

VALEHELE MINULLE

Kuulusteluissa tarkkaavaisuus on välttämätöntä. MotionScan-tekniikan ansiosta pelihahmojen kasvojen ilmeet voivat paljastaa valepukin.

20. TOUKOKUUTA



L. A. Noire

Alusta Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Team Bondi
Julkaisija Rockstar Pelityyppi Toiminta/seikkailu

TEAM BONDIN JA ROCKSTAR GAMESIN yhteistyönä syntynyt L.A. Noire alkaa hiljalleen olla valmis. Alkuvuoden odotetuimpiin lukeutuva peli oli esillä maaliskuussa, kun Rockstar avasi ovensa medialle Lontoossa. Gamereactor oli myös paikalla tarkastamassa uuden kuuman pelin.

L.A. Noire sijoittuu nimensä mukaisesti Los Angelesiin ja ajallisesti liikutaan 1940-luvun lopulla. Cole Phelps on toisen maailmansodan veteraani, joka ottaa pestin paikallisen poliisin palveluksessa. Ajan kuluessa kunnianhimoinen Phelps kohoaa arvoasteikossa, mikä näkyy pelissä työtehtävien muuttumisena. L.A. Noire on erittäin tarinavetoinen kokemus, mikä tarkoittaa käytännössä varsin lineaarista pelaamista. Kerronta on jaettu rikoksiin, joita selvittämällä tarina etenee. Kaikki aloittavat samasta pisteestä ja päätyvät samaan loppuratkaisuun, mutta tapa jolla maaliin päästään, voi olla hyvinkin vaihteleva.

L.A. Noire ei vaikuta haasteelliselta peliltä sanan varsinaisessa merkityksessä. Tekijöiden tarkoituksena on kuljettaa tarinaa eteenpäin eikä jumiuttaa pelaajaa samassa paikassa pitkiä aikoja. Pelaaminen on poikkeuksellisen hidastempoista tuoden mieleen vanhan ajan seikkailupelit. Ensin tutkitaan huolellisesti rikospaikka johtolankoja keräillen. Taustalla soiva musiikki kertoo, että vielä on vihjeitä löydettäväksi. Mikäli lähellä on jotain mielenkiintoista, ohjain värähtää ja kaksi pianolla soitettua nuottia kiinnittää pelaajan huomion. Tästä seuraa se, että eteneminen on varsin helppoa.

Rikospaikalta löytyy aina vihjeitä siitä, mihin suun-



Guild Wars 2

Alusta PC Kehittäjä ArenaNet Julkaisija NCsoft
Pelityyppi Verkkoroolipeli

KUNNIANHIMOA ei Arenanetiltä puutu. Sitä tarvitaankin jos aikoo tosissaan haastaa World of Warcraftin verkkoroolipelien kuninkuuden. Budjetiltaan ja panostukseltaan Guild Wars 2:n ei kuitenkaan tarvitse hävetä yhtään.

Pääsimme pelaamaan peliä tänä talvena Seattlessa, ja peli ihastutti sekä tarinallisesti että visuaalisesti. Nornin kaltaiset uudet rodut ja hahmoluokat kuten Thief ja Guardian vaikuttivat piristävän tuoreilta. Guild Wars 2 on rakennettu ennen kaikkea yhteistyöpelaamisen varaan. Itsekkyys ei kannata ja parhaat palkinnot ja varusteet keräävät ne, jotka osaavat pelata yhteen. Peli tukee myös stereokooppista 3D:tä. Tarkkaa julkaisupäivää ei Arenanet edelleenkään suostunut antamaan. Studioon mukaan peli julkaistaan, "kun se on valmis". Tähtäin on sentään vuoden 2011 puolella.

Bengt Lemne



taan tutkinnassa kannattaa edetä. Tehtävissä eteneminen edellyttää myös useiden epäiltyjen kuulustelua. Pelaaja voi halutessaan joko uskoa saamansa vastauksen, epäillä sitä tai väittää sitä valheeksi. Palturiväitteen tueksi on kuitenkin kyettävä esittämään todisteita, joten ennen kuulustelua taustatutkimus on syytä tehdä huolella. Pelkän rationaalisen pohdinnan lisäksi kannattaa myös seurata kuulusteltavan kehonkieltä ja ennen kaikkea muutoksia ilmeissä.

Pelin merkittävin teknologinen lisä on uuden MotionScanin käyttäminen kasvojen mallintamisessa. Sen ansioista näyttelijöiden eleet ja ilmeet ovat tallen-

tuneet miltei häiritsevän yksityiskohtaisesti ja elävästi peliin. Muutaman pelihahmon kasvot eivät toimineet täysin yhteen kehonkielen kanssa, mikä näytti hieman kummalliselta. Tämä ei kuitenkaan suinkaan ollut niinkään teknologian vaan näyttelijäsuorituksen vika.

Graafisesti L.A. Noire on tuttua Rockstar-laatua. Jälki on pätevää, vaikkei olekaan missään nimessä maailman parasta. Bugeja tuli vastaan useita, joista häiritsevin oli mukana kulkevan tekoälykaverin juuttuminen siniin ja puistonpenkkeihin. Tekniset ongelmat eivät ole koskaan vähentäneet Rockstarin peleistä nauttimista enkä usko, että L.A. Noire tulee olemaan poikkeus. Äänimaailma

tuntui kaikin puolin ammattitaitoiselta. Kaupunki vaikutti aidosti elävältä autoineen kaikkineen.

L.A. Noire on hyvin erilainen peli verrattuna siihen, mitä Rockstarilta on yleensä totuttu odottamaan. Hidas-tempoisuutensa ja tarinavetoisuutensa vuoksi rikoseepos tuo mieleen vanhan ajan seikkailupelit. Kohderyhmäksi on selvästi ajateltu niitä alkuisia, jotka etsivät vaihtelua tänä nopeatempoisten räiskintöjen luvattuna aikana. Toukokuun 20. päivä selviää viimein, tavoittaako Team Bondin ja Rockstar Gamesin yhteistyö luvut tulokset.

Markus Hirsilä



KESÄ 2011



KAVEREIDEN KANSSA

Frozenbyte on vahvistanut, että Trine 2:ta voi pelata niin paikallisesti kuin verkossakin. Myös näiden yhdistelmät onnistuvat: kaksi seikkailee samalla koneella ja yksi verkon välityksellä.

LAAJALLE RINTAMALLE

Trine 2 on ensimmäinen Frozenbyten peli, joka julkaistaan samanaikaisesti kaikille pääalustoille. PS3:lle ja Xbox 360:lle peli julkaistaan vain ladattavassa muodossa, kun taas PC:llä pelin voi ostaa myös levyllä.

KEHITTYVÄT HAHMOT

Trine 2:ssa kokemusta kertyy vihreiden palluroiden keräämisestä. Tarpeeksi keräämällä hahmoille avautuu sitten uusia kykyjä ja taitoja.



Trine 2

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Frozenbyte
Julkaisija Atlas/Frozenbyte Pelityyppi Pulma/tasoloikka

KOTIMAISEN FROZENBYTEN parin vuoden takainen Trine oli positiivinen yllätys. Tasoloikkaa ja ongelmanratkontaa yhdistelevä fantasiapeli keräsi tukuittain hyviä arvioita ja jatko-osa oli vain ajan kysymys.

Testipelit osoittivat, ettei Trine 2 ole pudonnut kauas puusta. Trine-taikakalu kokoaa yhteen tutut sankarit –

velhon, varkaan ja soturin – ja edessä on taas reilukestoinen fantasiaseikkailu. Frozenbytelä oltiin erityisen ylpeitä, että pulmiin on olemassa yhä enemmän erilaisia ratkaisuja. Velho taikoo kentälle siltoja ja laatikoita. Varas on akrobatian valtiias varustettuna heittokoukulla ja jousella. Soturi puolestaan tukee kolmikko miekan ja kilven avulla. Mahdollisuuksia yhdistelmiin on valtaisasti.

Trine 2 on myös saanut kokonaan uudet sisukset. Uuden pelimootorin luvataan näkyvän sujuvampana pelattavuutena, monipuolisempina pulmina sekä parempina moninpelimahdollisuuksina. Trine 2:a pääseeekin vihdoin pelaamaan kahden kaverin kanssa myös verkon

välityksellä. Myös pelin ulkoasulle on pakko antaa tunnustusta. Värikkäät ja yksityiskohtaiset taustat saivat pelin näyttämään uskomattoman kauniilta. Enemmän eloa oli myös vastaan pomppivissa ötököissä. Pelitestissä törmättiin perusörkkien lisäksi muun muassa pakettiauton kokoiseen etanaan ja valtavaan terävähampaiseen käärmeeseen.

Harmillisen lyhyt testi jätti palavan halun seikkailla lisää. Erityisesti kimpappeli on jotain, mitä odottaa. Trine 2:ta päästään pelaamaan näillä näkymin kesällä kun se saapuu samanaikaisesti kaikille alustoille.

Arttu Rajala



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

VAIN GAMERECTORISSA

Left 4 Deadin menestyksen jälkeen Capcom ihmetteli kuinka he olivat missanneet sauman ensimmäisestä kunnollisesta **zombikimppakivasta**. Parempi myöhään kuin ei milloinkaan, ja vielä tämän vuoden aikana pelimaailman tunnetuin selviytymiskauhu ottaa askeleen moninpelien maailmaan.

Alusta PS3 / X360 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SLANT SIX GAMES Julkaisija CAPCOM Julkaisu 2011 Pelaaja 1-12

Matkat Espanjan maaseuduille ja Afrikan

suistoille ovat taakse jäänyttä elämää – on aika palata rakkaalle kotiseudulle. Tuleva Resident Evil: Operation Raccoon City on spin-off, joka lähtee lentoon tuttujen tapahtumapaikkojen ja henkilöhahmojen voimalla, mutta laskeutuu jonkin täysin käymättömille korpimaille. Jo nimi paljastaa, että peli sijoittuu sarjan historian merkittävimpänä polttopisteenä olevaan kaupunkiin. Operation Raccoon Cityn kampanjat sijoittuvat ajallisesti rinnakkain Resident Evil 2:n ja 3:n kanssa. Pelaajille tarjotaan siten jälleen tilaisuus nähdä tapahtumat uudesta näkökulmasta sekä jopa ottaa kohtalo käsiinsä ja muuttaa koko historian kulkua.

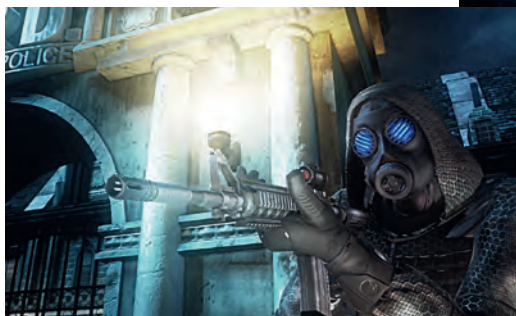
Operation Raccoon Cityn painopiste saattaa olla shokki sarjan pitkän linjan faneille. Kyseessä ei tule olemaan perinteinen Resident Evil, vaan yhteistyöpeleihin nojaava toimintapeli kolmannelta persoonasta. Karmivia olosuhteita on tiedossa, mutta kauhusta ei viidennen osan tavoin ole tietoaakaan. Pelin tempo tulee olemaan valovuosien päässä ensimmäisten osien jäykästä toiminnas-

PELI MUISTUTTAA PALJON LEFT 4 DEADIN TAI CALL OF DUTYN ZOMBIPELAILUJA

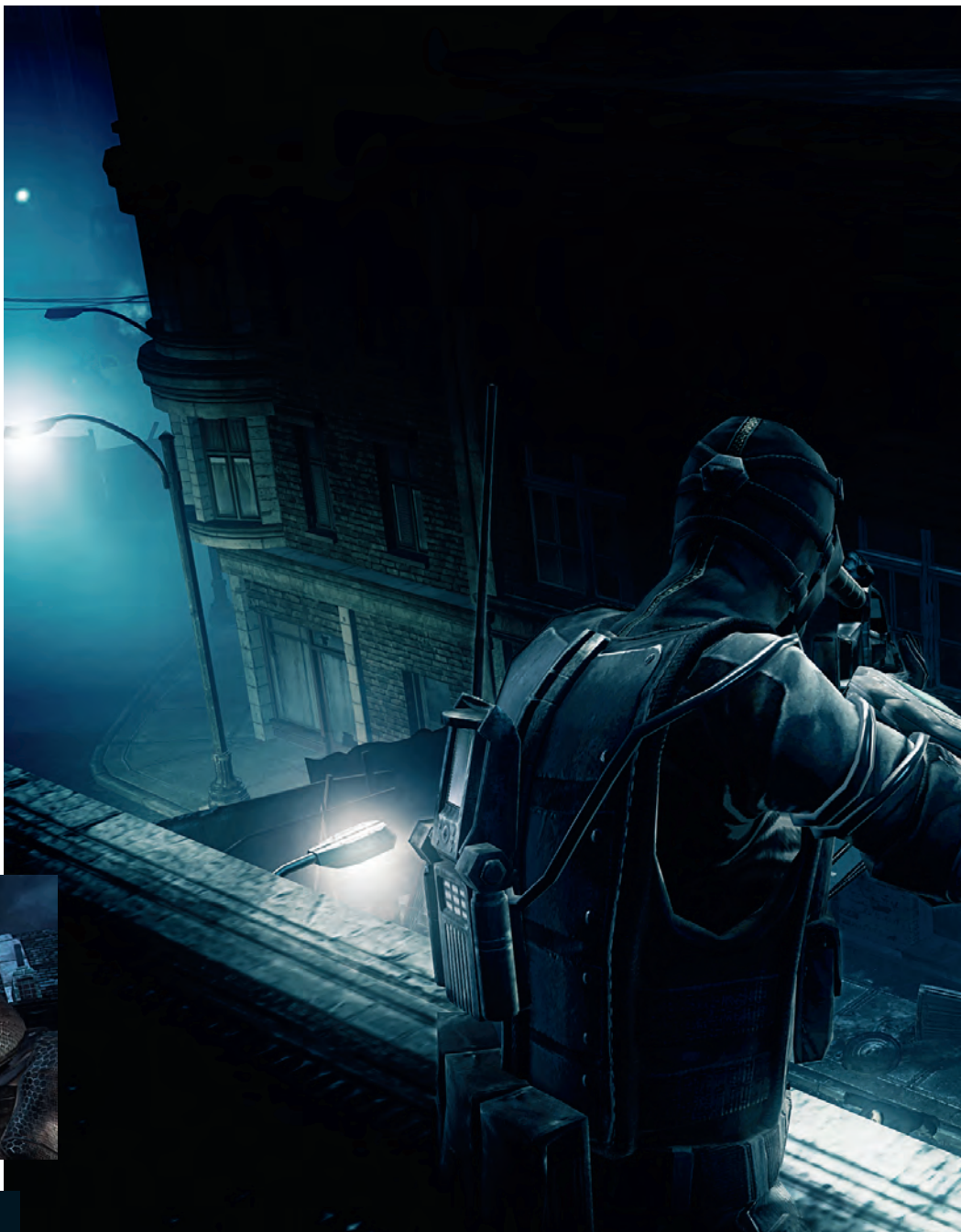
ta. Uusi peli muistuttaakin paljon Left 4 Deadin tai Call of Dutyn zombipelailuja. Ei ihme, onhan pelin vastaava tuottaja Masachika Kawata suuri Call of Duty: Modern Warfare -fani.

Uuden pelin juonikuviot pyörivät kolmen ryhmittymän ympärillä. Raccoon Cityssä yhteen ottavat Umbrella Security Service, hirviömäiset BOW:t (Bio-organic weapons) ja kansainvälinen erikoisotilasyksikkö Spec Ops. Gamereactor pääsi ainoana pohjoismaalaisena pelimediana seuraamaan kehittäjä Slant Sixin esitystä pelin saloista. Esityksessä kuuntelijoita säväytettiin kertomalla, että tällä hetkellä vain USS:n kampanja on varmistettu osa peliä. Umbrellan suojelujoukoilla pelaamisen luvataan olevan draamatisesti erilaista verrattuna Spec Opsiin, jota puolestaan edustavat tutut sankarit Chris, Jill, Leon ja muut. Lopulta tapahtumassa annettiin kuitenkin epävirallisesti ymmärtää, etteivät kampanjat jäisi pelkästään USS:ään. On siis syytä toivoa, että pelaajat pääsevät myös vanhojen naamojen saappaisiin pelin vihdoin valmistuessa.

Peliesittelyssä pääsimme todistamaan kuinka, neljän USS-sotilaan ryhmä taisteli kaupungin katuja pitkin, jotka olivat täynnä T-virusen tartuttamia poloisia. Pelin pääideana on pieni,



Kuka tahansa Resident Evil-ikä pelannut tietää, kuinka tärkeää on olla tarkkana ammusten kanssa. Hampaisiin asti aseistetun Umbrella-soturien saappaissa pihtailu ei





i kuitenkin vaikuttaisi olevan ongelma. Raccoon City näyttäisi myös olevan täynnä panostäydennyksiä - ilmeisesti joka ainoaa tullaan kuitenkin tarvitsemaan.



Likaiset otteet ovat uuden Resident Evil -pelin suola. Pahiksen roolissa moraalit heitetään romukoppaan ja tavoitteet pyritään saavuttamaan hinnalla millä hyvänsä.



ZOMBIEN HISTORIAA

RESIDENT EVIL VUOSIEN SAATOSSA



RESIDENT EVIL

PLAYSTATION 1996

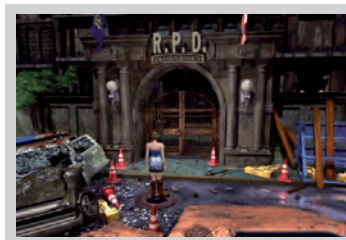
Resident Evil lähettää Raccoon Cityn poliisin erikoisyksikön S.T.A.R.S:n tutkimaan syrjäseutujen mystisiä kuolemantapauksia. Metsässä kimppuun hyökätään ja ainoa suoja löytyy mystisestä kartanosta, joka paljastuu kuitenkin zombien ja muiden hirvitysten pesäksi. Chrisin ja Jillin saappaissa peli oli aikanaan vertaansa vailla oleva selviytymiskauhuseikkailu.



RESIDENT EVIL 2

PLAYSTATION 1998

Shinji Mikamin alaisuudessa Resident Evil 2:sta muodostui moderni klassikko. Raccoon Cityyn sijoittuva peli jatkoi tarinaa uusien kasvojen, alokaspoliisi Leonin ja Chrisin siskon Clairen, kautta. Peli ei ollut vain loistavan näköinen vaan myös uskomattoman jännittävä ja vaihteleva paketti, joka piti otteessaan koko matkan ajan.



RESIDENT EVIL NEMESIS

PLAYSTATION 1999

Umbrellan bioaseista mahdollisesti hirvittävin ja sitkein on Nemesis. Kolmannessa kauhuseikkailussa pääosan sai jälleen ykköspelin Jill Valentine ja tapahtumat pyörivät ajallisesti samaan aikaan kakkososan kanssa. Selviytymistaistelun jännitys oli käsin kosketeltavaa, sillä koskaan ei voinut tietää milloin Nemesis hyökkäisi taas.



RESIDENT EVIL: CODE VERONICA

DREAMCAST 2000

Sarjan Dreamcast-debyytti oli sekoitus sekä vanhaa että uutta. Code Veronica oli graafisesti todella nätti ja reaaliaikaisesti piirretyt taustat tekivät vaikutuksen. Kamera oli kuitenkin edelleen rasittavan staattinen ja rajoittava, eikä itse pelimekaniikassa otettu kuin aivan pienen pieniä askeleita eteenpäin.



Maaston ja zombilaamojen tehokas hyväksikäyttö taisteluissa on elintärkeää selviytymisen kannalta. Suunnitelmallisuus ja taktiset päätökset näyttävät tarjoavan mukavaa kontrastia pelin tarjoamalle nopeatempoiselle toiminnalle.



selkeästi toisistaan erottuvista yksilöistä koostuva taisteluryhmä, jonka jäsenillä on omat tunnistetta-

ERIKOISTAITOT AVAAVAT UUSIEN ASEIDEN HALLINNAN TAI VAIKKA NÄKYMÄTTÖMYYDEN

vat persoonallisuutensa ja erityispiirteensä. Erikoistaitoihin voi kuulua yhtä lailla aseiden hallinta kuten vaikka kyky muuttua näkymättömäksi tai osoittaa vihollisten heikot kohdat ryhmän jäsenille.

– Halu näyttää hahmojen erilaisuus oli yksi syy,

miksi emme valinneet ensimmäisen persoonan kuvakulmaa. Pienen ryhmän yhteistyö sujui testeissä paremmin juuri kolmannelta persoonasta ja peli tuntui koko lailla nautittavammalta, kertoi Masachika Kawata. Kilpailullisesta moninpelistä ei tilaisuudessa kuitenkaan saatu mitään tietoa. Asetelma voisi kuitenkin helposti taipua ihmisten väliin verkkokamppailuihin.

Huolia saattaa kuitenkin herättää pelikehittäjä Slant Sixin heikko ansiolista. Vuonna 2005 aloittaneen kanadalaisen studion kourallinen haaleita arvioita haalineaite pelejä ei ole omiaan nostamaan odotuksia. Firma on ehkä parhaiten tunnettu 2009 julkaistusta Socom: Confrontationista, joka oli sekin varsin epätasainen tapaus. Todellinen ryhtiliike voi olla Slant Sixillä paikallaan, jotta uudesta Resident Evilistä saadaan edeltäjiensä veroinen peli.

Luottamusta valaa onneksi Capcomin, Kawatan ja muiden Resident Evil -veteraanien vankka tuki projektin takana, eikä japanilaisen pelijätin luottamus Adam Bulliedin johtamaan Slant Sixiin ole ainakaan toistaiseksi horjunut. Osa pelin ideoista näyttääkin paperilla todella hyviltä. Riippuu siis paljon siitä, pystyvätkö kehittäjät nousemaan sanoista tekoihin ja kääntämään kunnianhimon laatupeliksi.

Raccoon Cityn käsistä irti päässyt zombieepidemia on luvattu nostaa pelissä aivan uudelle tasolle. Epäkuolleet ovat tietysti pelaajalle kaksiteräinen miekka. Ne ovat aina uhka, mutta samalla myös avain menestykseen. Viekas pelaaja voi nimittäin käyttää ennalta arvattavia zombilaamoja hyväkseen houkuttelemalla niitä vastustajien kimppuun. Oikein käytettynä kaupungin suuri zombipopulaatio voi olla vaarallinen, mutta voimakas ase.



STUDIO INFO

Slant Six Games on tunnettu Playstationille tehdystä Socom-pelisarjasta. 2005 perustettu studio työllistää reilut 110 henkilöä.

Myös aseiden osalta Raccoon Cityn operaatiot tarjoavat suuren muutoksen. Pelaajan ottaessa hallintaan Umbrellan sotilaan ei aseista ja panoksista tule olemaan pulaa. Suunnittelupäällikkö Adam Bulliedin mielestä olisi suorastaan epäreilua lykätä pelaajalle käteen hieno ase, mutta sitten pihdata luoteja. Pahan monikansallisen yrityksen riveissä taistelu tuo peliin muitakin omalaa-tuisia nyansseja. USS-yksikön päätehtävä on aina tuhota – hinnalla millä hyvänsä – kaikki todisteet, jotka voisivat osoittaa syyttävän sormen Umbrellan suuntaan. Eikä ole väliä vaikka "todisteet" sattuisivat olemaan elossa ja viattomia. Pelikehityksen aikana on myös kuultu usein "Eliminoin Leon" - fraasi. Onkin syytä uskoa, että Resident Evil 2:n ja 4:n sankarilla Leon S. Kennedyllä tulee olemaan

rankat oltavat ensi talvena.

Kuinka kuuma tapaus loppuvuoden

Operation Raccoon City sitten on? Sitä on vielä tässä vaiheessa todella vaikea arvioida, mutta kehityksen painopiste näyttää olevan pelimekaniikan saamisella kohdalleen ja rakentamalla siitä eteenpäin. Haaste on kuitenkin melkoinen, kun ottaa huomioon kuinka paljon vapauksia Slant Six on Capcomilta saanut ja kuinka kovia odotuksia faneilla ympäri maailman on uutta Resident Evil - peliä kohtaan. Toiveet ja odotukset voivat kuitenkin pian olla koetuksella. Keskivertopeli tutuilla maa-merkeillä ja hahmoilla ei riitä. Voidaan vain toivoa, että tekijöillä on tarpeeksi aikaa ja rahaa tehdä Resident Evilin kotiinpaluusta aidosti unohtumaton kokemus.

Christopher Olsson

ZOMBIEN HISTORIAA

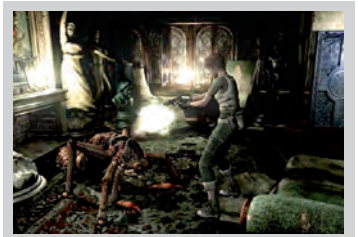
RESIDENT EVIL VUOSIEN SAATOSSA



RESIDENT EVIL RE-MAKE

GAMECUBE 2002

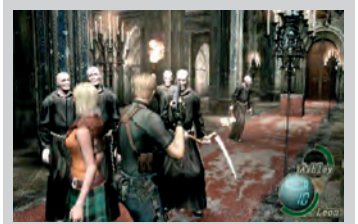
Harvoin on remake ollut niin paikallaan kuin Resident Evilin kohdalla. Kuudessa vuodessa grafiikat olivat harppanneet huimasti ja uusi versio olikin kerrassaan upea. Niille jotka puolestaan olivat missanneet alkuperäisen julkaisun, oli peli mahtava tilaisuus päästä kelkkaan mukaan. Ja tarjosipa peli veteraaneillekin täysin uusia aivopähkinöitä ja mysteerejä tutkittavaksi.



RESIDENT EVIL ZERO

GAMECUBE 2003

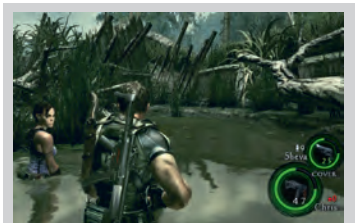
Zero-esiosassa pelaajat pääsivät seuraamaan S.T.A.R.S:n lääkintämies Rebeccaan ja tuomitun rikollisen Billyn selviytymistäistelua vain päivää ennen ykkösen tapahtumia. Uudistumisen merkkejä alkoi vihdoinkin olla ilmassa. Ohjaus oli hieman parempi ja pelaaja pystyi vaihtamaan lennossa kahden hahmon välillä.



RESIDENT EVIL 4

GAMECUBE 2005

Neljäs Resident Evil räjäytti pankin täydellisesti. Ampuminen ja liike olivat sulavampia kuin koskaan, ja kamera kulki olan takana mukana täydellisesti. Espanjan maaseutu linnoineen ja piilopaikkoineen oli mahtava audiovisuaalinen kokemus. Vaikka zombit olivat kateissa ja osa kauhusta oli valunut toiminnan puolelle, tarjosi peli taattua Resident Evil -jännitystä.



RESIDENT EVIL 5

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 2009

Viides Resident Evil suuntasi entistä enemmän toiminnan puolelle kauhelementtien kustannuksella, ja osa charmista oli kateissa. Silti Chrisin ja Shevan yhteistyöseikkailu Afrikassa oli mainio toimintapaketti, jota sävyttivät upeasti ohjatut toimintakohtaukset. Parasta urobos-viruksen jahdissa oli juurikin pelaaminen kahdestaan kaverin kanssa verkossa tai sohvalta.



Kadonneet pelit – Osa ②

Joka vuosi moni lupaava peli kokee karun kohtalon ja katoaa kartalta ennen valmistumistaan. Gamereactor kurkistaa arkistoihin toistamiseen ja tutkailee, mitä kaikkea on jäänyt näkemättä.

CLASSIFIED

01.01.1998–01.09.2010



Gamereactorin toimitus pistäytyi Konamilla, kun Coded Arms Assault julkaistiin. Tuolloin peli näytti mielenkiintoiselta.



Koska Coded Arms Assault sijoittui kybervaruuteen, viholliset katosivat pieninä pölähdyksinä ykkösiä ja nolliä.

Coded Arms Assault

Konamin kybervaruuspeli katosi... kybervaruuteen

Alusta PS3 Kehittäjä KONAMI Pelityyppi TOIMINTA

Kuinka kukistaa ilkeä yhtiö tulevaisuudessa? Kybervaruuden kautta, tietysti. Konamin yksinoikeudella Playstation 3:lle kehittämässä toimintaseikkailussa oli tarkoitus ottaa superhackerin rooli ja räiskiä pahat tietoturvaohjelmat bittitomuksi.

Apuna taistelussa oli jopa kolme kaveria sekä tietokoneviruksia, joita oli mahdollista ladata helpotamaan kamppailua. Coded Arms Assault oli paitsi näyttävä myös tyyliltään omalaatuinen. Koska kaikki sijoittui kybervaruuteen, maailma ympärillä saattoi muuttua täysin minä hetkenä tahansa. Konami oli valmistellut jopa kattavaa nettimoninpeleä 16 pelaajalle, kunnes pelitalo yllättäen muutti mielensä ja peli katosi vähin äänin julkisuudesta vuoden 2006 lopulla. Vuotta myöhemmin Konami vahvisti, että peli on peruttu lopullisesti.



Syy, miksi Coded Arms Assault peruttiin, ei ole selvillä. Eikä Konami halua asiasta puhua.

Indiana Jones

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä LUCASARTS Pelityyppi TOIMINTA

Lucasarts paiksi töitä. Pitelimme hatuistamme, mutta Indy ei koskaan ilmestynyt...

Vuosi 2005. Konsolimaailmassa odoteltiin kuumeisesti sukupolvenvaihdosta, kun Lucasarts ilmoitti kehittävänsä Indiana Jonesista uuden sukupolven videopeliä. Indy-faneilla odotukset läikähtivät välittömästi yli äyräiden. Pelkkä ajatuskin legendaarisesta seikkailijasta täysin uudella teknologialla sai mielen kihelmöimään.

Seuraavan vuoden E3-messuilla toimintaseikkailu vahvistui Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle ja yhtiö löi lisää vettä myllyyn hehkuttamalla jännittävää uutta animaatiojärjestelmää Euphoriaa, jonka oli määrä tehdä pelistä elokuvamaisen uskottavaa.

Euphorian avulla yritettiin välttää purkitettujen ja kankeiden animaatioiden käyttö, mikä olisi mahdollistanut toimintakohtauksissa miltei rajattoman monipuoliset hahmojen liikkeet ja reaktiot.

Tarinan tapahtumat sijoituivat vuoden Indiana Jones and the Last Crusade -elokuvan jälkeen, ja peliin povattiin klassisia Indy-vihollisia ja uskollisia ystäviä alkuperäisistä elokuvista. George Lucasin väitettiin kynäilevän käsikirjoituksen, mikä ei ehkä yksiselitteisesti ollut lupaavaa, mutta merkki jonkinasteisesta sitoutumisesta.

Niin aika kului. Peli koki pitkiä viivästyksiä ja

tyhjiä lupauksia siitä, että kehitys eteni sujuvasti. Kävi ilmi, että Lucasarts suosi Jedi-sotilasta arkeologin sijaan ja oli asettanut Star Wars: The Force Unleashedin tuotannon Indyn edelle. Kun neljäs Indiana Jones -elokuva sai vihreää valoa, oletimme pelin ilmestyvän elokuvan yhteydessä, mutta niin ei koskaan käynyt. Kesällä 2009 Indiana viimein näytetty, mutta peli oli jotain aivan muuta kuin alkujaan kerrottiin: se julkaistiin Playstation 2:lle ja Wii:lle nimellä Indiana Jones and The Staff of Kings. Kyseessä oli keskinkertainen toimintaseikkailu, joka sai tuskailemaan HD-Indyn turhaa odotusta.



Indy-peli ei ole Indy-peli ilman kamppailua. Uskollisen ruoskan ja pistoolin lisäksi pelissä otettiin miehestä mitta myös paljain käsin.



Indiana Jones sijoittui vuoteen 1939, kun vielä itse Indykin oli elämänsä kunnossa.



Konsolisukupolven alussa Lucasarts herätti huomiota edistyneellä teknologiallaan, joka mahdollisti tuhoutuvat ympäristöt ja luonnolliset animaatiot. Peli lunasti lupauksia Playstation 3:n ja Xbox 360:n teknisestä mahtipontisuudesta.



Pelaajahahmojen asusteet eivät jättäneet paljoa arvailujen varaan. Niistä paistoivat selvästi läpi häiriintyneet luonteet ja fetissit.



Thrill Killin pelillinen koukku oli neljän pelaajan samanaikainen taistelu, mikä 1990-luvun lopulla oli verrattain uutta. Peli oli kuin extreme-versio Super Smash Brosista.

Thrill Kill

Yltiöväkivaltainen taistelupeli hyllytettiin vain viikkoja ennen julkaisua

Alusta PLAYSTATION Kehittäjä PARADOX DEVELOPMENT Pelityyppi TAISTELU

Alkuperäiselle Playstationille tarkoitettu Thrill Kill oli äärimmäisen väkivaltainen peli, joka peruutettiin liian mauttomana vuonna 1998. Oman aikanaan sitä pidettiin silti teknisesti edistyneenä, sillä se mahdollisti neljän hahmon taistelun samanaikaisesti, samassa tilassa.

Peli sijoittui urbaaniin versioon helvetistä, ja pelattavana hahmoina oli kirottuja sieluja, jotka kampaillivat keskenään toisesta mahdollisuudesta ihmisten maailmassa. Tarinan kehiksenä toimi salaisuksien jumalattaren Marukkan järjestämä turnaus, jonka voittaja syntyi uudelleen.

Hahmojen asusteet sisälsivät vahvoja viittauksia sadomasokismiin ja moniin fetisseihin. Mukana oli myös amputoituja raajoja, kannibalismia sekä väkivaltaisia, seksuaalisia liikkeitä, joiden niminä esiintyivät muun muassa Bitch slap ja Swallow this.

Pelin kehitti Paradox Development, joka on sittemmin tunnettu nimellä Midway Studios Los Angeles. Odotukset olivat korkealla, ja pelistä puhuttiin jopa uutena Mortal Kombatina. Alkuperäinen julkaisijana piti toimia Virgin Interactive, mutta EA Pacific osti yhtiön kesällä 1998. Kau-

pan aikaan Thrill Kill oli jo täysin valmis myyntiin, mutta muutamaa viikkoa ennen julkaisupäivää EA pysäytti pelin pääsyn kaappoihin. Yhtiön mukaan he eivät halunneet julkaista näin väkivaltaista peliä, koska se voisi vahingoittaa heidän julkisuuskuvansa. Lisäksi EA kuvaili peliä niin kuvottavaksi, ettei edes yrittäisi myydä sitä toiselle julkaisijalle. Pelin entiset tekijät julkaisivat Thrill Killin myöhemmin luvattomana kopiona vertaisverkoissa. Thrill Kill ei olekaan täysin kadonnut, vaikka virallisesti se ei koskaan nähtykään päivänvaloa.

Lord of the Rings: White Council

Kunnianhimoinen Sormusten herra -roolipeli lupasi paljon ja tarjosi vähän

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä EA Pelityyppi ROOLIPELI

The Lord of the Rings: White Council oli fantasia-roolipeli Playstation 3:lle, Xbox 360:lle ja PC:lle. Sitä mainostettiin massiivisella avoimella maailmalla, kehittyneellä tekoälyllä ja huimilla Sormusten herra -seikkailuilla, mutta lopulta käsiin jäi vain kilokaupalla tyhjää lupauksia.

Pelin oli tarkoitus kertoa uniikki tarina sekä Tolkienin Taru sormusten herrasta -kirjojen että New Linen elokuvatrilogian pohjalta, samaan tapaan kuin The Battle for Middle-earth II. Hahmojen tekoälyn perustana sanottiin olevan sama teknologia, jota The Sims -sarjassa on käytetty, ja pelaajalle luvattiin vapautta valita omat päämääränsä lukuisista tarinavetoisista tehtävistä ja vapaaehtoisista sivutehtävistä. Päähahmoksi puolestaan oli mahdollista valita ihminen, kääpiö, haltia tai hobitti. Seikkailun kuvailtiin olevan täysin vapaata, joskin kaikkien hahmojen kohtalona oli nousta Gandalfin, Sarumanin, Galadrielin ja Elrondin Valkoisen Neuvoston sankariksi.

Julkaisun piti tapahtua loppuvuodesta 2007. Saman vuoden helmikuussa EA kuitenkin ilmoitti jäädyttäneensä pelin hallinnollisista syistä, eikä uutta tietoa pelistä ole sittemmin julkaistu. White Councilin sijaan EA panosti Pandemicin kehittämään toimintapainotteiseen The Lord of the Rings: Conquestiin, joka julkaistiin paria vuotta myöhemmin. Sääli sinänsä, sillä White Councilin ideassa oli Sormusten herra -peleille harvinaista kunnianhimoa.



Ensimmäiset huhut pelistä kuultiin Project Gray Companyn nimellä, mutta edes virallisen julkistuksen jälkeen kesällä 2006 pelistä ei ollut helppo saada kunnollista kokonaiskuvaa. Tietoa White Councilista jaettiin jatkuvasti kitsaasti, ja näyttävä julkistustrailerikin oli esirenderöityä materiaalia. Kaatuiko peli pohjimmitaan ylläpäämiseen ja alisuorittamiseen?

Shenmue Online

Yu Suzuki yritti rakentaa online-maailmaa rakastetusta Dreamcast-klassikosta

Alusta PC Kehittäjä JC ENTERTAINMENT Pelityyppi VERKKOROLIPPELI

Nettiroolipeli oli monella tavalla Shenmue-fanin märkä unelma. Mahdollisuus liikkua vapaasti, elää elämää ja olla vuorovaikutuksessa tuhansien muiden pelaajien kanssa satumaisessa online-seikkailussa herätti huomiota ympäri maailman.

Shenmue Online kehitys alkoi vuonna 2003, kun korealainen JC Entertainment ja Yu Suzukin tuolloin johtama Segan AM2-tiimi yhdistivät voimansa. Ennakkopuheissa välyteltiin kunnianhimoista tarinaa, tuhansia tehtäviä, quick time

eventejä sekä mahdollisuutta ostaa, omistaa ja myydä maata. Lisäksi peliin kaavailtiin kahta suurta kaupunkia: Hongkongia ja Macauta. Ideana oli liittyä yhteen kolmesta klaanista ja suorittaa tehtäviä tämän piikkiin. Tehtävien lomassa oli tarkoitus nähdä myös sarjan tuttuja hahmoja, kuten pähähämo Ryo.

Kaikki ei kuitenkaan mennyt putkeen. JC Entertainment vetäytyi pelin kehitysvastuusta pian sen jälkeen, kun tuhat valikoitua kiinalaispelaajaa oli testannut pelin betaversiota. Graa-

finen tyyli ja tunnelma keräsivät kiitosta, mutta teknisesti peli oli heikko ja maailma pelottavan tyhjä. Sega lupasi viedä Shenmue Onlineen päätökseen, mutta ajautui ongelmiin JC:n omistaes-sa puolelta sisällöstä. Sega yritti kokonaisen vuoden hankkia oikeudet sisältöön, mutta turhaan.

Matka Hongkong neonhoitoisten takakujien halki ei näillä näkymin koskaan toteudu, mutta ehkäpä hyvä niin. Shenmuen muisto kiilluu niin vahvana monien mielessä, että puolivillainen nettiroolipeli johtaisi lähes varmasti fiaskoon.



Peruutushuuhista huolimatta peli pomppasi esiin China Expo 2006:ssa, päivitetyn grafiikan ja kauniin musiikin kera.



Monien kehitykseen osallistuneiden mukaan peli peruuntui lopullisesti vuoden 2006 lopulla. Sega ei vahvista asiaa.



Shenmue Online sisältäisi ehdottomasti quick time eventejä, jotka alkuperäinen Shenmue määritteli.

Pirates of the Caribbean

Lupaava merirosvopeli Armada of the Damned ei päässyt ankkurista

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä PROPAGANDA GAMES Pelityyppi TOIMINTA

Ajatus oli luoda jotain muuta kuin pelkkä lisenssipeli. Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned asetti riman korkeammalle kuin rahanahneet sovituksot Johnny Deppin tähdittämistä elokuvista. Juonellisesti se ei kytkeytynyt yhteenkään suosituista Disney-leffoista, vaan kertoi oman tarinansa tutussa universumissa. Sillä oli myös oma sankarinsa, James Sterling.

Jo se, miten muut hahmot suhtautuivat pelaajan hahmoon, oli iso osa Armada of the Damnedin, ja omaa mainetta joko pelätyn tai arvostettuna merirosvokapteenina saattoi muovata tekojen kautta.

Odotuksia ei ainakaan vähentänyt se, että pelissä oli mahdollista tutkia Karibian idyllisiä saaria ja seilata omalla laivalla – jota muuten sitäkin oli tarkoitus ohjata "ennennäkemättömällä

tavalla". Ilmeistä PR-miehen puhetta, mutta yhtä kaikki niin houkuttelevaa. Graafisesti peli näytti varsin kauniilta, ja kaikki kiillotetuista aseista kauptungin väkijoukkoihin oli huolellisesti suunniteltu. Vanhat Turok-kehittäjät suorastaan nauttivat avoimen merirosvoparatiisin rakentamisesta.

Koko projekti pyllähti odottamattomasti viime

vuoden lopulla, kun julkaisija Disney päätti uudistaa toimintaansa. Propaganda Games suljettiin ja pelaajat menettivät siistin näköisen merirosvo-seikkailun. Harmittavasti emme pääse koskaan kokemaan, miltä valkoisten hiekkarantojen koluuminen ja tyrskyjen halkominen olisi lopullisessa pelissä tuntunut.



Kapteeni Sterlingin ulkonäkö, aseistus, hyökkäykset ja tehtävät, jopa pelin loppu – kaikki Armada of the Damnedissa oli suunniteltu mukautumaan siihen, kuinka pelaaja peliä pelaa. Harmi, ettemme päässeet tutustumaan sen enempää hyvään kuin pahaan Sterlingiin.



Pirates of the Caribbean -elokuvista on julkaistu useita eri pelejä, ristiriitaisin muttei koskaan loistavin tuloksin.

Elveon

10taclen toimintaa ja fantasiaa yhdistävä haltijapeli joutui hylätyksi

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä 10TACLE Pelityyppi TOIMINTA

Haltijatoimintapeli Elveonin kehitys alkoi vuonna 2004 peliyhtiö 10taclen slovakistiudiolla, mutta sittemmin sekä studio että sen saksalainen emoyhtiö ovat ajautuneet konkurssiin. Mistä Elveonissa oli kyse ja mitä pelaajat ovat menettäneet?

Studio oman kuvauksen mukaan Elveon oli "yksityiskohtainen fantasiasatu", joka sijoittui haltijoiden kansoittamaan maailmaan. Ei ehkä kaikkein omaperäisin idea, mutta Elveonin taustakertomuksen käänne piili siinä, että jumalat olivat hylänneet maailman ja haltijoiden olisi tultava toimeen ilman korkeampaa voimaa. Sitä, miksi jumalat lähtivät jättäen jälkeensä sotaa ja kur-

juutta, ei saada tietää, mutta ilman kaaosta ja kahinaa ei olisi toimintapeliä.

Toivo pelin valmistumisesta on hiipunut hiljalleen vuosien mittaan useiden vastoinkäymisten jälkeen. Ongelma alkoivat jo ennen 10taclen konkurssia. Jo vuonna 2007 kuului raportteja, että peli olisi pahasti myöhässä ja messuesiintymisiä olisi peruttu. Vuoden 2008 keväällä brittiläisen Climaxin kerrottiin napanneen peli viimeisteltäväkseen, mutta vaikka studio edelleen on toiminnassa, on se kiirehtinyt rummuttamaan kaikkea muuta paitsi Elveonia. Lopulta näyttääkin siltä, että jumalat hylkäsivät muutakin kuin vain Naonin haltijamaailman.



Elveon tarkoitti pelimaailmassa kirjaimellisesti "haltijoiden kirjaa". Sitä tuskin olisi tullut ajatelleeksi miekkaa heiluttaessa.



Pelimoottoria valitessa arpa osui Unreal Engine 3:n kohdalle, mikä tarkoitti sitä, ettei grafiikkateknologia koskaan ollut Elveonin heikoin lenkki.

Resident Evil 2 Beta

Ei riittävän jännittävä? Capcom jänisti ja aloitti alusta

Alusta PLAYSTATION Kehittäjä CAPCOM Pelityyppi TOIMINTA

Resident Evil 2:n syntyprosessi on varsin poikkeuksellinen. Capcom oli saanut pelin valmiiksi jopa 80-prosenttisesti, kunnes yllättäen päätti heittää tehdyn työn kankkulan kaivoon ja aloittaa alusta. Miksi? Capcomin johtohenkilöt olivat huolissaan siitä, ettei jatko-osa ollut riittävän jännittävä, joten kehitystiimi sysättiin lähtöruutuun.

Resident Evil 2 Beta (yleisesti myös Resident Evil 1.5) poikkeaa huomattavasti lopulta myyntiin asti päätyneestä versiosta. Eri taustojen ja ympäristöjen lisäksi pelattava naisahmo Elza vaihdettiin. Alkujaan hahmolla ei ollut mitään kytköstä ensimmäisen osan sankariin Chrisiin, mutta lopulliseen peliin hahmon taustat kirjoitettiin uudelleen Chrisin siskoksi ja nimi vaihdettiin Claireksi. Resident Evil 2 Betan zombit olivat runsaslukuisempia ja fyysisesti vaihtelevampia. Pelissä oli esimerkiksi lihavia zombeja, useita naiszombeja ja epäkuolleita, jotka kävelyn sijaan ryömivät tai kiipesivät.

Kuten nykyään tiedetään, lopullinen Resident Evil 2 osoittautui merkittäväksi peliksi, mutta alkuperäisen vision katoaminen jää väistämättä hienon kaiheartamaan kauhupelihistoriaan.



Resident Evil 2 Betassa grafiikka oli rujompaa, mikä mahdollisti suurempien vihollismäärien esittämisen. Lisäksi pelin alkupään poliisilaitos kuvattiin modernimpaan sävyyn.



Muutamat alkuperäisen Golden Eye -tiimin jäsenet osallistuivat Xbox Live Arcade -version kehitykseen, ja pelistä odotettiin klassikon suurta paluuta. Näin ei kuitenkaan käynyt, vaan Activisionin visio pelin uudelleen yksinoikeudella Wille.

Golden Eye 007 Remake

Ei comebackiä Xboxilla

Alusta XBOX 360 Kehittäjä RARE Pelityyppi TOIMINTA

Golden Eye 007:n uudelleenjulkaisu olisi ollut pieni-muotoinen ihme. Nintendo omisti alkuperäisen pelin, Microsoft omisti kehitystiimi Raren ja EA piti vielä tuolloin kiinni James Bond -lisenssistä. Vaikeista lähtökohdista huolimatta ratkaisu näytti löytyvän, ja Golden Eye 007 julkistettiin Xbox Live Arcadeen.

Kaikki alkuperäisen klassikon sisältö oli mukana. Aivan kuin Nintendo 64 -versiossa kehittäjät olivat skannanneet kasvonsa vihollisille, ja Rare oli myös lisännyt mahdollisuuden vaihtaa helposti vanhan ja uuden grafiikan välillä. Vuonna 2007 pelistä ilmestyivät ensimmäiset kuvat, mutta sitten jokin meni taas vikaan ja Rare poisti pelin sivuiltaan vähin äänin. Vuotta myöhemmin studio julkisti HD-version Perfect Darkista, toisesta N64-klassikosta, ja lähes hävyttömän kutkuttava Golden Eye 007 Remake oli menynyt – ehkä ikiajoiksi.

This is Vegas

Se mikä tapahtuu Vegasissa, pysyy kehittäjien tietokoneilla

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä SURREAL SOFTWARE Pelityyppi TOIMINTA

Las Vegas on palkitseva paikka pelissä käytettävissä. Kaupungin tarjoamat mahdollisuudet ovat juuri niin korvaamattomia kuin vaihteleviakin: neonvaloja ja absurdeja kasinohoteleja, glitteriä ja glamouria, uhkapeliä ja syntistä elämäntyyliä. Olipa kyse sitten zombien pilkkomisesta Dead Rising 2:n Fortune Cityssä tai vaihtoehtoisen tulevaisuudenkuvan tukailusta uusimmassa Falloutissa, Vegas on aina houkutteleva.

Siksi onkin sääli, että toimintapeli This is Vegas ei toteutunut. Pelillä oli loistava idea. Surreal Software

oli kursinut kasaan pelimaailman, joka asetti miltei parodiamaisen haasteen Amerikan villeimmän leikkikentän puolesta: Grand Theft Auto -tyylisessä hiekkalaatikkomailmassa pelaajan tehtävänä oli ottaa mittaa muuan Preston Boyeristä, joka halusi muuttaa Vegasin koko perheen turistirysäksi. Että onkin otsaa! Harmillisesti emme pääse keräämään kunnioitusta tekemällä kaupungista entistäkin syntisemmän viinin, naisten, musiikin ja eksoottisten autojen avulla. Ja kuten monien kadonneiden pelien kohdalla, kyseessä oli rahaongelma.

This is Vegasin julkaisuvastuu nojasi alkujaan Midwayn harteilla. Yhtiö pumppasi projektiin yli 40 miljoonaa dollaria, mutta vuoden 2009 talousvaikeudet johtivat Midwayn myyntiin Warner Bros. Interactive, joka otti samalla hallintaansa myös valtaosan Midwayn peleistä, mukaan lukien This is Vegasin.

Warner heitti kuitenkin pelin jäihin, koska ei uskonut konseptin vetävyyyteen, ja Surreal Software ohjattiin muihin töihin. Tuloksena on yksi pelihistorian kalleimmista peruutuksista. Tarinan opetus: Vegasin valloittaminen voi maksaa omaisuuden.



Kuka tahansa Vegasissa oikeasti vierailut tunnistaisi itsensä pelistä. Kaikki aina maailmankuulujen hotellien parodioista jatkuviin strip-esitysten mainoksiin oli otettu huomioon Surreal Softwarella.



Redwood Falls

Vaikuttava ja erilainen toimintakauhupeli ei nähnyt päivänvaloa

Alusta **PLAYSTATION 3** Kehittäjä **KUJU ENTERTAINMENT** Pelityyppi **KAUHU**

Uudelleen visioitu toimintakauhupeli ei ole nyky-päivänä yleinen ilmestys, vaikka kotimainen Alan Wake yrittikin tuoda uutta särmää tuttuun ja turvalliseen kaavaan. Redwood Falls sijoittui Redwood Cityyn, Alaskaan ja muistutti monella tasolla Remedy'n kirottua kirjailijaa.

Alan Waken tavoin taustan Redwood Fallsin tapahtumille loi kauhugenren klassikkoajatus pohjois-amerikkalaisesta pikkukaupungista, jonka rauhallisen idyllin alla odottaa synkkä salaisuus. Pian ihmiset ja villieläimet alkoivat

vääristyä tunnistamattomiksi hirviöiksi, jotka voivat ottaa yhä uusia muotoja ja manipuloida luus-toaan käyttäen tätä pelaajaa vastaan.

Kauhun kuvaaminen hahmon silmistä tuntuu olevan monille vaikea laji, mutta Kujun rajoja rikkova kokeilu vaikutti lupaavalta. Peli oli visuaalisesti varsin yksityiskohtainen, tunnelmaltaan tiivis ja pelattavuudeltaan erilainen. Viholliset hajosivat osiin, mutta pelin teemana ei ollut tuho vaan regeneroituminen. Pelaaja sai käsiinsä niin pistoolia kuin haulikkoja, mutta pelkällä räiskin-

nällä ei vihollisia saanut taltutettua. Ansat ja tuli näyttelivät keskeistä roolia synkistä metsistä hengissä selviytymisessä – melkein kuin taskulamppu ja valo Alan Wakessa. Peli oli kehityksessä vain joitakin kuukausia, ja huolimatta lehdistöltä saadusta positiivisesta palautteesta, yksikään julkaisija ei tarttunut projektiin. Lopulta Kujun oli lyötävä Redwood Falls jäihin rahoituksen puutteessa, ja peli jäi historiaan vain hienona teknologiademona.



Vihollisia ampumalla niistä irtosi paloja, joiden alta paljastui lihaa ja luuta. Hetken päästä vammat kuitenkin paranivat.



Reilu vuosi ennen Alan Waken julkaisua joku sai käsiinsä Redwood Fallsin demovideon, nimesi sen vuotaneeksi Alan Wake -pelikuvaksi ja aiheutti kohua Youtubessa.



Eight Daysin kehitystiimiin lukeutui 63 henkilöä, noin puolet London-studion työvoimasta. Toinen puolisko kehitti Getaway 3a.



Kuvat ovat E3 2006 -messuilla esitetystä trailerista, joka vain muutamia kuukausia myöhemmin paljastettiin esirenderöidyksi.

Eight Days

Singstar-studio satsasi luunkovaan toimintaan

Alusta **PLAYSTATION 3** Kehittäjä **SONY LONDON** Pelityyppi **TOIMINTA**

On vaikea unohtaa Sonyn tykitystä E3 2006:n lehdistötilaisuudessa. Playstation 3 esiteltiin täydessä loistossaan. Myhäilevä Ken Kutaragi seisoj lavalla, kun taustalla pyöri kuvaa peleistä, jotka saivat yleisön pidättämään hengitystään. Joukossa oli Tekken 6, Killzone 2, Gran Turismo 5, Resistance ja ... Eight Days.

Eight Days oli kunnianhimoinen ja konseptiltaan lupaava toimintapeli Sonyn omalta Singstar-studiolta. Tarina jakautui kahtia ja kietoutui hyvän ja pahan hahmon ympärille. Molemmat hahmot

olivat pelattavissa pelin alusta alkaen, ja molemmilla oli sama agenda: käydä sotaa julmaa rikollisorganisaatiota vastaan. Motiivit olivat kuitenkin täysin erilaiset. Hyväluontoinen päähahmo yritti pelastaa kidnapatun tyttärensä, kun taas kalju antisankari halusi tasoittaa puntit omaisuutensa ryöstäneiden kanssa.

Eight Days perustui todellisuutta vastaavaan vuorokausiryntämiin, joka otti huomioon konsolin käyttöliittymään tallennetun kellonajan. Tarkoituksena oli esittää peli valoisana päiväsaikana ja

synkkänä, jos sitä pelaisi yöllä. Lisäksi pelin suunnasteltiin kattavan kahdeksan päivän ajanjakson ja sijoittuvan kahdeksaan eri osavaltioon, mikä olisi tehnyt siitä yksinkertaisesti maailman mittavimman toimintapelin.

Pelin kohtaloksi koitui se, ettei Sonyn johtoporras pitänyt London Studion luomasta pelimekaniikasta. Katalyyttinä toimi myös nettipelin puute, mikä ei sopinut Sonyn strategiaan. Peliltä vedettiin piuha, eikä Eight Days koskaan päässyt näyttämään potentiaaliaan.



Heist sisälsi jonkin verran aseellisia yhteenottoja, mutta suurimmaksi osaksi pelaaminen oli suunnitelmallista ja huolellista etenemistä.



Uskaliaan pankkiryöstön jälkeen hyvin kartoitettu pakoreitti oli kultaakin kalliimpi, sillä poliisien kanssa pelissä ei halunnut joutua napitusten.

Heist

Siisti yritys tuoda GTA-runkoon todellisen pankkiryöstön ainekset

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Kehittäjä INXILE ENTERTAINMENT Pelityyppi TOIMINTA

San Francisco 1960-luvun lopulla. Pankkiryöstäjät kaikkein kokeneimmasta päästä kaipaavat johtajaa, joka johdattaisi liigaa taidolla ja tarkkuudella rikosten teillä. Mestarioron rooli lankeaa tietysti pelaajalle, ja sopivalla ripauksella strategiaa ja hurjapäistä ajamista kaupungin pankit tyhjenevät tasaiseen tahtiin.

Grand Theft Auto- ja Getaway-tyylinen rakenne toimi pohjana Heistille, Codemasters-tuotannonle, jota kehitti The Bard's Tale -studio Inxile Entertainment. Pelin myyntivalttina oli mahdollisuus osallistua pankkiryöstöjen taktisempaan puoleen, kuten oikean henkilön asettamiseen

oikeaan paikkaan, järkytetyneiden siviilien kontrollointiin ja valvontakameroiden eliminoimiseen.

Peli ei kuulostanut pöllömmältä – sen idea oli suorastaan nerokas. Keskiössä ei ollut niinkään räiskintä, vaan jännitys. Heistin avaamassa 60-luvun maailmassa saattoi nyhtää ennakkotietoa ja suunnitella iskua huolellisten valmistelutehtävien muodossa. Iskun aikana tilanteet saattoivat muuttua äkisti, ja pelaajan piti reagoida käänteisiin nopeasti. Sireenien äänien kaikuessa kaukaisuudessa oli aika ottaa jalat alle ja kaasutella saaliin kanssa sinivuokkoja pakoon. Peli olisi voinut tarjota ainutlaatuisen toimintakokemuksen.

Silmissä siinsi jo ryövärin lopullinen haaste, San Francisco Mint, mutta hanke otti ja lypsähti.

Kylmä realismi voitti jälleen fiktiivisen nerouden. Ongelma oli Codemastersin päässä. Yhtiön omat pelit kuten Colin McRae: Dirt 2 ja Operation Flashpoint 2 olivat päteviä, mutta muiden kehittäjien tuotokset eivät tahtoneet menestyä. Rivien välistä saattoi lukea, ettei Heist yltänyt yhtiön standardeihin.

Heistin kohtalo on jälleen yksi esimerkki siitä, miten vaikeaa uusien sarjojen on saada jalansijaa, kun jatko-osat ovat markkinoilla aina turvallisempi ratkaisu.

Halo Universe

Microsoft ei tyytynyt vain pelin perumiseen, vaan sulki koko studion

Alusta XBOX 360 Kehittäjä ENSEMBLE STUDIOS Pelityyppi VERKKOROOLIPELI

Jo vuonna 2005 kiiri vihjeitä, että Microsoftin omistama Ensemble Studios puuhaili merkittävän uuden nettiroolipelin parissa. Tuolloin ei vielä arvattu, että kyseessä oli kruununjalokivi Halo, sillä studio ei ollut sarjaan aiemmin koskenut. 2006 julkistettiin kuitenkin Ensemblen kehittämä Halo Wars, ja pian huhut alkoivat viitata myös Halo-nettiroolipelin suuntaan.

Myöhään vuonna 2007 Ensemble Studiosilta irtisanottiin yllättäen paljon väkeä. Samalla kerrottiin, että suuri peliprojekti oli peruutettu, mutta tarkempaa tietoa ei annettu. Meni noin vuoden päivät, ennen kuin lisätietoa annettiin: Microsoft kertoi ajavansa Ensemble Studiosin alas. Halo Wars ei ollut tuolloin vielä kauppoissa, mutta irtisanotut ottivat tietysti työtodistuksensa ja julkaisivat niitä sivuillaan. Niistä paljastui Halo Universe. Peliä ei koskaan virallisesti esitelty, mutta sen parissa työskennelleiden mukaan kyseessä oli Halon maailmaan sijoittuva, aikanaan varsin edistyksellinen nettiroolipeli. Miksi Microsoft ei antanut sille mahdollisuutta, tuskin koskaan täysin selviää, mutta myöhemmin Ensemblen työntekijät ovat kritisoineet myös itseään aikarajojen ylittämisestä ja tehottomasta työilmapiiristä. Lopulta ehkä se johti sekä Halo Universen että koko Ensemble Studiosin lakkauttamiseen.



Tietoa siitä, kuinka Halo Universe pelillisellä tasolla olisi toiminut, ei koskaan annettu. Ensemblen sulkemisen jälkeen nettiin vuotaneissa kuvissa on kuitenkin nähtävissä nettiroolipeleille tyypilliset monimutkaiset valikot, sarjan tyylisiä noudattelevia hahmoja ja rengasmaailmoille ominaista värikästä luontoa.



SHIFT 2: UNLEASHED

PC PS3 X360 Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä SLIGHTLY MAD STUDIOS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-12 Ikäraja 3

Tavallista aggressiivisempi ja kovaäänisempi näkemys ajosimulaattorista

Puolitoista vuotta sitten julkaistu *Need for Speed: Shift* keräsi pisteitä etenkin ajosimulaattorina, joka alleviivaa kilpailun intensiivisyyttä ja kuljettajan kokemusta. *Shift 2: Unleashed* ponnistaa edeltäjänsä lähtökohdista, mutta tuntuu varteenotettavammalta haastajalta laajittuun suu- rille nimille. Ensinnäkin peli on nyt paremmin integroitu verkkoon. Mukana on jo *Need for Speed: Hot Pursuit*in parhaimpiin puoliin lukeutunut Autolog, joka pitää kirjaa kavereiden suorituksista, osaa suositella omiin ajot- tumuksiin osuvia haasteita ja mahdollistaa esimerkiksi kuvien jakamisen yhteisön kesken. *Shift 2* on saanut myös aiempaa paremmat säätö- ja tuunausmahdollisuudet, joskaan aivan *Forza Motorsport 3*:n tasolle niitä ei ole viety.

Uramuoto rakentuu käytännössä kokemustasojen ympärille. Aluksi käytössä on vain verrattain tavallisilla urheiluautoilla ajettavia D- luokan kilpailuja, mutta kokemuksen karttuessa ovet aukeavat aina FIA GT -tasolle asti. Colin McRae: *Dirt 2*:n tavoin pelaajaa opastaa uran vaiheissa energiajuomamainoksilla kuorutettu ja amerikkaa vääntävä ammattilaiskuljettaja, mikä voi olla häiritsevää. Ura ei ole myöskään rakenteellisesti kovin paljoa uudistunut, ja kilpailujen kiertäminen käy ennen pitkää yksitoikkoisen tuntuiseksi. Vaihtelua luodaan muutamilla drift-kilpailuilla, joissa tarkoituksena on kerätä pisteitä mahdollisimman leveillä luisuilla, mutta alun jälkeen etene- mistahti hidastuu selvästi.

Pikakisat ja nettipeli kytkeytyvät urajärjestelmään, paitsi alati ajo-



1 PRAMEA KUORI

Valaistus hivelee silmiä, eikä äänimaailman tuotannossa ole säästelyä. Lisäksi kaikki yli 100 autoa ovat vaurioituvia ja voivat kovemmissa talleissa menettää jopa renkaansa.

2 APUJA

Shift 2 on vaativimmillaan varsin armoston, mutta aja- mista voi muokata mieleisek- seen paitsi vaikeustason myös realistisuuden osalta. Ajoapuja löytyy aina auto- maattijarruista luistonestoon ja visuaaliseen ajolinjaan.

suorituksista ropisevien kokemuspisteiden, myös käytettävän au- tokovalikoiman osalta. Uusien Porschejen ja Paganien osteluun liikenee rahaa kitsaasti, ja ykkös-Shiftin faneille voikin tulla ikävänä yllätyksenä, ettei yksinpeliä voi vain sivuuttaa olankohautuksella; hausempi moninpelikin vaatii autojen avaamista.

Ajomalli on lopulta minkä tahansa ajopelin keskeisin ominai- suus, ja sillä saralla *Shift 2: Unleashed* toimii hyvin. Autojen oh- jausta on terävöitetty ykkösestä, joskaan se ei vielääkään paini täysin samassa sarjassa kovempien – ja kuivempien – simulaat-

PÄÄHUOMIO ON AJAMISEN FIILIKSESSÄ

torien kanssa. Päähuomio on nimenomaan ajamisen fiiliksessä, mitä korostetaan visuaalisten jippojen ja muhkeiden äänien avulla. Puskurikamerasta ajattaessa voi esimerkiksi bongata radalla pyö- rivä kivenmursia ja kuminpalasia, ja kypäräkamera siirtää näky- män aidosti kuljettajan silmiin. Juuri tällaiset pienet yksityiskohdat tekevät *Shift 2*:sta autenttisen tuntuisen.

Myös ratavalikoima on kattava. Mukana on laajalti maailman tunnetuimpia kilparatoja, kuten Laguna Seca, Spa, Hockenheim,

21.386
03:00:619

141 KM/H



3 KYPÄRÄKAMERA

Todellista fiilistelyä kaipaavat kytkevät tietysti HUD-näytön pois ja siirtävät kuvakulman kuljettajan silmiin. Kypäräkamerassa katse kääntyy aina automaattisesti mutkan lakipisteeseen.

4 NITRO!

Omiin kieseihin voi ostaa päivitysosia, asentaa parempia turboja, vaihtaa päheämmät kumit tai uusia maalaukset. Nitrokin löytyvät varastoista.

Brands Hatch ja Suzuka. Ympäristöt ovat näyttäviä, ja ratojen pinnasta löytyy pieniä pomppuja ja kallistuksia. Yhtenä uutuuksena myös yökilpailut ovat mahdollisia, mikä lisää tuntuvasti ajamisen haastetta etenkin luonnonmaisemiin sijoittuvilla fiktiivisillä radoilla. Sen sijaan Tokiossa ja Shanghaissa pimeys ei tunnu yhtä sankalta. Tekoölyä vastaan kilpailu on jo päiväsaikaan haastavaa, sillä vastustajat pistävät kampoihin erittäin aggressiivisesti.

Shift 2 ei ehkä käännä vannoutuneiden realismintavoittelijoiden päitä, mutta intensiivistä kilpailua kaipaaville se antaa syytä innostua. Sen simulaattoreihin hakemaa uutta näkökulmaa ei voi liikaa korostaa, ja olisi vain positiivista, jos Polyphony Digital ja Turn 10 vilkaisivat omia sarjoja jatkaessaan, mitä Shift 2:ssa on tehty oikein. Säälimätön meininki, elävät yksityiskohdat ja Autolog ovat pelin kulmakiviä, ja vaikka kokonaisuus ei suinkaan ole aukoton, aavistuksen terävämmällä fysiikkamallilla sekä mielenkiintoisemmalla uramuodolla siitä voisi kehkeytyä täydellinen kilvanajopeli.

8

Kimmo Pukkila



PATAPON 3

PSP

Pelityyppi RYTMI/TAISTELU Kehittäjä SONY
Julkaisija SONY Julkaisu 14.4.
Pelaaja 1-8 Ikäraja 3

Patapon on ollut aina piristävä poikkeus PSP:n pelitarjonnassa. Sympaattisten siluettisotilaiden kolmas tuleminen pitää peruspeli-mekaniikan ennallaan, mutta tekee myös uudistuksia. Alati läsnä olevan hengen sijaan pelaaja on nyt pienen Patapon-armeijan fyysisesti läsnä oleva sankarishahmo, joka kehityy yhdessä muun armeijan kanssa. Rytmissä rummuttaen poppoo taistelee tiensä läpi harmaan kiven ja isojen mörköjen entiseen hilpeään tapansa.

Pienten osastojen sijaan muut hahmot ovat nyt yksittäisiä pataponeja. Näin ruutu-näkymää on saatu selkeytettyä uusien

KAIKKEA SÄESTÄÄ MUKAVALLA TAVALLA SEKOPÄINEN ÄÄNNÄHTELY

efektien tuoman sekamelskan vähentämiseksi. Ratkaisu on ymmärrettävä, mutta pidin pienestä armeijasta enemmän kuin tästä neljän seikkailijan poppoosta. Entiseen tapaan yksittäisen sotilaan teho riippuu sekä hänen käyttämistään varusteista että sotilaan hahmoluokasta. Kenttiä vääntämällä kokemus avaa uusia hahmoluokkia, ja esimerkiksi jousimiehestä voi tehdä parantajan. Iso osa ajasta kuluukin armeijaa optimoitaessa tehtävien käydessä jatkuvasti haastavammiksi.

Uusia kenttätyypppejä on otettu vaihtelun vuoksi mukaan, mutta ne eivät oikein toimi rytmien paukutteluun perustuvassa pelissä. Etenkin kilpajuoksu esteiden läpi aiheutti epäreiluudessaan runsaasti harmaita hiuksia, vaikka oma suoritus oli lähes täydellinen. Onneksi tällaisia kenttiä on vain vähän, ja kaikkea säestää mukavalla tavalla sekopäinen pata-pata-pata-pon -äännähtely.

Patapon 3 on sitä hyvää samaa hieman erilaisin painotuksin. Hahmonkehitystä on onnistuneesti virtaviivaistettu, ja samalla on päästy eroon muutamasta tarpeettomasta saman paikan jauhamisesta. Moninpeli on vahvasti mukana ja tuo lisäarvoa myös yksinpelin puolelle. Vaikeustason heittälyä

lukuun ottamatta tarjolla on pitkä pätkä PSP:n parasta antia.

8 Matti Isotalo

WWE ALL STARS

PS3 XBOX 360 Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä THQ Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 16



WWE All Stars hylkää show-painipeleihin yleensä liitetyn jäykkyyden ja ulottaa lihasmassansa aiempaa suuremmalle yleisölle. Peli on sekä yritys kalastella nuorempaa yleisöä että tuoda jotain uutta vanhaan. Lyhyesti sanottuna: NBA Jam painimatolla.

Pelin 30 pukaria on jaettu luokkiin taistelutyylinsä perusteella – tankit vastaan tekniset ihmejannut, voimapesät vastaan akrobaatit. Ottelijoiden perusdynamikat menevät selkäyttimeen viimeistään puolen ottelun jälkeen, mutta tarjolla on syväisempiäkin yksityiskohtia, kuten kombinaatioita ja ajoitusta vaativia lopetusliikkeitä, jotka avautuvat pitkäjäkeisemmällä pelaamisella. Asetelma on tuttu jo Street Fighterista ja Tekkenistä, mutta ensimmäis-



1 ERIKOISLIIKKEITÄ

Saadakseen erikoisliikkeet käyttöön pelissä on ensin ladattava erikoisliikemittareita tavallisilla iskuilla. Mittarin täytyttyä voi siirtyä nappia painamalla hidastuksella kuorutettuun hökkäykseen.

2 YLILYÖVÄÄ

WWE All Stars unohtaa kaiken realismin ja tarjoaa lennokasta taistelua. Revittelystä huolimatta lopetusliikkeet on toteutettu kaksiportaisesti, mikä antaa vastustajalle mahdollisuuden yrittää väistää. Näin peli ei tunnu epärealistiselta.



mukaisesti kaikkeen on myös vastaisku. Ajoituksen kohdilleen saaminen on haastavaa, mutta nopeilla refleksillä voi periaatteessa kääntää vastustajan vastaiskutkin edukseen. Iskut lataavat kahta erikoisliikemittaria, jotka avaavat käyttöön voimakkaampia ja tyylikkäämpiä iskuja. Silti tasapaino on säilytetty.

Moninpeli on lopulta ehkä WWE All Starsin kantava voima, sillä yksinpeli on niukka. Tarjolla on vain näytösotteluita, legendojen ja nykytähtien välisiä kaksinkamppailuja sekä näennäisesti tarinavetoinen Path of Champions, joka sisältää kolme juonellista haaraa johtaan eri otteluiden kautta päävastukseen. Se, ettei yksinpeli tarjoa enempää, heikentää pelin elinikää.

Huolimatta pelimuotojen yksinkertaisuudesta ja kiusallisista latausajoista on vaikea olla pitämättä WWE All Starsista. Se purkaa show-painin elementit helposti pureskeltavaan muotoon, joka on myös riittävän syvä tarjotakseen

8

haastetta kokeneemmillekin pelaajille. All Stars on erilainen ja viihdyttävä kuvaus lajista ja oikeuttaa paikkansa pelihyllyssä.

Gillen McAllister

MONINPELI ON LOPULTA WWE ALL STARSIN KANTAVA VOIMA

tä kertaa WWE tarjoaa yhtä helposti lähestyttävän kokemuksen kuin 2D-matkinnat.

Ohjaimen päänäppäimet tarjoavat käytettäväksi kaksi sidonta- ja kaksi hyökkäysnäppäintä, mutta lajin hengen

DYNASTY WARRIORS 7

PS3 XBOX 360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä OMEGA FORCE Julkaisija TECMO KOEI
Julkaisu 15.4. Pelaajia 1-2 Ikäraja 16



1 INFORMAATIOITULVA

Meng Huo, Cao Cao, Xiahou Dun, Xing Cai – nimissä on paljon muistettavaa. Eikä siinä vielä kaikki: nyt mukana on myös uusi Jin-dynastia.

2 VIRITETTY VIUHKA

Aseita löytyy viuhkoista ja harpuista massiivisiin miekkoihin ja nuijiin. Aseita on mahdollista parantaa sinetein, jotka aukeavat tiettyjä aseita taajaan käyttämällä.

Kolme vuotta kritisoidun Dynasty Warriors

6:n jälkeen saapuu seitsemäs osa, joka voi muodostua sarjan pelastajaksi. Merkittävä muutos edelliseen on se, että kombomittari on kadonnut. Hyökkäysten ketjuttamisessa on palattu perinteisempään järjestelmään, jossa iskuja voi latoa enenevässä määrin peräkkäin ja hyökkäyssarjat päättyvät voimakkaampaan erikoisiskuun. Isku voi esimerkiksi pyyhkäistä vihollisotilaita kauemmas, mikä helpottaa vastustajien poimimista yksitellen. Vaihtoehtoisesti pelissä voi tehdä tuhoa kertarysäyksellä näytävällä musou-hyökkäyksillä, kunhan hyökkäys on latautunut.

Kaksinkamppailut perussolttuja aggressiivisempia pomovastuksia vastaan vaativat hieman enemmän finessia. Taisteluissa on oltava valmis torjumaan vastapuolen hyökkäykset ja iskemään tilaisuuden tullen täydeltä laidalta, mieluiten aseita kesken sarjan vaihdellen. Ottaen huomioon, että pelissä on yli kuusikymmentä pelattavaa kenraalia, joille kaikille voi valita aina kaksi asetta, riittää täydellisyysdentavoittelijoille syvyyttä ylenpalttisesti.

Pelimekaanisten parannusten lisäksi

myös tarinankerronta on ottanut askeleen oikeaan suuntaan. Peli on edelleen vääriä historiallisia viittauksia ja biografoita Kiinan keskiajalta, mutta tarinan seuraaminen neljän eri kampanjan puitteissa ei ole yhtä työlästä kuin ennen. Liian pitkävetiset ja runsaslukuiset latausrudut syövät osan asetelmasta, mutta oleellimmat käänneet välittyvät dialogin kautta tappopuuhien välillä. Dialogissa häiritsee hieman liian amerikkalainen sävy, vaikka ääninäyttelijät sinänsä saavatkin hommansa hoidettua.

Kamppailu näyttää paremmalta kuin koskaan, ja ruudulla kuhisee mielettömän runsaspäisiä armeijoita ilman järin suuria uhrauksia yksiköiden visuaalisessa laadus-

KAMPPAILU NÄYTTÄÄ PAREMMALTA KUIN KOSKAAN

sa. Taustat tosin vaikuttavat rujoilta ja hie- man hengettömiltä, mutta animaatiot soljuvat sujuvasti. Taistelut voivat kuitenkin käydä ennen pitkää aavistuksen itseään toistaviksi, huolimatta taktisista elementeistä ja vaihtelusta tehtävien välillä. Pelin ja koko sarjan luonne on vain yksinkertaisesti siihen taipuvainen. Mutta sodan melskeeseen uskaltautuvaa odottavat lukuisat intensiiviset peli-illat, eikä vähiten uuden Conquest-tilan ansiosta. Conquest toimii ikään kuin rinnakkaistarinaan, joka antaa vapaammat kädet pelaamiseen ja maustaa toimintaa lisähahmoin ja asepäivityksin.

7 Christofer Olsson



SPLINTER CELL 3D

NINTENDO 3DS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä UBISOFT
Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 16

Splinter Cell -sarja on tunnettu teknisesti edistyksellisestä valon ja varjon leikistään, mutta Nintendo 3DS:llä hiiviskely kallistuu liiaksikin varjon puolelle. Superagentti Sam Fisherin aloittaessa 3D-seikkailunsa ympäristöt ovat epäkäytännöllisen synkkiä, ja vaikka peliä voisi ajatella pelaavansa vain hämäränäikaan, tuntuu se silti turhautavalta. Päivänvalossa Splinter Cell 3D on pahimmillaan pelikelvoton.

Vaikka Fisher on viime vuosina jättänyt hiippailun vähemmälle ja siirtynyt rajum-

TOIMINTOJA ON KÄSIKONSOLILLE LIIKAA

paan Jack Bauer -meininkiin, Splinter Cell 3D on itse asiassa osittain uudelleenjulkaisu Splinter Cell: Chaos Theorysta vuodelta 2005. Pelimekaniikka on tuttu ja koostuu lukkojen tiirikoinnista, ovien ali tirkistelystä ja salakavalista hyökkäyksistä varjojen suojusta. Paremmiin nähdäkseen pelissä on mahdollista turvautua Samin ikonisiin pimeänäköokulaareihin. Samalla kuitenkin 3D-vaikutelma katoaa miltei tyystin, kun kuva sulautuu vihreän ja valkoisen sävyihin.

Liikkumiseen hyödynnetään analogitaita, mutta katseen kääntämiseen vaaditaan päänäppäimien (X, B, Y, A) painelua. Periaatteessa ratkaisu on ymmärrettävä, mutta se johtaa väistämättä jonkinasteiseen sormiakrobatiaan. Olkanäppäimiä käytetään ampumiseen tai lähitaisteluliikkeiden suorittamiseen, kun taas kosketusnäyttö on varattu aseiden esiin vetämiselle, pimeänäkölasien käytölle, kranaattien nakkelulle, viheltämiselle ynnä muulle. Toimintoja on käsikonsolille liikaa, mikä romuttaa intuitiivisen pelattavuuden. Se, että pelaajan on joka kerta laitettava ase piiloon voidakseen kiivetä yhtään mihinkään, on vain yksi esimerkki pelin kömpelyydestä.

Hyvä äänimaailma luo hiippailuun tunnelmaa, mutta vastaavasti tekoäly ei esitä vaarallisen vastavoiman elkeitä, vaan lankeaa helppoihiin ansoihin. Monien ongelmien riivaamana Splinter Cell 3D jää lopulta

5 vain varjoksi isoveljiensä tasosta.
Christian Gaca

LEGO STAR WARS III

PC PS3 WII X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä TT GAMES Julkaisija LUCASARTS
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7



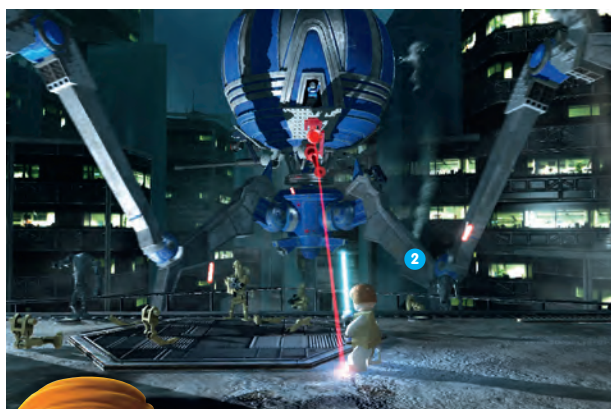
Ensimmäisen Lego Star Warsin julkaisusta on kulunut jo kuusi vuotta. Sittemmin Lego-pelejä on tehty muistakin sarjoista, kuten Indiana Jonesista ja Batmanista. Tähtien sodan kloonisotiin sijoitetulla osalla Lego-pelit palaavat siis jälleen juurilleen. Pelillisesti sarja ei ole kehittynyt juuri lainkaan, mutta teknisiä edistysaskeleita on otettu.

Uusimman Star Wars -legoilun tarina ammentaa aineksensa The Clone Wars -sarjasta. Peli ei etene täysin lineaarisesti, vaan jakautuu pienempiin osiin TV-sarjan hengessä. Yhteinen nimittäjä kaikille pienemmille tarinoille on se, että jedi taistelevat Tasavallan

TEKIJÄT OVAT SELVÄSTI HIONEET KOODIAAN

puolesta pahoja separatisteja vastaan.

Pelillisesti Lego Star Wars III ei ole juuri muuttunut edeltäjiinsä verrattuna. Peliä pelataan edelleen miltei kiinteistä kamerakulmista, ja toinen pelaaja voi hypätä koska tahansa mukaan painamalla nappia kaksohjaimesta. Peli ei varsinaisesti vaikeudu tai helpotu kaverin läsnäolosta, mutta toisaalta samalla sohvalla pelaaminen hyvässä seurassa on aina tervetullut lisä. Kentät painottuvat vahvasti pienten pulmien ympärille. Häiritsevää on kuitenkin se, ettei tehtävän ratkaisu ole aina selkeä. Pääsyy jumittumiseen on se, että jokaiseen tilanteeseen on vain yksi oikea ratkaisu. Vaihtoehtojen puute kieli vanhahta-



1 MUKAAN VAAN

Yhteistyötilasta on tehty käytännössä täysin saumaton osa yksinpeliä. Nappia painamalla kaveri voi ottaa toisen hahmon ohjattavakseen ja avustaa ykköspelaajaa tämän seikkailuissa.

2 POMOVASTUS

Pelin kaikki viholliset eivät ole aivan pieniä ilmestyksiä. Useiden mukana olevien pomovastusten kukistaminen ei onnistu ihan tuosta vaan, vaan ne vaativat omat takitiikkansa.

vasta pelisuunnittelusta.

Lego Star Wars III vakuuttaa teknisesti. Palikkakoukut näyttävät muovisilta, mutta silti niihin on onnistuttu loitimaan paljon eloa. Ympäristöt hyödyntävät Tähtien sodan teemoja suorastaan esimerkillisesti. Maisemat ovat kauttaaltaan värikkäisiä. Vaikuttavinta on kuitenkin liikkuvan roinan määrä ruudulla suurimpien taisteluiden aikana. Tekijät ovat selvästi hioneet koodiaan vuosien varrella, sillä ruudunpäivitys ei nikottele kovissakaan paikoissa.

Äänimaailma henkii Star Warsia kaikista aukoistaan. Musiikki pauhaa, sädepysyvät läjähtelevät ja valosapelit surisevat juuri niin kuin pitääkin. Harmillisesti ääninäyttelyä ei ole vielääkään, vaan dialogi koostuu korostetusta ruumiinkielestä yhdistettynä lyhyisiin urahteluihin.

Lego Star Wars III on laadukas lisä persoonalliseen pelisarjaan. Pelillisiä uudistuksia ei juuri ole, mutta kaikki toimii hyvin. Maaailma on jälleen saanut uuden

7 pätevän Tähtien sota -pelin.
Markus Hirsilä



SUPER STREET FIGHTER IV 3D

NINTENDO 3DS

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä CAPCOM
Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Pelattavuus tekee tappelupelin, ja vaikka käsikonsolilla joutuu luopumaan arcade-tikusta, on Capcomilla ymmärretty kiinnittää huomiota ohjaustuntumaan ja tarkkuuteen. SSFIV:n 3DS-versiolle on valjastettu kaksi eri ohjaustapaa, Pro ja Lite, joista jälkimmäisessä alemman ruudun pikanäppäimiin saa asetettua kaikista monimutkaisemmatkin superliikkeet. Näin Zangiefin sormiakrobatiaa vaativat heitot sujuvat napin painalluksella.

Pro-tilassa neljään pikanäppäimeen voi säätää vain näppäinyhdistelmiä, kuten kahden napin Focus-hyökkäyksen ja normaalit heitot. Tällöin kovatasoinen mättäminen luonnistuu jopa ilman tikkua, mistä voi olla tyytyväinen. Lisäksi Lite-moodin käyttäjät rajataan eri verkkopeliksi kuin Pro-

2D-MOODISSA PÄÄSTÄÄN LÄHELLE ISOJEN KONSOLIENTUNTOUMAA

pelaajat, joten taito ratkaisee.

Mukaan on lisätty myös uusi kuvakulma, jossa kamera on kolmannen persoonan räiskintöjen tapaan hahmon takana. Tällöin upeat 3D-efektit tulevat hyvin esille, mutta varsinaisesta pelaamisesta ei oikein luonnistu. Heikoimmassa asemassa ovat lähiohjelmat ja supernopea El Fuerte, sillä etäisyysarvioiminen on turhan hankalaa.

Nostan hattua Capcomille uusien juttujen kokeilemisesta, mutta kuten alussa jo totesin, pelattavuus ratkaisee. Ja 3DS:llä mättäminen on parhaimmillaan silloin, kun kolmannen ulottuvuuden efektit on kytketty kokonaan pois. Street Fighteria pelatessa ylimääräiset välähdykset vain häiritsevät. Onneksi 2D-moodissa pelikokemuksessa päästään lähelle isojen konsolien tuntumaa; matsit ovat nopeita ja intensiivisiä, ja nettikoodi toimii hyvin.

Super Street Fighter IV 3D Edition ei korvaa kotikonsolien Super Street Fighter IV:ää, mutta se on silti loistavaa hupia reissatessa, varsinkin jos pienen ohjausviiveen voi antaa anteeksi. 3DS:n lanseeraustarjonnassa taistelupeli on ehdottomasti sieltä kirkkaimmasta päästä.

8 Jonas Mäki



THE SIMS MEDIEVAL

PC Pelityyppi SIMULAATTORI Kehittäjä THE SIMS STUDIO Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12

Simit ovat täällä taas, ja tällä kertaa meno on muuttunut tyystin keskiaikaiseksi. Tarinat rohkeista ritareista, laiskoista kuninkaista ja ajattomista romansseista odottavat nyt kertojaansa.

The Sims Medieval on tyystin erilainen eläin verrattuna The Sims 3:een. Kyseessä on huomattavasti tehtäväväetoisempi, jopa strategisia elementtejä sisältävä pelikokemus, jossa päämäärätön hengailu esiintyy lähinnä avoimen lisätehtävän muodossa. Ja siihenkin pääsee käsiksi sitten, kun varsinaiset seikkailut on hoidettu kunnialla loppuun.

Pelissä edetään valitsemalla joukosta lyhyehköjä seikkailuja, joihin sitten valitaan sopiva sankari tai kaksi. Joskus valinnanvaraa on enemmän, mutta usein tehtävä vaatii juuri tietyntyyppistä hahmoa. Jos tämän ammattikunnan asumuksena toimivaa rakennusta ei vielä ole saatu kasattua, jää seikkailukin odottamaan parempia aikoja.

Näiden miniseikkailujen kautta rakennetaan sekä kuningaskuntaa että pyritään täyttämään suurempi kampanjavoite. Esimerkiksi ensimmäisessä kampanjassa platinapalkinnoille päästään rakentamalla kaikki tarjolla olevat rakennukset valtakuntaan.

Sankarit, joita pelaaja tai siis pelin sisäisellä kielellä Valvoja kontrolloi, poikkeavat toisistaan selkeästi, ja esimerkiksi hallitsijan pelaaminen eroaa tuntuvasti sepän tai velhon ohjailemisesta.



1 TUTTU KÄYTTIS

The Sims Medieval ei mullista sarjan perusteita, vaan rakentaa uutta kokemusta niiden päälle. Näin ollen kovin suuria graafisia parannuksia ei kannata odottaa, ja käyttöliittymäkin on tutunlainen.

2 UUSI MUOTI

Keskiaikaa ei tietenkään sovi leikkiä moderneissa muotitamineissa. Siksi peli täyttää hahmoeditorin jos jonkinmoisilla keskiaikaisilla tai siitä viihävimillä asusteilla, aina kuninkaallisista viitoista räsyihin.

Näitä yhdistävät silti satunnaiset velvollisuudet, joita jokaisen täytyy suorittaa kaksi kappaletta normaalin päivän kuluessa. Ne liittyvät aina kyseisen sankarin ammatin kuvaan, ja esimerkiksi kuningas joutuu kuuntelemaan rahvaan valituksia, samalla kun bardi kirmaa ympäriinsä etsien inspiraatiota uuteen runoonsa sodasta ja lohikäärmeestä.

Simien tarpeet ovat yksinkertaistuneet sitten viimeisen, ja jäljellä ovat nyt energia ja kylläisyys. Nämä likaisen keskiajan simit ovat muutenkin moderneja serkkujaan suurpiirteisempiä, eivätkä aivan yhtä mukavuudenhaluisia.

PYRKIMYS ON OLLUT ESITTÄÄ SATUKESKIAIKAA LOHIKÄÄRMEINEEN

On pelissä silti jotain tuttuakin aiemmista osista. Meininki on yleisesti ottaen älyvapaata, ja huumori on aina kaikessa läsnä. Myös vanhat kunnan reitinvalinnan ongelmat ovat vieläkin pelimoottorin riesana, joskaan eivät aivan niin pahoina kuin ennen. Graafisesti peli ei ole tehnyt valtaisia loikkia sitten edellisen osansa, ja äänipuolelle ollaan lisätty lähinnä kliseistä pseudokeskiaikaista musiikkia. Pyrkimys onkin ollut esittää satukeskiaikaa lohikäärmeineen ja murhanhimoisine chinchilloineen, eikä suurta historiallista draamaa.

The Sims Medieval onnistuu silti liehuvin lipuin siinä mitä se pyrkii tekemään. Se on edustava uusi versiointi klassisesta Sims-meiningistä, ja tarjoaa pelaajille aktiivisemmän, tavoitehakisemman kokemuksen, unohtamatta silti sitä nautintoa joka on saatavissa virtuaali-ihmisten absurdin arjen seuraamisesta. Kaikkia tämä osittain rajoitetumpi lähestymistapa ei tule hurmaamaan, mutta ne jotka haluavat vaihtaa osan pelisarjan vapaudesta selkeämpiin tavoitteisiin riemuitsevat.

9 Mika Sorvari

TIGER WOODS PGA TOUR 12

PC PS3 WII X360

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä EA TIBURON Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



Tiger Woods PGA Tour 12:n kansikuvassa tutun mestari-golfarin pärsä on tehnyt tilaa Masters-logolle, mistä voi-kin päätellä, mihin uusin kolopallopelejä sisällöllisesti painotuu. Neljästä suuresta golfturneesta nimekkäin, U.S. Masters on saanut nimikkopelitilansa, jossa pallotellaan ensin pienemmissä kisoissa tiellä kohti Augustan viheriöitä. Loppuhuipennuksena on toki täysinmittainen Masters-turnaus. Luodun pelaajan kehittämiseen tähtäävä uramoodi sekä nettipuoli turnauksineen ovat pääosin ennallaan.

Pelattavuus luottaa edelleen tattiohjoukseen. Vasemalla analogitikulla swingataan ja putataan, kunhan tähtäyksen saa ensin kohdilleen. PS3:lla ja Wiillä pääsee toki käyttämään myös liiketunnistusohejaimia. Mailavalintaa

**PS3:LLA JA WIILLÄ
PÄÄSEE KÄYTTÄMÄÄN
MYÖS LIIKKEEN-
TUNNISTUSOHJAIMIA**

helpottaa avulias mailapoika, joka tarjoaa vaihtoehdot väylälle kuin väylälle. Lisäksi caddy hoitelee tähtäämisen ja kertoo lyöntivoimakkuuden, jolloin lähestymislyönnit voi roiskia menemään puolivaloilla. Vaikeustasoa vaihtamalla



1 SELKEÄ SELOSTUS

Selostajana mikkiin tarttuvut uusi ääni Jim Nanz ja pelaajakunnan iloksi paluun suoritava David Feherty, joka teki hyvää jälkeä 2008-vuosimallin kolopallopeleissä

2 ENNÄTYSJAHDISSA

Masters-turnauksessa pääsee kokeilemaan Tigerin 270 lyönnin (-18) ennätysten rikkomista. Myös joka toinen vuosi järjestettävä President's Cup, jossa kierretään kenttää USA:n tai jonkin toisen maan joukkueessa, on turnauksineen pääosin ennallaan.



voi säädellä peliavut kohdilleen, ja vaikeimmilla asetuksella ainakin puttaamisesta tulee sopivan haastavaa ja palkitsevaa.

Golfkenttien trimmattua värioloista ei voi kuin ihailia – mikäli saa tilaisuuden pälistellä livenäkymää paikan päällä. The Mastersin grafiikka ei valitettavasti tee oikeutta tosimaailman esikuviansa väyliille, jos ei väylien taiteureillekaan, sillä hahmomallit ovat konemaisia ja visuaalinen puoli auttamattoman vanhentunutta. Parannuksia viime vuoden versioon on vaikea havaita ilman rinnakkaiskuvaa. Vaikuttaa siltä, että EA:n golfsarja on vaipumassa vuosipäivityshutun divaritasolle. Kurssi on ollut laskemaan päin kuten kansikuvapojalakin. Takavuosina lanseerattu tattiohjouksen taika alkaa kulua loppuun, ja pelimoottorikin tarvitsisi piristystä graafiseen puoleen. Yksittäisenä pelinä PGA

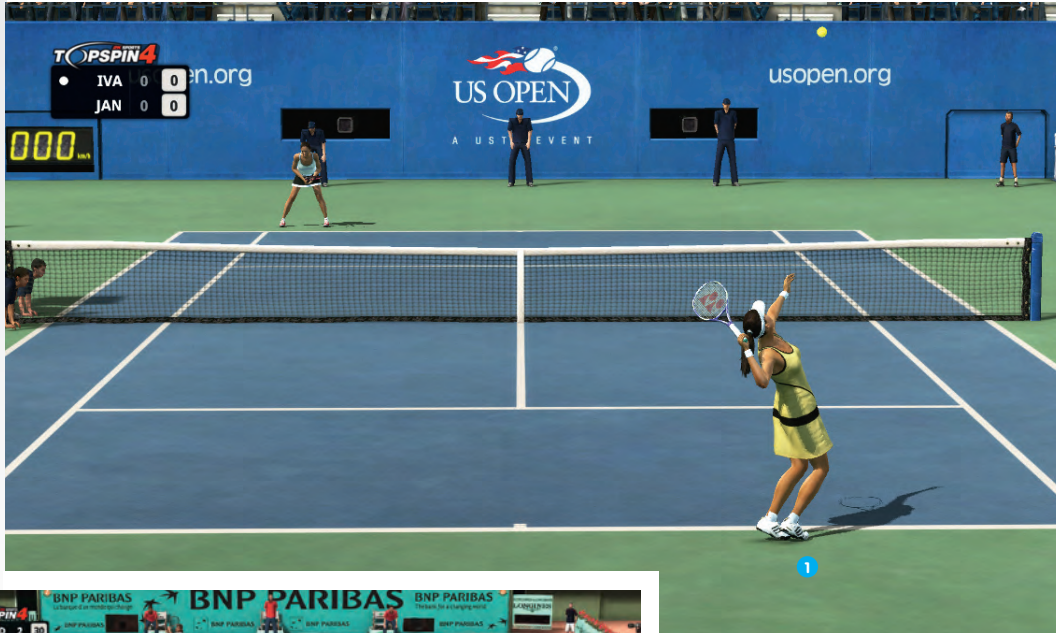
6

Tour numero 12 on perusvarma golfailu, mutta viime vuoden mallin omistajien kannattaa pitää lompakostaan kiinni.

Eerik Rahja

TOP SPIN 4

PS3 XBOX 360 Pelityyppi URHEILU Kehittäjä 2K GZECH Julkaisija 2K GAMES
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



1



2



1 NÄYTTÄVÄÄ MENOA

Visuaalisesti TS4 näyttää hyvältä ja tarjoaa peräti seitsemän kamerakulmaa valittavaksi. Osa on kiinteämpiä, osa dynaamisempia; osa kuvaa kentän kaukaa, osa lähempää.

2 INNOVAATTOREILLE

Peli tukee 3D:tä PS3:lla ja Xboxilla. Lisäksi PS3-pelaajat voivat halutessaan käyttää Move-liikeohjainta. Liikeohjaus sopii parhaiten King of the Court -bilemuotoon. Pohjimmiltaan Top Spin 4 on padille tarkoitettu.

Top Spin 4:stä vastaa tällä kertaa 2K Czech, joka ei ole ainakaan vienyt sarjaa väärään suuntaan. Sarjan juuret ovat tallella ja pelin ohjaus on erinomainen. Jokainen pääsee peliin nopeasti mukaan, ja ammattilaiset ovat saaneet uusia yksityiskohtia ja edustavat uskollisesti omaa pelityyliään. Ohjaimen liipaisimia hyödynnetään edistyneempiin lyönteihin, mutta muutoin peli tottelee tuttuja päänäppäimiä. Ratkaisevassa asemassa on lyöntien ajoitus.

Perustiedot ja taktiikat tenniksestä hankitaan Top Spin Academyssa, joka 26 oppituntin voimin valottaa niin lyöntien kuin pelityylien eroja. Hahmon luontiin tarjotaan puolestaan todella kattava editori. Kun perusteet ovat hanskassa, on aika yksinpelin ytimelle, uramuodolle. Se aloitetaan maailmanlistan pohjapästä, sijalta 80, ja matka kohti kärkeä vaatii lukemattomien turnausten ja tuntiin uurastusta. Yksi uran funktioista on kehittää omaa hahmoaan, sillä keltanokkana ei nettipeleissä ole mitään jakoa.

Kokemuspisteitä kerätään kaikissa pelimuodoissa, myös nettipelissä, ja pisteet mahdollistavat pelaajan kehittämisen kolmella eri osa-alueella: hyökkäyspelissä, puolus-

tuksessa sekä syötöissä ja volley-pelissä. Erikoistuminen on elintärkeää, sillä tasapaksu jokapaikanhöylä jää auttamattomasti alta-vastaajaksi netissä.

Useimmille Top Spin 4:n tärkein ominaisuus on kuitenkin kattava moninpeli, joka toimii neljän pelaajan kesken sekä samalla koneella että netissä. Nettipeli tukee tavallisten pikaotteluiden ohella uudistunutta World Tour -uraa, jossa käytetään itse luotua pelaajaa. World Tourissa pelataan viikoittain vaihtuvia turnauksia, joita jauhetaan kaksinpelinä ihmisvastustajia vastaan. Mitä korkeammalle tuloksissa kohoaa, sitä enemmän kokemuspisteitä irtoaa. Mukana on myös 25 ammattilaista, joihin lukeutuu myös vanhoja

SARJAN JUURET OVAT TALLELLA JA PELIN OHJAUS ON ERINOMAINEN

mestareita, kuten Boris Becker, ja Björn Borg. Mukava idea on 2K Open, jossa pelataan pelkästään oikeilla ammattilaisilla ja voittojen määrä ratkaisee tietyn ammattilaisen verkkolistan sijan.

Sydämeiltään 2K:n tennisuutuus on vakaavahenkinen simulaattori. Se kallistuu selkeästi vankkumattomien tenniksen ystävien puoleen, ja vaatii malttia viilata hahmonsa kykyjä, ennen kuin hyppää haastamaan muita verkossa. Sama resepti on tuttu jo edellisistä osista. Tällä kertaa kaikki on vain piirun

8

verran kauniimpaa ja parempaa, ja lopputullos on upea.

Christian Gaca



PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D

NINTENDO 3DS

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä KONAMI
Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-2 Ikäraja 3

Konamin futispeli on Euroopassa eittämättä yksi 3DS:n lanseerauksen kiinnostavimmista peleistä. Nurmella moni asia on pysynyt ennallaan. Sarjan perustana toimiva luja peli-ydin on nopeasti tunnistettavissa, vaikkakin hieman yksinkertaistetussa muodossa. Realistiset ja vaihtelevat pelitilanteet silvitävät otteluita, ja pelattavuus toimii.

Pallofysiikat vakuuttavat, ja täydellisen potkun lähettäminen verkon porukoille

PAIKOITELLEN 3D:N TUOMA LISÄ-SYVVYYS NOUSEE HIEPOSTI ESIIN

tuntuu yhtä makealta kuin missä tahansa muussa PES-versiossa. Syötöissä tosin ei kontrolloida niiden voimaa. Pelissä ei kuitenkaan ole kotikonsoleiden tarkkuusvaatimusta, ja automatisoitu syöttösystemi toimii hyvin. Pitkien syöttöjen osalta pelaaja voi edelleen päättää, kuinka kovaa niitä laukoo. Opetteli palkitaan, ja oikean tuntuman löytyessä peli tarjoaa mukavan onnistumisen tunteen, kun pitkät puolenvaihdot viimein napsahtavat omille joukkueetovereille.

Tähdet näyttävät itseltään ja pelin ulkoasu on kunnossa. Nintendo on hehkuttanut, että 3D tempaisi täysin stadionin tunnelmaan, mutta aivan niin autenttinen se ei sentään ole. Paikoitellen 3D:n tuoma lisäsyvyys nousee silti hienosti esiin. Erityisesti uusinoissa ja tilanteissa, joissa kamera on lähellä kenttää, se lisää mukaan sitä jokin. Peli käyttää oletusarvoisesti dynaamista kameraa, joka pyörii pelaajien ympärillä lähellä nurmen pintaa. Se antaa palloilulle toimintapainotteisen ilmeen ja esittelee koamesti 3D:tä, mutta kokonaiskuvaa kentän tapahtumista se ei tarjoa. Onneksi mukana on myös perinteinen kamerakulma ylhäältä kentän laidalta.

Pro Evolution Soccer 2011 3D on kokonaisuutena nautittava peli. Mainion pelityymin ansiosta se tarjoaa monia hienoja otteita jalkapalloilun ystäville. Jalkapalloilu 3D:nä on hauskaa, ja taskussa kulkevaa

7

futillua kaipaaville tuskin löytyy parempaa vaihtoehtoa.

Kristian Nymo



PLAYSTATION MOVE HEROES

PLAYSTATION 3 Pelityyppi TOIMINTA/SEIKKAILU Kehittäjä NIHILISTIC SOFTWARE Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Pleikan klassikkosankarit Jak & Daxter, Ratchet & Clank sekä Sly ja...Bentley on tällä kertaa kaapattu palvelemaan galaktisen viihteen alttarilla, sarjassa Move-ohjaimen perustuvia minipelejä.

Juonta kokonaisuuteen on laitettu kevyenlaisesti, kuten tällaisilta minipelikokoelmilta voi yleensäkin odottaa. Kaksikot on napattu kilpailemaan galaksien välisessä viihdeohjelmassa. Päästäkseen takaisin arkensa pariin sankareiden on kamppailtava omia kotikontujaan muistuttavilla kentillä erilaisissa lajeissa.

Tämä kevyt juoni sallii sentään muutamia hyvin animoituja ja viihdyttäviä välianimaatioita, joissa sankareiden luonteiden erot tuodaan hupaisasti pintaan. Graafisesti peli näyttääkin oivalta, ja on mukavaa nähdä vanhat sankarit uusissa kuoseissa. Äänissä oltaisiin silti voitu petrata, koska itse pelin aikana kuuluvat repliikit ovat harvassa ja toistavia. Tämä pätee myös juontajiin, joilla on jotakuinkin kaksi erilaista juontoa jokaista eri pelimuotoa kohtaan.

Tämä harvuuden tuntu onkin pelin pahin ongelma. Erilaisia haasteita on vain kolmea tyyppiä: keilausta, kiekonlennätystä ja kolmannen persoonan räiskintää tai mätkintää. Näitä on koitettu kuorruttaa lisäämällä



1 MOVE-PAKKO

Peli on nimennomaan tehty Playstation 3:n Move-ohjainta varten. Samanaikaisesti television edessä pääsee heilumaan kaksi pelaajaa.

2 KERÄÄ KAIKKI

Täydellisyydenhakuiset pelaajat saavat lisäarvoa kultamitalien ja piilotettujen aarteiden metsästämisestä, ja jälkimmäisillä voi avata suosikkihahmoilleen uudenlaisia asukokonaisuuksia.

niihin jos jonkinlaista pikkuviriyttä, mutta se ei tee suurtakaan eroa, ja liian usein pelaajalle tulee "jaa tätäkö taas"-fiilis.

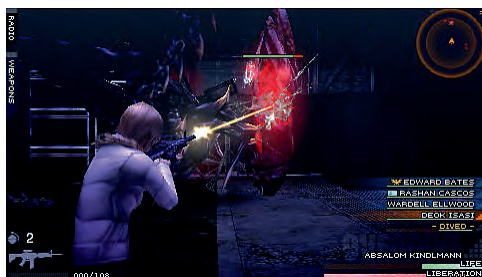
LIIAN USEIN PELAAJALLE TULEE "JAA TÄTÄKÖ TAAS"-FIILIS

Move Heroes on nimensä mukaisesti tehty hehkuttamaan Sony'n liikeohjainta, mutta se ei oikein onnistu edes tässä. Toki ohjaimenheiluttelu tuo vanhoihin konsepteihin hieman uutta hehkoa, mutta uutuudenviehätyksen jälkeen käteen ei jää kuin kevyt kramppi. Ohjainta käytetään tavoilla jotka olivat vanhoja jo silloin kun Wii Sports julkaistiin, eikä siitä saada mitään vallankumouksellista irti.

Yksinpelinä Move Heroes käy tylsäksi melko nopeasti, mutta keveänä bilepelinä se saattaa liikuttaa pidempään. Kaiken kaikkiaan peli kuitenkin tuntuu hieman nopeasti kyhättyltä kokoelmalta vanhoja temppejuja, joka ei tuo genreen mitään olennaisesti uutta tai tuoretta. Harmi sinänsä, koska nämä

5

Mika Sorvari



THE 3RD BIRTHDAY

PPS (Kirjoittaja: Leevi Rantala)

Parasite Eve -pelisarja uudistuu PSP:lle julkaistun 3rd Birthdayn myötä. Samalla voidaan heittää hyvästit kaikelle, mikä teki alkuperäisestä pelistä niin vetoavan kokemuksen. Kun painajaismaiset hirviöt valtaavat Manhattanin, ainoastaan Aya Brea pystyy pelastamaan tilanteen. Hänen täytyy juosta loputtomissa kapeissa kentissä ja tappaa laivalasteittain hirviöitä. Kauhuroolipelisarja on taantunut täysin aivottomaksi ja puuduttavaksi hirviönlahtautukseksi. Iso miinus tipahtaa myös pelin todella seksisistä naiskuvasta.

3



PICTIONARY

NINTENDO WII (Kirjoittaja: Eerik Rahja)

Nopeita hoksottimia vaativa piirustuspelellinen kumppani Wiin uudelle uDraw-piirtolaudalle. Pelilaudalta virtuaaliseen muotoon kääntynyt Pictionary tarjoaa hupia englannintaitoisille kaikenikäisille kolmessa mukavan vaihtelevassa pelimuodossa. Värejä, muotoja ja piirustusvälineitä on valmiina reilusti ja pienen perehtymisen jälkeen piirtäminen styluksella sujuu leikiten. Vaikka sisällön monipuolisuus ei riitä tunnin katarustailua pidemmälle, voi peliklassikon kaivaa esiin yhä uudestaan ja uudestaan.

7



HOMEFRONT

PC PS3 X360 (Kirjoittaja: Eerik Rahja)

Homefront on jo markkinoitu yhdeksi vuoden parhaista räiskintäpeleistä ja tunteikkaimmaksi tarinoista. Näihin odotuksiin nähden peli on kuitenkin karvas pettymys. Taustajuoni Pohjois-Korean valloittamasta Yhdysvalloista kuulostaa hyvältä, mutta tyhmentyy heti alussa putkimaiseksi räiskyttelyksi. Moninpeliä vaivaavat taas keho kehittämissuunnittelu ja pelimoottorin ongelmat. Yksinpelikampanjan voi kyllä noukkia alekorista, ja nettipeleiden puolestaan kannattaa kääntää katse kohti tulevaa kovatasoisempaa tarjontaa.

6



RIDGE RACER 3D

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Kimmo Pukkila)

Ridge Racer on tuttu ilmestys uuden konsolin julkaisussa, eikä 3DS ole poikkeus. Vaikka ydin on ennallaan, hyvä ratavalikoima pitää pelaamisen mielekkäänä. Ohjaus tuntuu tarkalta, ja autoja voi viedä epärealistisen vauhdikkaasti sivuluisussa. Samalla 3D-efektit tuovat oman mausteensa ikonisten maisemien halkomiseen. Nettipelin puute verottaa kestoa.

8



SUPER MONKEY BALL 3D

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Jonas Mäki)

Segan Super Monkey Ball 3D on tähän mennessä 3DS:n heikointa antia. Alkuperäinen apinapallo tarjosi tuntikausiksi hauskoja ratoja ja haastoi tosissaan parantamaan aikojaan ja pisteitään. Uusi peli on puolestaan vain liian lyhyt ja helppo, eivätkä huono kamera ja laiskasti suunnitellut minipelit auta asiaa. Segan pitäisi pystyä parempaan.

4



GHOST RECON: SHADOW WARS

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Arttu Rajala)

3DS:n Ghost Recon vaihtaa pelityyppiä vuoropohjaisen strategian X-Com -pelien hengessä. Tulos toimii hienosti kannettavalla ja koukuttavaa pelattavaa riittää. Peli ei kuitenkaan hyödynnä lainkaan 3DS:n verkkominaisuuksia, ja ulkoasu on 3D-efektejä lukuun ottamatta siirretty suoraan DS:ltä. Haparoiva ohjaus ja keho käsikirjoitus verottavat pisteitä lisää.

6

LUE KAIKKI NINTENDO 3DS:STÄ GAMEREACTOR.FI



RAYMAN 3D

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Kimmo Pukkila)

Rayman 3D on uudelleenlämmittely vanhasta Rayman 2:sta. Sisällöllisesti peli vastaa Dreamcast-versiota, ja tarkoituksena on kukistaa taikametsän rauhaa rikkovat merirosvo pulmia ratkoen ja tasolta toiselle hyppien. Veikeä tyyli vetoaa myös 3D-kuorutteella, mutta veteraaneille helpotettu käsikonsolipainos ei tarjoa uutta purtavaa eikä varsinaista haastetta.

6



PILOTWINGS RESORT

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Arttu Rajala)

Pilotwings palaa Nintendon konsoleille pitkältä tauolta. Uusi lentopeli on ihastuttavan värikäs ja helppo pelata, mutta sisältää sekä haastetta tarjotaan niukasti. Vesitasolla, raketirepulla ja riippuliitimellä lentely sopii parhaiten nuorille pelaajille tai niille jotka nauttivat rennosti itseään vastaan kamppailusta. Moninpeliä tai pelaajien keskinäisiä tulostauluja ei mukana ole.

7



NINTENDOGS + CATS

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Jonas Mäki)

Lähinnä aivan nuoremmille pelaajille tarkoitettu lemmikkipeli on suloinen, helposti ymmärrettävä ja tyynen rauhallinen 3D-kokemus. Tosin haastettakaan ei ole ja peli rajoittaa hyödyllisen peliajan käytännössä puoleen tuntiin päivässä. Kissat tekevät myös ensiesiintymisen pelisarjassa. Ne tosin elävät omaa elämäänsä, eikä pelillistä sisältöä niistä irtoa. Ihania ne silti ovat.

6

LUE TÄYSPITKÄT ARVIOT GAMEREACTOR.FI



LEGO STAR WARS III: CLONE WARS

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Jonas Mäki)

Uusi Lego Star Wars hyppää upeasti 3DS:lle. Kaava on vanha tuttu ja toimii niin nuorille kuin vanhoillekin. 3D-vaikutelma ja ulkoasu saavat haukkomaan henkeä. Peli näyttää, että Nintendon uutuus pystyy todella upeaan grafiikkaan. Harmi vain ettei pitkien tehtävien aikana voi tallentaa, eikä kaksinpeliä ole saatua mukaan. Niiden kera se olisi 3DS:n paras lanseerauspelejä.

7



TOMB RAIDER TRILOGY HD

PLAYSTATION 3 (Kirjoittaja: Leevi Rantala)

Tomb Raider -trilogia on kerrassaan loistava pakkaus. Siinä on mukana yksi loistava (Anniversary) ja kaksi hyvää peliä (Legend ja Underworld) ja jos Laran seikkailut eivät ole entuudestaan tuttuja, niin nyt on korkea aika tutustua niihin. Pakkaus on taatusti myös pelisarjan konkarien mieleen, sillä vanhat osat eivät ole koskaan tuntuneet ja näyttäneet näin hyviltä.

8

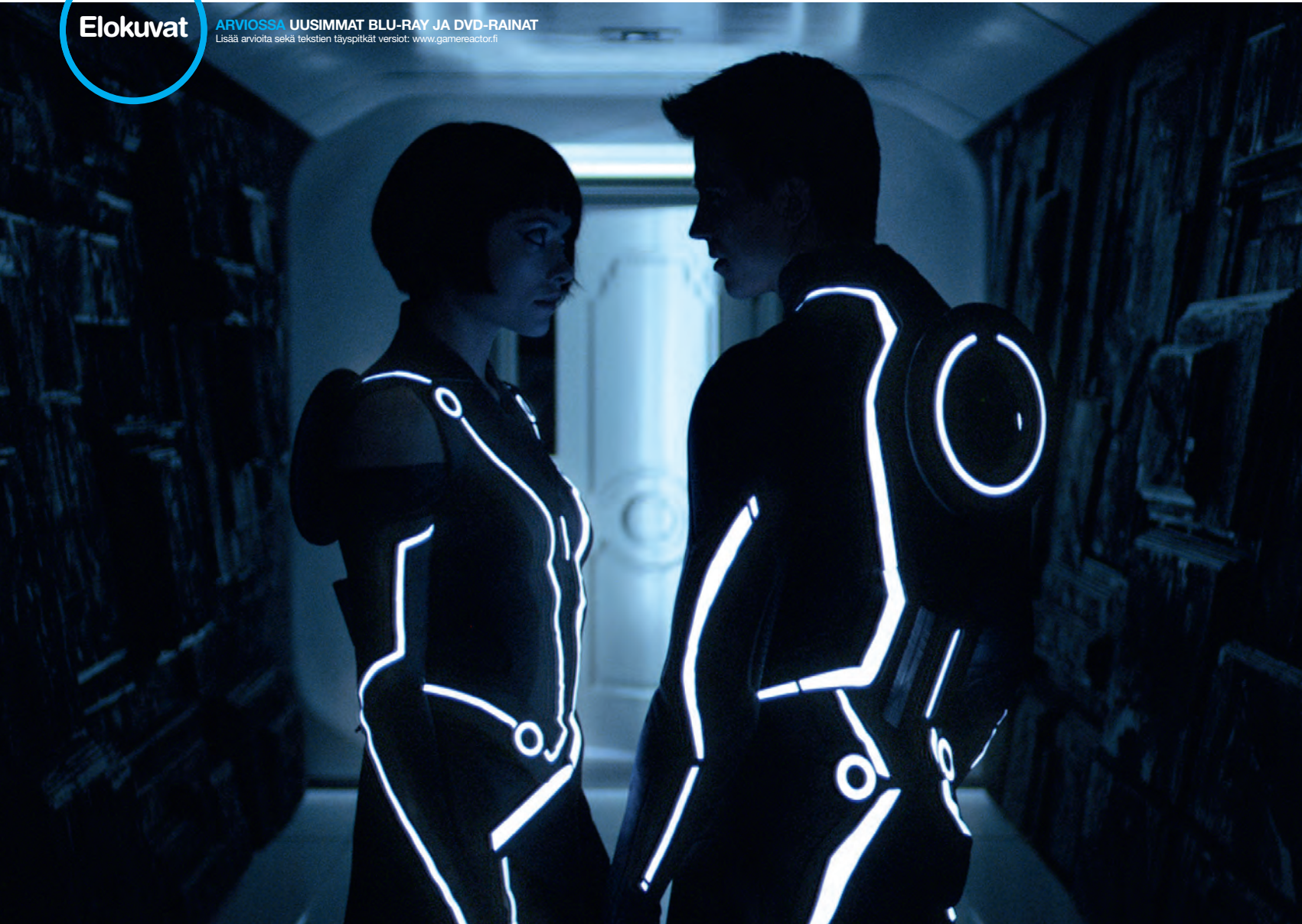


GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

PC PS3 X360 (Kirjoittaja: Tero Kerttula)

80-luvun kummituksia kukistanut sankarijoukko on täällä tällä kertaa ladattavassa muodossa. Toimintaa on kylliksi ja tarina on kohtuullinen, mutta eteneminen on raastavan tylsää ja monotonista. Epäreilu vaikeus-taso pilaa pelin lisäksi täydellisesti, eikä edes neljän pelaajan kimppapeli pelasta peli-iloa. Haamu-jengi-lisenssi on mennyt täysin hukkaan.

4



Tron: Perintö

Jo oli aikakin! Tron: Perintö jatkaa tarinaa 28 vuoden takaa...



Näyttelijät **Garrett Hedlund, Olivia Wilde, Jeff Bridges, Bruce Boxleitner**
Julkaisija **DISNEY**
Ohjaus **JOSEPH KOSINSKI**
Lajityyppi **SCI-FI**
Julkaisu **JULKAISTU**

28 VUOTTA ON PITKÄ AIKA odottaa jatko-osaa. Elokuvat ovat siinä ajassa tehneet hurjia harppauksia, ja uusi Tron: Perintö on sanan mukaisesti kotoisin täysin toisesta maailmasta.

Aikaa on vierähtänyt myös alkuperäisen elokuvan tapahtumista. Tronin sankari ja digitaaliseen maailman luonut Kevin Flynn (Jeff Bridges) katosi 20 vuotta sitten jäljettömiin jättäen nuoren poikansa Samin ilman ohjausta. Eräänä päivänä aikuinen Sam Flynn (Garret Hedlund) saa mystisen viestin isänsä numerosta, joka on ollut kytketty irti jo vuosia. Toivo jälleennäkemistä viskaa Samin isänsä tavoin digitaalisen maailman syövereihin.

Audiovisuaalisesti Tron: Perintö säväyttää. Eri-tyisesti se kuinka tietokone maailma avautuu ensi kerran katsojalla tempaisi minut täysin mukaansa. Uuden Tronin ulkoasu on täynnä tyylikkää mustan sävyjä, sähköisiä lasi- ja kromipintoja sekä neonvaloja. Mukana ovat tietysti myös legendaariset valokiekkot ja -pyörätaistelut. Teknoduo Daft Punkin toimintaa täydellisesti tahdittaviin vauhdikkaisiin teknotahteihin ei voinut olla ihastumatta.

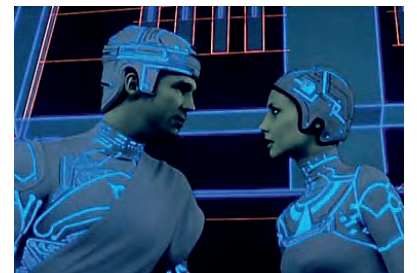
Leffan musiikit iskivät jopa niin lujasti, että filmi olisi hyvin voitu tehdä kokonaan ilman dialogia.

Kirjoitus ei varsinaisesti ole huonoa, mutta se on paikoitellen auttamattoman tyhjänpäiväistä. Näyttelijät eivät hekään ole huonoja, mutta kosketuspinta on kateissa. Jeff Bridges vetää kelvollisen kaksoisroolin Flynninä ja pahana digitaalikopiona Cluna. Sam Flynn on taas niin varman päälle kirjoitettu sankari, ettei edes sympaattinen roolisuo-ritus pelasta laiskaa käsikirjoitusta. Elokuvan juoni on muutenkin harmillisen suoraviivaista putkijuok- sua maustettuna naivilla asenteella ja mukatiiteel- lisellä höpötyksellä. Vaikka elokuvan sävy on raik- kaalla tavalla synkempi ja vakavahenkisempi kuin edeltäjänsä, tuntuvat uuden Tronin puutteet harmil- lisen tavanomaiselta fantasiamaailmalta.

Tron: Perintö tarjoilee kokonaisuutena mukaa- vaa sci-fi-viihdettä. Kokemus jää kuitenkin ristiriit- taiseksi, sillä hukattu potentiaali kismittää heti kun alkaa miettimään elokuvan lukuisia epäloogisuuk- sia, köyhää käsikirjoitusta ja uskalluksen puutetta ohjauksessa. Ennakkoluulottomissa käsissä rai- nasta olisi voinut olla aineksia modernin tieteis- elokuvan klassikoksi. Sen sijaan se käy nyt vain peruskivasta poppariviihteestä.

7

Arttu Rajala



Tron (1982)

1980-luvun alussa julkaistu Tron oli ensimmäisiä elokuvia, joka hyödynsi laajamittai- sesti tietokoneella tehtyjä tehosteita. Elokuva oli rohkea veto, sillä se yhdisteli ennennäkemättömällä tavalla perinteisiä kuvaustekniikoita, rotoskooppi- sekä tietokoneanimaatiota. Vaikka lippuluukuilla Disneyn tuottama leffa ei pärjännyt kum- moisesti, muodostui Tronista tieteiseloku- vien kulttiklassikko. Ajan hammas on purrut Tronia pahasti, mutta elokuvahis- toriassa teoksella on silti tärkeä paikka aintuaatuisena suunnannäyttäjänä.



Legenda Suojelijoista

Ohjaus ZACK SNYDER Genre SEIKKAILU/ANIMAATIO Julkaisija WARNER

LEGENDA SUOJELIJOISTA on animaatioelokuva, joka perustuu löyhästi kirjailija Kathryn Laskyn teoksiin. Ensiluokkainen animaatio, sujuva kerronta ja vaikuttava äänimaailma tekevät katselukokemuksesta nautittavan.

Soren ja Kludd ovat tornipöllöveljeksiä. Pojat ovat kasvaneet lapsuutensa kuunnellen tarinoita Suojelijoista, jotka ovat mahtavia soturipöllöjä valmiina suojelemaan Pöllömaita uhkilta. Eräänä yönä pojat tylysti kidnapataan. Kovasti Mordoria muistuttavassa paikassa Ylväiden johtaja kertoo ottavansa tulevaisuudessa hallintaansa kaikki Pöllömaat. Soren onnistuu pakenemaan vankeudesta ja suuntaa tarinoiden innoittamana kohti Suojelijoiden oletettua asuinpaikkaa.

Elokuvan toteutus on kaikin puolin ensiluokkaista. Animointi ottaa kaiken irti teräväpiirrosta ja näyttää yksinkertaisesti upealta. Nimekkäitä ääninäyttelijöitä ei juuri ole, mutta vaikutelma pöllöjen Sormusten herrasta vahvistuu Hugo Weavingin eli Elrondin läsnäolosta.

8 Toivottavasti näemme tulevaisuudessa jatkoa tälle eläinmaailman versiolle Sormusten herrasta.
Markus Hirsilä



Katastrofikytät

Ohjaus ADAM MCKAY Genre TOIMINTA/KOMEDIA Julkaisija SONY PICTURES

WILL FERRELL JA ADAM MCKAY ovat tehneet yhdessä median moderneja klassikoita. Katastrofikytät ei valitettavasti satu olemaan yksi niistä.

Kyseessä on epätasainen matka, joka tiivistyy siinä kuinka elokuvan avaava Jacksonin ja Johnsonin räjähtävä toimintakohtaus on irrallaan Ferrellin ja Wahlbergin hahmojen talousrikostutkimukseen keskittyvästä leffasta. Vaikka leffassa revitellään niin toiminnalla kuin komedia-lakkin, ei juoni onnistu sitomaan näitä elementtejä yhteen. Rakenne jää hieman epämääräiseksi, eivätkä erikoisversion lisäminuutit todellakaan auta asiaa.

Nykyiseen kaksituntiseen mahtuu silti hetkensä. Elokuvaa on ripoteltu erinomaisia koomikoita, mutta nämä ovat valitettavasti harvoja rusinoita liian isoksi paisuneessa pullassa. Kokonaisuus ei onnistu vangitsemaan katsojaansa kuten esimerkiksi ylittämätön Anchorman aikanaan teki. Lisämateriaaleista löytyvät törkeät improvisaatiot ja Ferrellin hanskasta lähtevät sekoilut ovat luultavasti tämän bluray-paketin parasta antiä.

6 Mika Sorvari



Machete

Pääosissa DANNY TREJO, DON JOHNSON, JESSICA ALBA, MICHELLE RODRIGUEZ, ROBERT DE NIRO, STEVEN SEAGAL, CHEECH MARIN
Ohjaus ETHAN MANIQUIS, ROBERT RODRIGUEZ Genre TOIMINTA Julkaisija SONY PICTURES

MACHETE OLI ALUNPERIN vain tyylilajitraileri, joka edelsi Tarantinon grindhousen parhaaseen henkeen tehtyä Death Proofia. Feikkiutraikku sai kuitenkin niin paljon huomiota, että Rodriguez päätyi tekemään trailerista oikean elokuvan. Odotus lunastaa kaikki lupaukset, ja vähän vielä lisääkin.

Danny Trejon rujolle ulkomuodolle mittatilaustyönä luotu Machete on kovaotteinen meksikolaispölliisi, joka ei armoa konnille anna. Huumeparoni Torrez kyllästyy lahjomattomaan piikkiin lihassaan ja lahtaa Macheten vaimon ja tyttären. Traumatisoitu mies matkaa Yhdysvaltojen puolelle etsimään unhoitusta, mutta sotkeutuu pian huumeita, murhia ja politiikkaa täynnä olevaan salaliittoon.

Grindhouse-elokuvien mentaliteettiin kuuluu tietty rapaisuus ja anarkia, joita ei realismi ja järki saa sitoa paikalleen. Macheten juoni onkin ihastuttavan sekava ja täynnä epuskottavia juonenkäänteitä, joiden ainoa tarkoitus on vierittää ruudulle jotain siistiä ja näyttävää. Lavastus on kuin suoraan 80-luvun alusta kuvaputkittelkareineen ja laatikkomaisine autoineen. Koko elokuva vieläpä näyttää kuin sitä

katsoisi kulahtaneelta ja liki puhkipalaneelta filmiltä - kuva jopa välillä hyppii lajityypilleen uskollisesti puolikkaan sekuntia eteenpäin.

Genreuskollisuudessaan liiki täydellinen ulkoasu on kuitenkin vain pintasilaus tyyliä pursuavalle toimintapakettille. Machete näyttää konnia kuin ylikypsää heinää niin veitsillä, pistooleilla kuin luusahallakin, ja jokaikinen surmatyö luonnollisesti roiskuu hurmetta varsin liberaalisti. Kaikki elokuvan naiset ovat kuvankauniita ja jokainen heistä lankeaa machoasenteen puhtainta muotoa aamukahvikseen juovan Macheten jalkoihin.

Grindhouseen kuuluu oleellisesti myös sexploitaatio. Pakko nostaa Rodriguezille hattua: harva ohjaaja saa niin Lindsay Lohanin kuin Jessica Albankin kaltaiset tähdet esittelemään kurvejaan ilman, että elokuvasta katoaa se tuikkarpeellinen B-luokan limaisuus ja liikaisuus. Machetea on mahdoton ottaa vakavissaan. Se on täysin anteeksipytytelämäton popkornipiläjäys, jossa on tarkoituskain vain nauttia typerästä meiningistä.

9 Jori Virtanen

Kuukauden Uudelleenjulkaisu



Suuri gangsterisota

Pääosissa ROBERT DE NIRO, JAMES WOODS, ELIZABETH MCGOVERN
Ohjaus SERGIO LEONE

SERGIO LEONEN eepinen kertomus juutalaisista gangstereista sijoittuu kolmeen eri aikakauteen keskittyen Robert De Niron aikuisiässä esittämään Noodlesiin. Ensin nähdään kuitenkin pitkä kuvaus jengin varhaisista vuosista, jossa joukko nuoria näyttelijöitä pääsee loistamaan. Elokuvan aikuiset eivät silti jää nuoresta kaartista jälkeen, ja De Niro esittää samaa hahmoa niin kaksi- kuin viisikymppisenäkin täysin uskottavasti.

Once Upon a Time in America on Leonen tapaan lihallinen ja brutaali kuvaus rikollisuudesta, joka ei kuitenkaan mässäile väkivallalla. Tämä on

tarina kunnianhimosta, ystävytydestä, seksistä ja syyllisyydestä, joka liikkuu eteenpäin unenomaisella tavalla, tosin ajoittain uskottavuuden rajoja koettelevin juonenkääntein.

Joidenkin mielestä suurin osa elokuvasta on vain syyllisyydentuskista kärsivän Noodlesin huumeunta, eivätkä nämä välttämättä ole väärässä. Kohtauksissa viiptyillään, ja hiljaisuus nousee ajoittain repliikkejä tärkeämmäksi. Lopputulos on todellakin eepinen kertomus, joka säilyy osittaisena mysteerinä vielä kaikkien näiden vuosienkin jälkeen.

9 Mika Sorvari



K L A S S I K K O

Colin McRae Rally 2

Kehittäjä **Codemasters** Julkaistu **2000**

Henkilökohtaisesti Colin 2 sinetöi virtuaalirallin kiinteäksi osaksi suosikkipelityyppējani. Mieleissä palavat vielä varsin elävästi bensankatkuiset kesät, kun kaverin kanssa tykitimme mestaruusrallit kerta toisensa perään jaetulla ruudulla, aina välistä toisen virheille nauraen.

Codemasters mainosti peliä huippurealistisena ajokokemuksena, mutta todellisuudessa pelin ydin ei ollut erityisen tarkassa fysiikkamallissa, vaan fysiikkamallin mahdollistamassa ronskissa ajotyylissä. Radat, joihin lukeutui myös kotoinen Suomi, olivat juuri sopivasti liioiteltuja, jotta autoja oli helppo viedä Colin McRae'n hengessä kahva edellä. Jarruttelua vaadittiin sen verran, että peli säilytti uskottavuuden, mutta aivan yhtä oleellista oli käppärikäännösten lennokas fiilis. Myös vauriot toimivat: hippusen liian leveäksi lipsahtanut sivuluusu tuotti kivasti runtua, mikä hidasti sekä radalla että huoltotauoilla.

Colin McRae Rally 2 yhdisti esimerkillisesti realisminpiirteitä hauskaan ajamiseen. Harva marginaaligenren edustaja kykenee samalla tavalla nousemaan koko kansan suosioon, eikä edes Codemasters ole kyennyt täysin uusimaan nappiosumaa. Pelin puolesta puhuu ehkä eniten se, että iästään huolimatta ajokokemus riemastuttaa edelleen; pelattavuuden ajan hammas ei pure.

Kimmo Pukkila

Rallipeleistä puhuttaessa kuulee usein mainittavan Colin McRae Rally 2:n, joka julkaistiin jo vuosituhannen alussa PC:lle ja PlayStationille. Maailmanmestari McRae'n nimeä kantavan pelisarjan toisena osana se ei ollut ominaisuuksiltaan mullistava, vaan pikemminkin hiottu ja äärimmäisen pelattava versio ennestään pätevästä pelistä.

Jäähyväiset nimelle

Vuoden 1995 rallin maailmanmestaruuden voittanut Colin McRae menehtyi syyskuussa 2007 helikopterionnettomuudessa. Skotti oli juuri saattanut kauppoihin yhdessä Codemastersin kanssa viimeisimmän pelinsä, Colin McRae: Dirtin, jonka tarkoitus oli uudistaa pelisarjaa Colinin uralla tapahtuneiden muutosten mukaisesti. McRae'n menehtyttyä heräsi kysymys, mitä pelisarjalle tapahtuisi ja jatkuisiko se toisella nimellä. Codemasters ei ryhtynyt välittömiin muutoksiin, vaan piti kiinni rallilegenda nimestä vuoden 2009 Colin McRae: Dirt 2:ssa. Tämän kevään Dirt 3:ssa asiaan on kuitenkin tulossa muutos, sillä Codemasters on vahvistanut siirtyvänsä yksinomaan Dirt-brändin käyttöön.

Ensimmäinen lisäosa Retro Map Pack tuli heti julkaisun yhteydessä. Uusia kenttiä on luvassa Steel Rain -paketissa.

Modern Warfare 3

Olen kuullut huhuja, että Modern Warfare 3 tulisi tämän vuoden aikana, mutta mitään kuvia ei ole julkaistu. Kuinka on? [/johannes500](#)

Virallisesti pelistä ei ole vahvistettu vielä mitään. Kesän E3:ssa viimeistään selvinnee, jatkuuko Modern Warfare tänä vuonna.

L.A. Noiren moninpeli

Heräsi mieleen kysymys, onko L.A. Noiressa nettipelimahdollisuutta lainkaan? En löytänyt mistään suoraa vastausta ja ajattelin, että GR:llä varmaan tiedätte. [/bastardgear](#)

Kiitos luottamuksesta! Mukana ei ole lainkaan moninpeliä. Kehittäjä ei omien sanojensa mukaan halunnut pultata geneeristä moninpeliä dekkariin, joten L.A. Noire keskittyy täysin tarinavetoiseen yksinpeliinsä.

Listat

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



Crisis 2

Tiukka alku kolmella rintamalla

Crytekin ja EA:n scifiräiskintä ehti olla myynnissä vain muutaman päivän, mutta nousi silti kahden viikon seurantajakson myydyimmäksi. Samalla sarja debytoi konsoleilla. Myynti käynnistyi hyvin kaikilla kolmella alustalla.



Suomen Top 10, viikot 11-12

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Crisis 2 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	Lego Star Wars III DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	7
3	Homefront PC / Playstation 3 / Xbox 360	THQ	6
4	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
5	The Sims Medieval PC	Electronic Arts	9
6	Dragon Age II PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
7	The Sims 3 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
8	Total War: Shogun 2 PC	Sega	9
9	Pokémon White Nintendo DS	Nintendo	6
10	NHL 11 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9

Suomen Top 10, viikot 9-10

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Dragon Age II PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
3	Pokémon White Nintendo DS	Nintendo	6
4	Pokémon Black Nintendo DS	Nintendo	6
5	NHL 11 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
6	The Sims 3 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
7	Killzone 3 Playstation 3	Sony	8
8	Rift PC	Trion	9
9	Fight Night Champion Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	7
10	Little Big Planet 2 Playstation 3	Sony	10

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

K I R J E E T

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

Splinter Cell Trilogy HD

Onko tietoa, mille konsoleille kyseinen peli tulee? [/anatti33](#)

Uusi HD-kokoelma on vahvistettu Playstation 3:lle. Julkaisu tapahtuu näillä näkymin kesällä.

Killzone 3 DLC

Onko Killzone 3:een tulossa mitään ladattavia lisäosia? [/Janizai](#)