

ILMAINEN
PELILEHTI
Toukokuu 2011
Numero 34

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

Gamereactor

DIRT 3

ARVIOSSA

Codemastersin kuuma ralli-
peli Gamereactorin testissä

STREET FIGHTER X TEKKEN

Vierasilla Capcomin tyyliin

ENSIARVIOSSA BRINK

Yksinoikeudella

STAR WARS

OLD REPUBLIC

BIOWARE
HAASTAA
WORLD OF
WARCRAFTIN

ARVIO

LA NOIRE

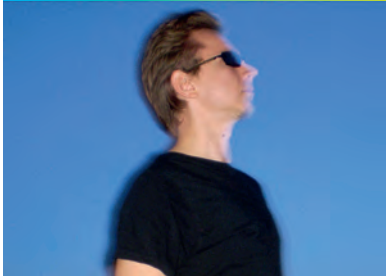
Sukelsimme rikosmysterien maailmaan
1940-luvun Los Angelesissa

SONIC GENERATIONS

THE WITCHER 2

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Arttu Rajala, päätoimittaja



Pyhä pamaus!

Ulkona paistaa aurinko, leskenlehdet kukkivat ja linnut laulavat. Kesä on tuloillaan ja pelialalla odotellaan jo vuoden suurinta pelitapahtumaa E3:a. Nintendo otti viime vuoden lailla varaslähdön ja nappasi jo ennakolta päähuomion tulevaa tapahtumaa silmällä pitäen.

Uutiset Nintendoon seuraajasta Wille alkoivat pienenä huhujen norona, mutta ei aikaakaan kun salassapidon padot murtuivat ja hyökyaalto tiedonmuruja, arvailuja ja spekulatioita laitteesta koodinimeltä Project Café vyöryi läpi internetin.

Tällä hetkellä on hankala tietää mitkä verkossa kelluvat tiedonjyvät pitävät paikkansa. Nintendo on oikeastaan vahvistanut vain, että laite on pelattavana kesäkuussa E3:lla ja julkaisu tapahtuu 2012 kevään jälkeen. Vahvistamattomat tiedot saavat kyllä laitteen kuulostamaan todella mielenkiintoiselta. On kosketusnäytön omaavia ohjaimia, on pelien suoratoistoa sekä tehoja, joiden uumoillaan päihittävän niin Xbox 360:n kuin Playstation 3:nkin. Olivat huhut totta tai eivät, tuntuu varsin selvältä ettei Nintendo uusi konsoli ole pelkkä Wiin teräväpiirto-päivitys.

Kaikki kevään peliutiset eivät kuitenkaan ole olleet ruusuksia. Playstation Networkin hakkerointi ja henkilö tietojen vuotaminen vääriin käsiin on ollut katastrofi Sonyn julkaisuuskuvalla ja saanut monet pelaajat huolestumaan pelipalveluiden tietoturhasta. Pitkäaikaisia vaikutuksia pelialaan on vielä vaikea arvioida, mutta on selvää ettei luottamus Sonyn kykyyn ylläpitää verkkopalveluaan palautu ainakaan yhdessä yössä. Sekä Project Cafesta että PSN:n tietomurrosta löydät muuten lisää luettavaa myös tämän lehden sivuilta.

Arttu

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #34

Tämän kuun Gamereactorissa selvitetään rikoksia, ajetaan rallia tuhatta ja sataa sekä otetaan kunnon ennakkosilmäys loppuvuoden kuumimpiin peleihin.



17 SW: The Old Republic

Biowaren valtava verkkoroolipeli Star Warsin maailmassa valmistuu kovaa vauhtia. Kävimme testaamassa miltä peli tuntuu tällä hetkellä.



24 MMO-artikkeli

Massiivisten verkkomoninpelien hyvät, pahat ja keskinkertaiset tarkastelussa. Artikkelista löydät perusteet MMO-pelien pariin.



32 LA Noire -arvio

Petter hyppäsi Cole Phelps'n salapolisisaappaisiin tutkimaan murhamysteereitä 1940-luvulla. Arviossa Rockstarin uutuuspelellä.



36 Dirt 3 -arvio

Vuoden kovimpiin lukeutuva rallikaahailu Dirt 3 on vihdoin kauppoissa. Lue Suomen ensimmäinen arvio Gamereactorista!



18 WH40K: Space Marine

Markus matkusti Dubliniin tekemään ennakkosilmäyksen syksyllä ilmestyvään avaruusjääkärimisteltyyn.



38 Mortal Kombat

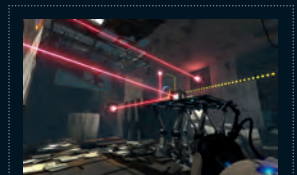
Legendaarinen taistelupeli aloittaa alusta

Vakiopalstat

Tempo
Ennakot:
Dead Island, Deus Ex:
Human Revolution,
Driver: San Francisco,
The Gunstringer,
Alice: Madness Returns
Elokuvat
Bonus

Arviossa myös

Brink
Outland
Conduit 2
Darkspore
Steel Diver
The Witcher 2:
Assassins of Kings
Lego Pirates of the
Caribbean ja monia muita...



35 Portal 2

Valven pulmaiseikkailun uusi tuleminen

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

Päätoimittaja Arttu Rajala (arttu@gamereactor.fi)

Taittajat Arttu Rajala & Kimmo Pukkila

Vastuuhenkilö Arttu Rajala

Toimittaja Kimmo Pukkila (kimmo@gamereactor.fi)

Web-toimittaja Mika Sorvari

Käännökset Arttu Rajala, Kimmo Pukkila & Mika Sorvari

Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

Tekniikka & verkkosivut Emil Hall

(emil.hall@gamereactor.se)

Avustajat

Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja,

Jori Virtanen, Tero Kerttula & Markus Hirsilä

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Live-syöte m.gamereactor.fi

Tilaa www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Paino Colorprint Danmark

ISSN 1798-5412

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel

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

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

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

Verkkosivuiltamme www.gamereactor.fi löydät joka päivä uusimmat uutiset ja 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:

Arviossa 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 vaikeustasoa. Ikärajat ovat 3-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 7-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 12-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 16-vuotiaat ja sitä vanhemmat sekä yli 18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

Verkkoarvot:

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

SONIC GENERATIONS

Segan sininen vauhtisiili juhlii tänä vuonna 20-vuotista taivaltaan. Gamereactor oli paikalla, kun Sega julkisti uutta ja vanhaa yhdistävän juhlapelinsä Barcelonassa.

ENSIKOSKETUS

Sonic the Hedgehogen synnystä on kulunut kaksikymmentä vuotta, ja tässä ajassa sininen siili on sekä surffannut korkealla aallonharjalla että uinut pohjamudissa. Varsinkin viime vuosina vire on ollut hakusessa. Kun Sega toi Sonic Generationsin parrasvaloihin Baceronan julkistustilaisuudessa, uhkuivat kehittäjät itseluottamusta eikä ohjainta epäroity antaa lehdistön käsiin. Kokeillessa hämmästyks olikin suuri: tämä voi olla sarjan paras osa sitten 1990-luvun lopun Sonic Adventuren.

Sonic Generations on tiivistelmä siilin urasta

yhdistävät voimansa, mikä jakaa varsinaisen toiminnan 2D-moodiin ja Sonic Coloursin kaltaiseen 2D:n ja 3D:n yhdistelmään. Lehdistötaapaamisen aikana koetimme molempia siilejä klassisimman Sonic-kentän Green Hill Zonen uudelleentulkinnassa.

Klassisen Sonicin pelaaminen tuntui melko hyvältä, ja Sonic Team on huomannut, kuinka tärkeät flipperifysiikat ovat pelattavuudelle. Päähuomion varasti kuitenkin 3D-moodi modernin Sonicin kanssa. Siinä on enemmän vaihtelua ja siilin suoraa hallintaa, joskin peli ajoittain toimii samoin elkein kuin Colours. Meno on hyvin öljyttyä, eivätkä Sonic-pelien

Päähuomion varasti modernin Sonicin 3D-moodi

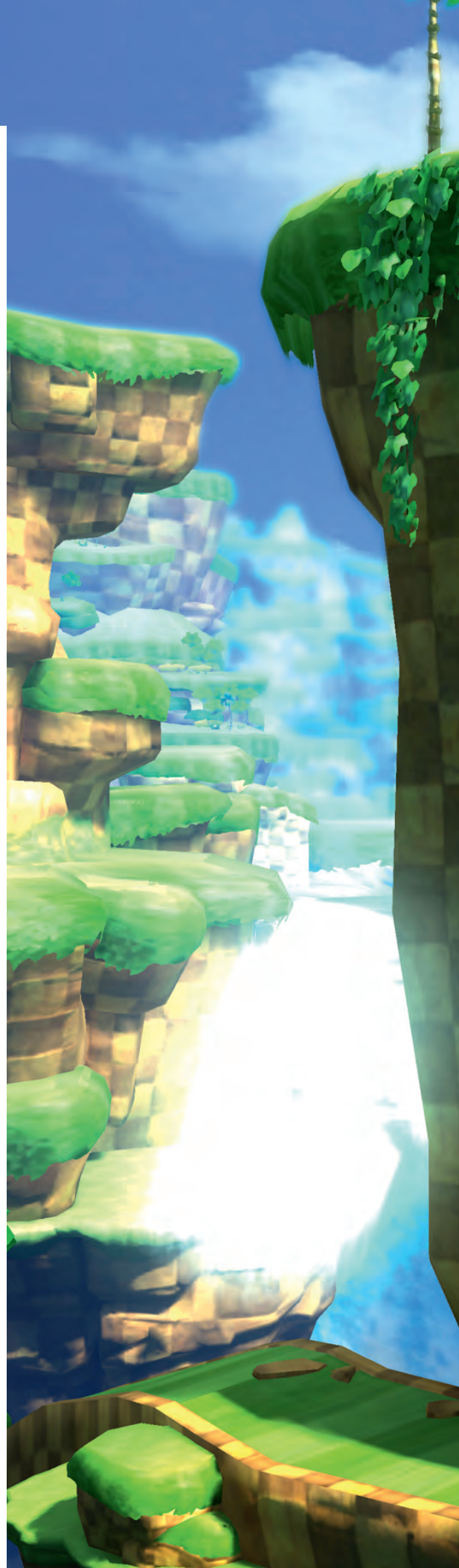
tähän mennessä. Se on peli, joka sekoittaa vanhaa ja uutta eikä pelkää dipata kaikkea loputtomiin nostalgian kerroksiin juhlistaakseen 20-vuotispäivää. Tarina käsittelee Sonicin uutta verivihollista, joka repii universumin ajan ja paikan rakenteen kappaleiksi. Tämä levittää kenttiä ja maailmoja sarjan varrelta kuin syksyn lehtiä tuulella, mutta samalla vastaan asettuu entistä kovempi uhka – kaksi siiliä.

Klassinen Sonic Megadriven ajoilta ja moderni Sonic Dreamcast-aikakaudesta eteenpäin

yleiset ongelmat vaivanneet. Lisäksi mukana on vallattomia uudistuksia, kuten uusi drift-nappi, jonka avulla siili pystyy purjehtimaan kurvien läpi kuin rallipelissä konsanaan.

Pitkästä aikaa Sonic-peli herättikin aitoja riemun tunteita. Toisaalta on ehkä sääli, että sarjaa juhlistetaan pelillä, joka sisällöllisesti nojaa näinkin selvästi vanhaan. Mutta ainakin tutut kentät näyttävät herkullisilta Xbox 360:n ja PS3:n piirtäminä, moodista riippumatta.

Viktor Eriksson





Spesiaali

ASURAN ISO VIHA & FRANK WESTIN PALUU

Cyber Connect Twon ja Capcomin yhteistyöprojekti Asura's Wrath oli esillä Captivatessa ja näytti jälleen upealta. Ikävä kyllä leuat loksauttavaa toimintaa ei päässyt vieläkaan itse testaamaan ja pelikuvaa näytettiin vain tuottajan pelaamana. Pelimekaniikka oli sekoitus kolmannen persoonan mätkintää, räiskintää, QTE-näpyttelyä sekä täysin sekopäiset mittasuhteet omaavaa elokuvallista räimistelyä. Asuran vihan purkaukset saivat Hulkinkin raivon näyttämään lähinnä kissanpojan kiukuttelulta. 2010 julkaistavan Asura's Wrathin voi kuvitella maistuvan etenkin viime vuonna Bayonettaan ihastuneille.

Captivatessa paljastettua uutuutta Dead Rising 2: Off the Recordia ei myöskään päästy saman tien kokeilemaan. Toisaalta pelin idea on tuttu juttu, joten tulevaa ei tarvitse juuri paljoa arvailla. Kyseessä ei ole niinkään kokonaan uusi peli, vaan eräänlainen faniversio jo julkaistusta pelistä. Off the Record tutustuttaa pelaajat vaihteelliseen todellisuuteen ja näyttää, mitä olisi käynyt jos ykkösosan sankari Frank West olisi päässyt pääosaan myös jatko-osassa. Mukana ovat tietysti kaikki Frankin erikoisliikkeet mukaan lukien valokuvien ottaminen. Uuteen versioon on luvassa uusia vihollisia, uusi pelialue sekä kokonaan uusi pelimuoto. Mukana pitäisi myös vihdoin olla uusi tallennusjärjestelmä parempien tallennuspisteiden kera.



Asuran paha päivä: Tytär kidnappataan ja jumalklubista tulee potkut.



On Frank Westin vuoro selvittää Fortune Cityn zombiepidemia.



CAPTIVATE 2011



Capcomin vuosittainen lehdistötapahtuma esitteli yleisölle uusia fantastisia maisemia sekä tuttuja kasvoja uusissa kuoseissa.

Capcom Captivatessa on aina totuttu näkemään uusia kovia paljastuksia, ja viime vuonna nähtiin muun muassa ensi kertaa Marvel vs. Capcom 3. Kun japanilainen pelijätti lennätti maailman pelilehdistön tällä kertaa aurinkoiseen Miamiin huhtikuussa, olivat odotukset jälleen korkealla.

Kolme päivää kestäneen pelientäyteen tapahtuman päätteeksi käteen jäikin kourallinen mielenkiintoisia uutuuksia, joskin muutama odotettu pelitesti loisti ikävästi poissaololaan. Esimerkiksi viime vuoden E3:lla uuden ilmeen saaneesta DMC:stä ei näkynyt jälkeäkään. Sen sijaan Capcom lähetti journalistien kimppuun zombeja peräti kolmella rintamalla. Testattavana olivat Resident Evil: Operation Raccoon Cityn moninpeli ja Resident Evil: Mercenaries 3DS:llä. Viimeisenä, vaikka ei suinkaan vähäisimpänä, paljastettiin Frank Westin paluu Dead Rising -sarjaan Dead Rising 2: Off the Recordin muodossa.

Capcomin suurin yksittäinen paljastus Miamiassa oli uusi fantasiatoimintapeli Dragon's Dogma. Kuten nimi vihjaa, kyseessä on eepistä fantasiaseikkailua klassisten hirviöiden sekä miekan ja magian maailmassa. Peli näytti yhdistävän voimakkaasti länsimaista fantasiakuvastoa sekä japanilaisytyllistä vauhdikasta toimintaa. Dragon's Dogman luvattiin sisältävän muun muassa hiekkalaatikkomaisen avoimen pelimaailman, jota ei Capcomin peleissä olla usein nähty. Silti ohjaaja Hideaki Itsuno (Devil May Cry 2-4) ja tuottaja Hiroyuki Kobayashi (Resident Evil 4, Devil May Cry 4) olivat luottavaisia. Kaksikon mukaan Dragon's Dogma on tällä hetkellä suurin ja tärkein peli Capcomille työllistään eniten henkilöstöä kaikista yhtiön projekteista. Työn alla peli on ollut jo täydet kaksi vuotta ja sen on tarkoitus valmistua vuoden 2012 alkupuolella.

Capcomin pelitapahtuma ei tietysti olisi ollut täydellinen ilman Yoshinori Onoa ja hänen värikkäitä Street Fighter -esityksiään. Captivatessa päästiin kokeilemaan niin Street Fighter X Tekkeniä kuin Super Street Fighter IV: Arcade Editionia. Vaikutelmia ja uutisia näistä kahdesta voit lukea oikealta.



SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 24. kesäkuuta

■ Haastajat esittäytyvät

Arcade Editionissa on neljä uutta taistelijaa. Uudet haastajat ovat paha Ryu, puolijumala Oni sekä veljekset Yun ja Yang. Veljekset esiintyivät ensi kerran Street Fighter III:ssa mielenkiintoisesti yhdessä yhtenä ainoana pelattavana kokonaisuutena. Näiden neljän myötä pelattavien hahmojen kokonaismäärä nousee 39:ään.

■ Kahden suunnan hyökkäys

Arcade Edition julkaistaan sekä ladattavana että levyllä kokonaisuutena pelinä. Capcom julkaisee myös ilmaisen päivityksen, joka tekee kaikista SSFIV-versioista yhteensopivia toistensa kanssa verkossa. Levyversio julkaistaan myös PC:lle, joten myös tietokoneella päästään ensikertaa SSFIV:n makuun.

■ Uusia ominaisuuksia

Uusien taistelijoiden lisäksi AE tarjoaa tukun tuoreita ominaisuuksia, jotka helpottavat esimerkiksi omien suosikkipeleiden seuraamista verkossa. Uusi taistelunäyttö puolestaan tarjoaa pelaajille mahdollisuuden muokata taisteluiden aikana ruudulla näkyvää dataa mielensä mukaan.



STREET FIGHTER X TEKKEN

Playstation 3, Xbox 360 / 2012

Street Fighter vastaan Tekken - kahden klassisen taistelupelisarjan edustajat ottavat yhteen.

Capcomin Street Fighter -guru Yoshiro Ono esitteli Captivatessa uutta Street Fighter X Tekken -peliä tavalliseen tapaan erittäin tohkeissaan. Hän teki heti selväksi, ettei peliä pidä sekoittaa Tekken X Street Fighter -peliin, joka on puolestaan Namcon tulevaisuuden projekti.

2D-taistelupelin ottelut ovat kaksi vastaan kaksi -henkisiä tag team -mittelöitä ja Miamiissa taistelujavaliikoi kasvoi yhteensä jo kymmeneen. Street Fighterista vahvistetusti mukana ovat ainakin Ryu, Ken, Chun-Li, Guile ja Abel. Tekkeniä puolestaan edustavat varmasti Kazuya, King, Nina, Mar duk sekä Bob. Ono-Sanin mukaan valittavien taistelijoiden tärkein kriteeri on normista poikkeava omalaatuinen liikevalikoima ja persoonallisuus. Fanien ei silti kannata säikähtää. Hän lupasi, että suurimmat fanisuositukset molemmista pelisarjoista löytävät mitä todennäköisemmin paikkansa lopullisesta pelistä. Ono-San oli erittäin tyytyväinen yhteistyöstä Namcon kanssa. Capcomilla on täysin vapaat kädet pelin ja Tekken-hahmojen kanssa. Sama koskee tosin myös tulevaa Namcon

pelii, joten "pelon tasapaino" pitää molempien sarjojen kamppailijat tasaveroisina.

SF X TK on ennen kaikkea Street Fighter-peli, mutta yhdistelemällä tuttuun SF-kaavaan Tekkenille tyypillisiä soljuvia liikeyhdistelmiä, heittoja ja iskuja on tuloksena täysin omanlaisensa peli. Tarkoitus onkin selkeästi ollut miellyttää molempien pelisarjojen faneja ja ensimmäisten testien perusteella pelaaminen tuntuikin mukavasti sekä tutulta että tuoreelta. Pinnan alla oli selvästi enemmän kuin mitä lyhyet testit antoivat ymmärtää. 2D-taistelupelien fanien onkin syytä pitää peliä tutkalla. Lisätietoja pelistä ei tarvitse pitkään odottaa. Ono-San lupaa lisäjulkistuksia jokaisessa tulevassa pelitapahtumassa, joten E3:lta on jälleen lupa odottaa uusia hahmoja.



LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI



TRACKMANIA 2

Nadeon yhteisöllinen kaahailupeli on valmis betavaiheeseen tänä kesänä

Miljoonien suosion saavuttanut Trackmania saa tänä vuonna jatkoa. Trackmania 2 rakentuu alkuperäisen pelin idean varaan ja yhdistää samaan pakettiin ajamista, rakentamista ja yhteisöllisiä ominaisuuksia. Taustalla toimii täysin uusi verkkopalvelu nimeltään Maniaplanet. Palvelussa pelaajat voivat paitsi ajaa toisiaan vastaan, myös julkaista omia ratojaan, ladata muiden luomuksia sekä hyödyntää Youtuben kaltaista videopalvelua. Keskitetty palvelu takaa, että kaikki Trackmanialle oleellinen on aina vain muutaman napinpainalluksen päässä, eikä pelistä tarvitse poistua hankkiakseen uutta sisältöä tai tsekatakseen kaverin lähettämän videolinkin. Itse pelissä ehkä huomattavin uudistus on perusteellisesti ehostettu grafiikka, joka tekee ympäristöistä todennukaisempia ja orgaanisemman näköisiä. Kyseessä ei edelleenkaan ole vakava simulaatio, vaan keskiössä on hauskuus ja radoilla esiintyy hurjia kallistuksia ja luoppeja. Aiotuntumasta pyritään silti tekemään riittävän rikas, jotta pelaajien taidot tulevat esiin. Tällä kertaa autoissa on myös vauriomallinnus, joskin se toimii vain visuaalisella tasolla. Peli siirtyy betavaiheeseen heinäkuussa, ja aluksi mukana on vain yksi rata ja auto. Se ei kuulosta paljoilta, mutta entistä monipuolisemman rataeditorin ja yhteisöllisyyden ansiosta ratamäärän voi odottaa paisuvan nopeasti miljoonaluokkaan.



LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

Silent Hill: Downpour

PS3, Xbox 360 / Loppuvuosi

Silent Hill -sarjan kahdeksas osa lupaa intensiivistä psykologista kauhua ja ajatuksia herättävää tarinaa. Pääosassa on vanki Murphy Pendleton, joka päätyy Silent Hillin ennennäkemättömiin kaakkoisiin vanginkuljetusauton suistuessa tieltä. Peli hylkää sarjalle tyypilliset koulut ja sairaalat ja asettaa rankkasateen ja veden keskeiseen rooliin. Mukana on edelleen pulmauksia, mutta myös sivutehtäviä, jotka reagoivat valintoihin.



Starfox 64 3D

Nintendo 3DS / 2011

Yksi Nintendo 64:n menestyneimmistä peleistä kääntyy modernisoituna uusintapainoksena Nintendo 3DS:lle. Fox McCloud pääsee jälleen tositoimiin raideräiskinnän merkeissä, navigoiden läpi avaruuden ja vieraiden planeettojen sekä taistellen loppuvastuksia vastaan. 3DS-version uudistuksista 3D-tuki on ilmeisin, mutta peliin on lisäksi myös esimerkiksi liikkeen tunnistus, joka mahdollistaa aluksen kääntelyn konsolia kallistelemalla.

Transformers: Dark of the Moon

3DS, DS, PS3, Wii, Xbox 360 / Kesäkuu

Kolmannen Transformers-elokuvan alla julkaistaan samanniminen peli, joka toimii prologina leffan tapahtumille. Pelillisesti Dark of the Moon pohjautuu yllättävän hyvään Transformers: War for Cybertroniin, mutta nyt mukana on uusi Stealth Force -tila, joka yhdistää Transformersien kulkuneuvo- ja taistelutilan parhaat puolet. Ympäristöt ulottuvat Detroitista Siperiaan ja viidakkoon.

2011 vaikuttaa **fantastiselta pelivuodelta**.
Loimme silmäyksen tuleviin uutuuksiin.



Kung Fu Panda 2

DS, PS3, Wii, Xbox 360 / Kesäkuu

Pyöreä ninjamestari Po tekee paluun kesällä. Ensimmäinen osa oli leffapelin paremmasta päästä, ja jatko-osassa päästään väläyttelemään kungfu-taitoja uudessa tarinassa, joka jatkaa Kung Fu Panda 2 -elokuvan tapahtumia. THQ-povaa joka versioon ainutlaatuisia ominaisuuksia. Esimerkiksi Xbox 360:lla peli tottelee Kinect-liikeohjausta, kun taas Wiilla hyödynnetään uDraw-tablettia ja muokataan ympäristöä piirtämällä.

Anno 2070

PC / Loppuvuosi

Ubisoft ja Related Designs järjestivät yllätyksen siirtämällä aiemmin kauas historiaan sijoittuneen kaupunginrakennuspeli Annon vuoteen 2070. Peliä voi pelata raskaan teolliselta kantiilta tai pyrkien kestäväan kehitykseen huolehtimalla ympäristöstä. Samalla pelissä on mahdollista kohdata herkkiä aiheita kuten öljy- ja ydinturmia. Merkittävistä teemaattisista muutoksista huolimatta pohjalta löytyvät edelleen Annon peruspiirteet.

Red Faction: Armageddon

PC, PS3, Xbox 360 / Kesäkuu

Red Faction -sarja saa uuden käänteen, kun Marsin siirtokunta joutuu uuden, maanalaisen uhan eteen. Suunnanmuutos tuo peliin suoraviivaisempia kenttiä, mutta samalla tarinaa ja ympäristön tuhoutuvuutta pyritään parantamaan. Geomod-grafiikkamoottoria on viillattu, ja tuhon jälkiä pääsee myös korjaamaan. Uusi sankari, parannettu Magnet Gun ja Horde-tyylinen kimpappeliuuton Extermination vaikuttavat lupaaviita.

Lukuja

■ 64% ei kiinnostunut

Nintendo 3DS on myynyt miltei odotetusti – maailmanlaajuisesti noin neljä miljoonaa yksikköä –, mutta Gamereactor.fi:n kyselyssä vain 13% lukijoista sanoi ostavansa laitteen tänä keväänä. 23% piti hankintaa mahdollisena. Vastaajista selvä enemmistö, 64%, sanoi pitävänsä 3D-käsiokonsolin hankintaa tällä hetkellä epätodennäköisenä.

■ 5156 päivän odotus

Kun Duke Nukem Forever julkaistaan kesäkuussa, siitä tulee pisimmän kehityskaaren läpi käynyt peli. Keväällä 1997 julkistettu räiskintä on ollut ensin 3D Realmsin ja sittemmin Gearboxin harteilla. Alkuaan pelin piti ilmestyä jo 1998, mutta useiden viivästysten jälkeen julkaisua luvattiin vuodelle 2001 – mistä tulikin 10. kesäkuuta 2011. Julkistuksesta julkaisuun: vain 5156 päivää.

■ 133 333 päivässä

Kinectistä muodostui jättimenesty. Ensimmäisen 60 päivän aikana liikesensoria myytiin kahdeksan miljoonaa kappaletta – keskimäärin 133 333 päivässä. Se nosti sensorin Guinnessin ennätysten kirjaan nopeimmin myyväksi kodinelektronikkalaitteeksi.

■ 226 000 euroa

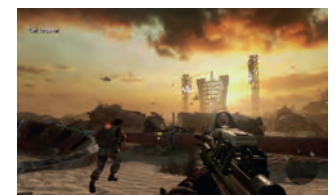
Eikö olisi hienoa omistaa oma baari? Näin tuumasi John Jacobs, joka hankki virtuaalisen Neverdie-baarin ruotsalaisesta verkkoroolipeli Entropia Universestä 100 000 dollarilla vuonna 2005. Hankinta kannatti, sillä viime marraskuussa Jacobs myi paikan John Koma Falunille hulppealla 335 000 dollarilla. Summa vastaa 226 000 euroa ja on tähän asti suurin virtuaaliesineestä maksettu rahasumma.

■ 215 miljoonaa pokémonia

Pokémonin suosio on hyvin tunnettu fakta, mutta harvapa tietää, että Nintendo on myynyt Pokémon-pelejä yli 215 miljoonaa kappaletta. Vertailun vuoksi esimerkiksi Grand Theft Auto ja FIFA ovat myyneet 100 miljoonaa, kun taas Halon lukemat pyörivät 40 miljoonassa. Vain Mario on Pokémonia myydympi 240 miljoonan myynnillään.

■ Joka 22. amerikkalainen

Activisionin Call of Duty: Black Ops myi yksin Yhdysvalloissa 14 miljoonaa kopiota ensimmäisen neljän kuukautensa aikana. Kyseessä onkin maan myydyin peli tähän asti. Asukaslukuun suhteutettuna joka 22. amerikkalainen omistaa Black Opsin.



VIISI SYYTÄ, MIKSI UNCHARTED 3 VAIKUTTA MAHTAVALTA

■ Elävät elementit

Hiekka, vesi ja tuli ovat hankalia elementtejä peleille, ja juuri siksi Naughty Dog haluaa kehittää pelin niiden ympärille. Studio pyrkii tekemään jotain, mitä ei ole teknisesti aiemmin kyetty tekemään ja paiskii töitä saadakseen niistä orgaanisen ja elävän tuntuista. Yksi Uncharted 3:n keskeisimmistä elementeistä onkin aavikko.

■ Tilan tuntua

Uudet ympäristöt ovat avoimempia kuin sarjan aiemmissa osissa. Vaikka kyse ei ole hiekkalaatikopelista, haluaa Naughty Dog luoda illuusion todellisesta maailmasta ja aavikolle eksymisestä. Samalla pelaaja pyritään kuitenkin pitämään kiinni tarinassa.

■ Tarina

Uncharted-sarja on tunnettu elokuvamaisista tarinoistaan, eikä Uncharted 3:ssa aiota tyytyä vähempään. Seikkailu vie Nathan Draken ja hänen oppisänsä Victor Sullivanin etsimään tarunhoitoista "Aavikon Atlantista". Kaksikko saa pian kuitenkin vastaansa salatieteilijän johtaman hämäläjäryhmittön. Rivien välistä voi lukea viitteitä sekä Indiana Jonesista että T. E. Lawrencen arkeologielämästä.

■ Fiksumpi

Naughty Dog on parantanut vihollisten tekoälyä, ja vastustajat osavat nyt omatoimisesti muodostaa ryhmiä. Toisaalta myös pelattavuutta on pyritty sujuvoittamaan. Nathan esimerkiksi osaa poimia ammuksia automaattisesti ja taistella useita vastaan kerralla.

■ Ehostettu moninpeli

Moninpeli lupaa muun muassa uusia tasapainotusmenetelmiä ja tiimipeliä tehostavaa Buddy-järjestelmää. Peliuutona esiintyvät Team Deathmatch (5 vs 5), Three Team Deathmatch (2 vs 2 vs 2), Free For All (8 pelaajaa) sekä co-op-yhteistyötila.



UUSIA KONSOLEITA ESILLÄ KESÄKUUSSA?

E3-messut lähestyvät ja huhut uusien konsolien ympärillä kiihtyvät. Summasimme, mitä tiedämme seuraavasta sukupolvesta.

■ Microsoft

Microsoft oli ensimmäinen, joka hyppäsi nykyiseen konsolisukupolveen. Xbox 360 lanseerattiin vuonna 2005, vain neljä vuotta ensimmäisen Xboxin jälkeen. Tänä vuonna Xbox 360 täyttää kuusi vuotta, mutta onko Microsoftilta tulossa seuraavan sukupolven konsolia? Vastaus on mitä todennäköisimmin kyllä, mutta yhtiön huhutaan olevan vielä varhaisessa suunnitteluvaiheessa. Tiettävästi Microsoft ei ole esimerkiksi päättänyt, tehdäänkö konsolista selvästi nykyistä tehokkaampi vai valitaanko Wiin kaltainen kevyempi ja edullisempi linja. Kinect näyttelee jatkosakin merkittävää roolia yhtiön pelisuunnitelmissa. Tämän vuoden E3-tarjonnan uskotaan silti keskittyvän enemmän aktiiviharrastajien peleihin – Xbox 360:lla. Uutta konsolia tuskin nähdään.

■ Sony

Playstation 3 on tämän hetken konsoleista tuorein ja teknisesti kyvykkäin. Mahdollisuudet Playstation 4:n esittelyyn tänä vuonna näyttävät olemattomilta, varsinkin kun PS3 on vasta hiljattain alkanut kirriä Xbox 360:aa. Sonyn odotetaan kuitenkin kertovan toisesta konsoliuutuudesta, nimittäin PSP2:sta. Työnimellä Next Generation Portable kulkeva käsi-konsoli tuli julki aiemmin tänä vuonna, mutta E3:ssa nähtäneen enemmän konsolin peleistä. Samalla odotetaan tietoa siitä, milloin ja mihin hintaan laite julkaistaan länsimaissa. Japanissa konsolin on ilmoitettu saapuvan jouluksi. Next Generation Portable sisältää tehokkaan prosessorin, kosketusnäytön ja kaksi analogitattia, minkä lisäksi laitteen erikoisuutena toimii takakuoren kosketuspinta.



■ Nintendo

Nintendo on tänä vuonna ehtinyt julkaista jo yhden konsolin, kannettavan Nintendo 3DS:n, mutta yhtiö näyttää pyrkivän myös seuraavan sukupolven kotikonsolimarkkinoille ensimmäisenä. Yhtiö on vahvistanut julkistavansa uuden konsolin E3-messuilla. Nintendon mukaan konsoli tulee myyntiin vuonna 2012, kun taas Xbox 360:n ja PS3:n seuraajien ei uskota ilmestyvän ennen vuotta 2013. Tarkempia tietoja Project Cafe -koodinimellä kulkevasta uutuuskonsolista ei ole vielä vahvistettu, mutta sisäpiirinlähteiden mukaan laite on tehokkaampi kuin yksikään muu konsoli tällä hetkellä ja sisältää nopean kolmiydinproessorin sekä AMD:n näytönohjaimen. Konsoli tukisi Full HD -tarkkuutta ja mahdollisesti 3D:tä. Konseptikuvat vihjaavat myös uudenlaisesta ohjaimesta, joka ei olisi Wiin tavoin kapulan muotoinen, muttei myöskään perinteinen padi. Kuvissa ohjain muistuttaa hieman käsikonsolia, sillä siihen sisältyy suurikokoinen kosketusnäyttö, johon voidaan virtauttaa kuvaa konsolilta. Näin jaetun ruudun monipeli voisi toimia neljän ohjaimen ruuduilla itsenäisesti. Ruudun ympäriltä löytyy myös kaksi analogittia, tutut toimintanäppäimet, liipaisimet sekä ristiohjain. Oletettavasti ohjain sisältää Wiiltä tutun liikkeen tunnistuksen. Itse konsolin uumoillaan olevan yhteensopiva nykyisten Wii-pelien kanssa.



NEED FOR SPEED THE RUN

Battlefield 3:n pelimoottori vauhdittaa ensi syksyn Need for Speed-uutuutta, jossa kaahailaan San Franciscosta New Yorkiin.

Marraskuussa kaikille yleisimmille alustoille kurvaava Need for Speed The Run lupaa intensiivistä, tarinavetoista kaahailukokemusta, jossa panoksena on oma henki. Pelaaja osallistuu pahamaineisimpien kuljettajien kanssa eepiseen ajojahtiin Yhdysvaltain länsirannikolta itärannikolle tavoitteenaan ansaita elämänsä takaisin. Matkalla pyyhätetään niin jäisillä vuoristoteillä, kapeissa kanjoneissa kuin kaupunkien ruuhkassakin. Visuaalisesta tykityksestä ja kehittyneestä fysiikkamallista vastaa Battlefield 3:n Frostbite 2 -moottori. Mukana on lisensoituja autoja, aseistettuja helikoptereita ja Autolog-verkkopalvelu. Pelissä syntyviä peltivaurioita voi toistaiseksi vain arvailla, mutta pelimoottorin huomioiden olisi ihme, jos The Runista ei muodostuisi yksi vuoden räjähtävimmistä ajopeleistä.



FIFA 12

Vallankumous koittaa suosittu jalkapallosimulaattori seuraavassa vuosipainoksessa. FIFA 07:stä asti käytetty peliydin on nyt vaihdettu uuteen, ja otimme selvää FIFA 12:n keskeisimmistä parannuksista.

■ Parempi puolustus

Yksinkertaisen karvausnapin aika on viimein tullut päätökseen. FIFA 12 pyrkii tekemään puolustuspelistä yhtä hauskaa ja monivivahteista kuin hyökkäämisestä. Esimerkiksi taklausten ajoituksella on suurempi vaikutus, mikä lisää taitoelementin pallon karvaukseen.

■ Täysin uudet fysiikat

EA:n mukaan FIFA 12 on suurin mullistus sarjassa sitten FIFA 07:n. Peliin on kehitetty täysin uusi fysiikkamoottori, joka kykenee laskemaan törmäykset aiempaa tarkemmin. Pelaajat voivat tönä ja repiä realistisemmin, ja rajut iskut tuottavat myös vammoja. Kova tälli kantapäälle tekee kipeää, ja vamma voi pahentua rasituksen. Se on huomioitava etenkin uratilassa.

■ Nopeus vs suojaus

EA haluaa pelin toimivan realistisemmin myös hyökkäyspäässä, ja pelaajille halutaan antaa mahdollisuus päihittää sumput. Palloa voi nyt kuljettaa hitaammin, pitäen sitä lähellä ja suojaten riistoilta. Pakit voi yrittää karistaa ympäriltä, kun vaihtaa tempoa nopeasti spurttiin.

■ Pro Player Intelligence

FIFA 11:n Personality Plusaan perustuva Pro Player Intelligence ei erotele pelaajia vain visuaalisesti, vaan saa tekoälyn reagoimaan näiden fyysisiin ominaisuuksiin. Esimerkiksi korkeita keskityksiä syötetään herkemmin pitkälle pelaajalle. Lisäksi pelaajien pelinlukutaidot vaihtelevat, mikä antaa tähtipelaajien oivaltaa yllättävämpiä syöttö- ja vetopaikkoja.



Pituus 181 cm Paino 85 kg Ammatti Hirviönmetsästäjä Erikoisosaaminen Lähtäistelu Esiintyy The Witcher

Geralt of Rivia

The Witcher -sarjan **valkotukkainen hirviönmetsästäjä** tarkemmassa syynissä

Nopea vilkaisu miehen kasvoihin kertoo paljon. Verinen arpi. Polttava katse. Kissan pupillit. Kaikki kielii kovasta elämästä, jota käsin ja miekoin taisteleva hirviönmetsästäjä elää. Jopa miehen valkea tukka muistuttaa aiemmista koitoksista. Geralt of Rivia tähdittää tämän kevään The Witcher 2: Assassins of Kingsiä, ja päätimme tutustua hahmon taustoihin tarkemmin.

Geralt sai alkunsa puolalaisen fantasiakirjailija Andrzej Sapkowskiin suosituissa Witcher-romaaneissa. Tarinoissa Geralt kuvataan yhdeksi kyvykkäimmistä witchereistä, erityisen koulutuksen saaneista hirviönmetsästäjistä. Geralt on jopa nähty elokuvan, TV-sarjan ja sarjakuvien

tähtenä, mutta viime vuosina hahmo on esiintynyt puolalaisen CD Projektin kehittämässä The Witcher -roolipeleissä.

Geraltin kyvyt kumpuavat raadollisesta nuoruudesta, kun tämän äiti hylkäsi vauvan witchereiden tukikohtaan. Siellä Geralt joutui käymään läpi Trial of the Grass -nimisen kokeen, jossa nuoret witcher-kandidaatit pakotettiin syömään hermostoon vaikuttavia yrttejä. Geralt oli yksi harvoista selviytyjistä, ja lukuisat mutaatiot tarjosivat hahmolle miltei yliluonnolliset kyvyt, joiden ansiosta Geralt voi reagoida ja liikkua nopeammin kuin tavalliset ihmiset sekä nähdä pimeässä. Samalla Geraltin kehosta katosi pigmentti lähes tyystin, ja valkeine hiuksineen hahmo sai lempinimekseen White Wolf.

Alkuperäisessä Witcher-pelissä Geralt kuvataan karismaattiseksi sankariksi, josta löytyy sekä kyynisempiä että huumorintajuisempia puolia. Päällimmäisenä esiin nouseekin hahmo, joka on vivahteiltaan rikas ja huolellisesti suunniteltu. Geraltilla on ystävä Dandelion, mutta muu maailma suhtautuu häneen epäilevästi. Geralt ei tästä piittaa, vaan välittää enemmän itsestään, tehtävistään sekä niiden palkkioista.

Kun palvelu pamahtaa

Pohdintaa Playstation Networkin katkoksesta ja korvauksista



Valven ensimmäinen Playstation 3 -peli Portal 2 joutui heti oheiskärsijäksi, kun Sonyn verkkopalvelu romahti. Studio on tähän asti suhtautunut nuivasti Sonyn konsoliin, mutta Portal 2:n PS3-versioon panostettiin enemmän kuin Xbox 360 -painokseen. Nähtäväksi jää, jäivätkö panostukset tähän.

Samalla kun pelien fyysisiä kopioita siirretään pikku hiljaa kirpputoreille, alalla ollaan siirtymässä kohti palveluiden tuotantoa. Erilaiset verkot kuten Playstation Network ja Xbox Live tarjoavat peliensä ostajalle paljon muutakin. Useimmiten ne lisäävät moninpelin, lisämateriaalin hankinnan ja oheistuotteet itse pelin ympärille. Maksammekin vielä fyysisen tuotteen lisäksi myös näiden verkkojen tuottamasta lisäarvosta. Entäs jos tämä kaikki otetaan pois?

Kirjoitushetkellä viime päivien iso uutinen on ollut Sonyn Playstation Networkin (PSN) käyttökatkos ja siihen liittyvät moninaiset ongelmat. Näppärän data-lun seurauksena palveluun päästiin murtautumaan, mutta motiivista ei ole vielä varmuutta. Katki ovat olleen niin latauspalvelut kuin moninpelipalvelimetkin. Sony on virallisesti ilmoittanut parantavansa tietoturvaa uusin palomuurein ja muin härpäkkein nostamalla PSN:n takaisin pystyyn. Tällaiset tilanteet ovat luonnollisesti kaikille osapuolille harmillisia. Mutta iso ja usein kysytty kysymys on, kuka korvaa?

Pelaajat kärsivät tilanteesta välittömästi. Pahiten

asia koskettaa pelejä, jotka luottavat lähes tai täysin moninpeliinsä. Esimerkiksi juuri julkaistun Portal 2:n hehkutettua yhteistyömoninpeliä ei pääse pelaamaan. Huippusuositun Call of Duty: Black Opsin yötä päivää raikaavat palvelimet hiljenevät. Katkon ajalle sijoitettu- ja pelijulkaisuita, lisäosia tai muutakaan materiaalia ei pääse ostamaan. Rokullijalla siunatuille viikon viive ei suuremmin haittaa, mutta esimerkiksi ison peliporukan uudelleen kasaaminen ei ole helppoa tai hauskaa. Lohtua palvelukatkon toivat vain kauniit kevätillat.

Pelaajien lisäksi myös julkaisijat ja pelistudiot kärsivät. Esimerkiksi suomalainen Outland ilmestyi vain Xbox Live -palvelussa. Tulevissa monille alustoille julkaistavien pelien sopimuksissa saattaakin olla klausuuli tai pari vastaavien tilanteiden varalle. Huolellisesti suunniteltu ja ajastettu julkaisu voi potkaista tyhjää puhtaasti siksi, että se pakotetaan katkon takia ilmestymään päällekkäin toisen samankaltaisen tuotteen kanssa. Johtoporrasta ei pahemmin naurata, jos kahden viikon kallis mainoskampanja päättyy siihen, ettei kukaan edes pysty ostamaan peliä. Ongelma ei rajoitu siis vain pelaajien menettämään lisäarvoon, vaan myös pelijulkaisuiden herkkään ekosysteemiin.

Mutta entäpä pelit ja menetetty moninpelaaja? Taloudellisesti ajateltuna sille ei voida laskea rahallista arvoa, mutta moraalisesti voisi ajatella Sonyn olevan korvausvelvollinen menetetystä peliajasta. Toisin kuin Microsoftin maksullinen Xbox Live Gold -palvelu, PSN on päätoiminnoiltaan ilmainen. Live-katkoissa perinteenä on ollut antaa ilmaista Gold-aikaa korvauksena. Ilmaista palvelusta tällaista ei voida suoraan tehdä. Ilmeisesti korvaus tulee ilmaisen PSN Plus -palvelun muodossa, jolloin kuukauden ajan voi pelata ilmaiseksi muutamia pelejä.

Vaikka palvelu on suljettu ulkopuolisen murtautumisen seurauksena, jonkinlainen korvaus käyttäjille on lähestulkoon pakollinen palauttamaan edes osan menetetystä luottamuksesta. Globaalina palveluna tällainen tosin tulee kalliiksi. Kun käyttäjä on palttialla 70 miljoonaa, jokaiselle euron lahjoittaminen tekisi ison loven Sonynkkin kukkaroon. Ja digieuro tilillä tuskin hyppäyttäisi ketään vielä kattoon. Julkisuudelta suojassa tehdyt korvaukset menetetystä tuloista julkaisijoille ja studioille pompauttavat Plus-palvelun summaan vielä melkoisen pinkan kahisevaa anteeksipyyntöä. Jos julkisuudessa liikkuneet epäilykset luottokorttitietojen varastamisista käyvät toteen, muovirahayhtiöt tuskin tyytyvät vain taputtelemaan sohlanneen elektroniikkajätin päätä. Tietoturvan pettäminen tulee usein kalliiksi. Todella kalliiksi se tulee silloin, kun uhreja on Turkin väestön verran.

Matti Isotalo

Huolellisesti suunniteltu julkaisu voi potkaista tyhjää, kun katko siirtää pelin myöhemmäksi



www.gamereactor.fi

Tietoturva kyseenalaiseksi

Tietoturvaongelmat eivät ole uusi ilmiö sinänsä, mutta koska aiemmin konsoli ei ole joutunut yhtä pahaan pinteeseen.

Yli 70 miljoonan käyttäjätiedot väärin käsiin

Playstation 3:n ja PSP:n nettipalvelu joutui vakavan tietomurron kohteeksi 17.4–19.4.2011. Sony sulki palvelun pian tämän jälkeen, mutta jopa yli 70 miljoonan käyttäjätilin tietojen epäillään joutuneen väärin käsiin. Kyseessä on yksi lähihistorian mittavimmista tietomurroista ja tiettävästi pahin tietomurto pelipalveluun. Samalla se asettaa alati verkottuvien konsolien tietoturvan kyseenalaiseksi.

Tietomurron epäillään mahdollistuneen Playstation 3:n kopiosuojauksen murruttua vuodenvaihteessa. Tämä mahdollisti muokattujen firmware-ohjelmien kirjoittamisen, mikä on saattanut olla avaintekijä verkkoon tunkeutumisessa. Hakkeriyhteisöstä kantaantuvien tietojen mukaan palvelun tietoturva oli luvattoman heikko, eikä asiakkaiden henkilökohtaisia tietoja salakirjoitettu kuin osittain.

Tapahtuneen jälkeen Sonya on moitittu myös hitaasta tiedottamisesta. Asiakkaille lähetettiin virallinen varoitus vasta kymmenen päivää tietomurron jälkeen. Sen mukaan palvelusta on viety mm. asiakkaiden nimet, osoitteet, syntymäpäivät ja salasana. Luottokorttitietojen varastamisesta ei yhtiön mukaan ole näyttöä. Sony on silti kehottanut valvomaan pankkitilejä ja vaihtamaan salasanoja.

Playstation Network on sittemmin siirretty uuteen datakeskukseen ja sen tietoturvaa on ehostettu asiantuntijoiden avulla. Sonya odottaa vielä tutkinta mahdollisista tietosuojan ja tiedotuksen laiminlyönneistä.

Ennakot



2011

Dead Island

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Techland
Julkaisija Deep Silver Pelityyppi Toiminta / Kauhun

BANOIN LOMAPARATIISI ei ole entisensä. Aurin-gossa leikkelu pienillä auringonvarjoilla koriste-tun juoman kera on syytä unohtaa, kun tuhan-net aivoja himoitavat epäkuolleet ovat ottaneet saaren kylmään syleilyynsä. Alkuvuodesta jul-kaistu erinomainen traileri nosti pelin kerralla tietoisuuteen ja odotukset kattoon.

Julkaisija Deep Silverin vieraana testattu peli oli mielenkiintoinen yhdistelmä Left 4 Dead ja Dead Rising -pelin tuntua. Ytimessä on erittäin paljon toimintaa, mutta mukaan on saatettu myös roolipeli-elementtejä. Banoin saari on yksi suuri avoin pelimaailma ja vapaa seikkailu on mahdollista. Peliäikaakin luvataan kehittäjän toimesta hurjat yli 20 tuntia. Kun siihen yhdi-tetään mahdollisuus pelata peliä yhteistyössä kolmen kaverin kanssa, niin paketti kuulostaa kieltämättä erittäin houkuttelevalta.

Jonas Elfving



HAHMONKEHITYS

Jensenin augmentaatiot toimivat puolitieholla pelin alussa. Uusia kykyjä ja päivityksiä voi ostaa keräämällä kokemuspisteitä tai löytämällä valmiita Praxis Kitejä. Kykypäivitysten avulla voi muun muassa lyödä heikkojen seinien läpi, olla hetken näkymätön tai nostaa raskaampia esineitä.

INVENTAARIO

Pelaajalla on käytössään rajallinen inventaario, johon esineet kasautuvat. Kivääri vie selvästi enemmän tilaa kuin pistooli, joka taas vie enemmän tilaa kuin ammusrasia. Lisää tilaa voi hankkia vahvistamalla hahmoaan. Joitain esineitä voi myös yhdistellä – esimerkiksi aseisiin voi pultata lisäosia.

VIISI KAUPUNKIA

Peli alkaa Detroitista, jossa Sarif Industriesin päämaja sijaitsee. Tapahtumien edetessä päästään vieraillemaan myös neljässä muussa kaupungissa, kuten Shanghaissa ja Montrealissa.

26. ELOKUUTA



Deus Ex: Human Revolution

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Eidos Montreal
Julkaisija Square Enix Pelityyppi Toiminta

VUOSI 2027. Pohjois-Amerikka kuohuu ihmiskehon aug-mentaatioista, jotka antavat yli-inhimillisiä kykyjä eri mikrosirujen ja mekaanisilla osilla korvattavien raajojen kautta. Augmentaatioiden tuottajan Sarif Industriesin

valmistautuessa asian puintiin Washingtonissa aktivistit iskevät Sarifin tutkimusosastolle. Turvallisuusagenttina toimiva päähahmo Adam Jensen ehti hätiin, mutta mak-saa pelastusyrityksestä lähes hengellään. Jensen saa kuitenkin toisen mahdollisuuden – Robocopin tapaan.

Näin alkaa arvostetun Deus Ex -toimintaroolipeli-sarjan kolmas osa Human Revolution. Peli toimii prolo-gina alkuperäiselle pelille, eikä esimerkiksi nanoteknisiä augmentaatioita ole vielä keksitty. Human Revolutionissa on kuitenkin säilytetty pelisarjan tunnusomainen valin-nanvara. Vaikka toiminta ulkoisesti jakaa lukuisia piirteitä räiskintä- ja hiiviskelypelien kanssa, on mukana myös

hahmonkehitystä, vaihtoehtoisia etenemisreittejä ja Mass Effectin kaltaisia keskusteluja, joissa repliikit valitaan muutamasta eri vaihtoehdosta.

Monipuolisuus on tärkeä seikka Human Revolutionin onnistumisen kannalta. Tilanteiden selvittäminen räiski-mällä tuntui ainakin ennakkoversion puitteissa hivener kohmeiselta. Paljon jännittävämpää ja palkitsevampaa onkin tutkia vartijoiden liikkeitä, hiippailla näkösuojasta toiseen ja yllättää vartija tainnutusiskulla takaapäin. Kuin Splinter Cellissä konsanaan raadot voi myös raahata pois huomiota herättämästä.

Peli kuvataan hahmon silmistä, mutta seinään noja-



2. SYYSKUUTA

Driver: San Francisco

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Ubisoft Reflections
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Ajopeli

DRIVER-PELISARJA saa uuden käänteeseen, kun vaihdetta isketäänkin silmään tällä kertalla 1970-luvun San Franciscossa. Sarja on 12-vuotisen historiansa aikana valinnut kasvavassa määrin vääriä käännöksiä. Eksymisistä on Ubisoft Reflectionsin mukaan kuitenkin opittu ja pelillisesti uuden Driverin luvataan siirtyvän ajassa taaksepäin, takaisin juurilleen.

Vinkeänä koukkuna koko peli tapahtuu päähahmo Tannerin alitajunnassa miehen päädyttyä koomaan liikenneonnettomuuden seurauksena. Unimaailmassa hänellä on kyky hyppiä henkilöstä toiseen ja näin erilaisia ajotehtäviä riittää. Potentiaalia juonikuviosta on suorastaan ylitsevuotavasti, mutta vasta syksyllä saamme nähdä, kuinka hiekkalaatikko-maailma, Inception-tyylinen tarinankerronta ja hurjastelu oikeasti autopelissä käyvät yhteen.

Gillen McAllister



nessa kuvakulma siirtyy hahmon taakse, mikä helpottaa ympäristön tarkkailua suojasta. Pysy ojossa säntäilyä

Tilanteisiin ei ole oikeaa tai väärää ratkaisua...

toppuuttelee sekun, ettei Jensen augmentaatioistaan huolimatta kestä järin kovia osumia, joten luotimyrskyyn ei todellakaan voi rynnätä tuulispäänä.

Tarinallisesti kysymys on pohjimmitaan augmentaation eettisyydestä. Tilanteisiin ei ole oikeaa tai väärää ratkaisua, vaan monesti joutuu valitsemaan sen pienem-

män pahan. Valinnoilla on myös konkreettisia vaikutuksia pelin kulkuun, ja luvassa onkin useita erilaisia loppuratkaisuja. Mielenkiintoiset hahmot korostavat ratkaisujen kikkisyyttä. Vaikka hahmot näyttävät hiveneen muovisilta, niiden katseessa on tehoa. Pidetyh hahmon menettäminen kirpaisee aidosti, varsinkin jos syy on itsessä.

Tehtävien välillä seikkaillaan kaupunkien keskustoissa, jotka toimivat hubeina eri paikkoihin. Kaupungin asukkailla voi myös saada sivutehtäviä, jotka taustoittavat ja elävöittävät maailmaa. Siinä missä toinen haluaa vastauksia tyttärensä kuolemaan, toinen kaipaa apua rikosten teiltä irtautumiseen. Kullankeltainen värimaail-

ma ja renessanssin vivahteet antavat ristiriitojen sävyttämälle cyberpunk-maailmalle taiteellista omaleimaisuutta, minkä ansiosta ympäristö ei tunnu pelkältä kullisilta.

Jo nyt uskaltaa sanoa, että Deus Ex: Human Revolution on vahva ehdokas vuoden peliksi äänimaailmansa ja kuvituksensa osalta. Mahdollisuuksia on suurempaan menestykseen, jos muutamit huomattomuudet ehditään silotella pois. Esimerkiksi tekoäly kärsi paikoin likinäköisyydestä. Alkutunnit lupaavat silti hyvää, ja peliä kannattaa pitää silmällä, jos kaipaa jotain älykkäämpää kuin perusräiskintää.

Kimmo Pukkila



**TEOLLISUUSPLANEETAN
PUOLUSTUS**

Space Marinessa pelaaja asetuu puolustamaan ihmisten keisarikunnan teollisuusplaneettaa, jolle hyökkäävät niin avaruusörkit kuin kaoksankin synkät voimat. Moinen ei tietysti käy laatuun ja paikalle lähetetään ihmiskunnan Space Marine -joukoista jaloimmat ja kuuluisimmat puolustajat Ultramarinesit.

ORK WAAAGH!

Space Marinessa pelaajan tielle asettuu aalto toisensa perään vihreänhahkaisia avaruusörkkejä. Nämä ajeltuja vihreitä gorilloja muistuttavat humanoidit ovat syntyneet sotimaan eivätkä oikeastaan välittä, kuka on vastassa – olivatpa ne sitten ihmisiä tai muita örkkejä.



ELOKUU

Warhammer 40,000: Space Marine

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Relic Entertainment
Julkaisija THQ Pelityyppi Toiminta

GAMES WORKSHOPIN Warhammer 40,000 -sarja tunnetaan varsinkin keräilyfiguureistaan ja pöytäpeleistään, mutta myös PC:n strategiapelistä Dawn of War. Vancouverissa majaansa pitävä Relic Entertainment kävi huhti-

kuussa Dublinissa kertomassa, kuinka Warhammer-universumi nähdään seuraavaksi myös konsoleilla. Esillä ollut demo ei juuri tarinaa valottanut, mutta pelattavuuden puolesta "Gears of Hammeriksi" leikkisästi kutsutussa pelissä oli ainesta.

Videopelien maailmassa avaruuden maihinnoususotilaista on kehkeytnyt jo klisee, jota yleensä pyritään välttämään. Space Marine muistuttaakin todella vahvasti Haloa ja Gears of Waria. Tekijät tiedostavat tämän, mutta muistuttavat samalla, että 80-luvulla lanseeratut Warhammerin avaruusjääkärit ovat olleet innoituksena sekä Bungien että Epicin mestariteoksille.

Tarinasta ei saanut irti muuta kuin sen, että peli sijoittuu ihmisten sotaponnistelujen kannalta tärkeälle tehdasplaneetalle. Pelaaja on yksi avaruusmariineista, jotka on kasvatettu ja geenimanipuloitu puolustamaan ihmiskunnan laajaa keisarikuntaa. Nähdyn perusteella pelin rakenne on tiukasti lineaarinen. Alueet ovat kuitenkin varsin suuria tarjoten jonkin verran liikkumavaraa. Kolmannen persoonan näkyvä on lainattu suoraan Gears of Warilta. Tekijöiden mukaan saumaton siirtyminen ampumisesta mätkimiseen on se, mikä erottaa Space Marinen kilpailijoistaan. Vihollisten tullessa iholle ei siis paeta, vaan lähitaistelussa vastustajia niitetään



ARSENAALI ASEITA

Ennakkoversiossa aseet olivat peruskamaa rynnäkyineen ja kiikarivääreineen. Hieman mielenkiintoisempia olivat maahan jääviä miinoja ampuva ase sekä plasmatykki, jota piti aina välillä viilentää ylikuumenemisen estämiseksi.



OLLAKO VASARA VAI ALASIN?

Ammukset tuntuivat loppuvan testin aikana aina kesken, mikä on tietysti omiaan kannustamaan pelaajia käyttämään moottorisahamielkkää ja muita lähitaisteluaseita aktiivisesti. Kuvassa elittijäkärien kunnia-ase Ultramarin vasara.



RAIVON PARTAALLA

Tuhoa kylvämällä täytetään raivoittaria, jonka valloilleen päästämällä voi tehostaa omia hyökkäyksiään. Aseella tähdätessä aika hidastuu, ja viholliset hajoavat punaiseksi pilveksi erittäin näyttävästi. Graafisesti näyttävän raivon oikea-aikainen hyödyntäminen oli usein avain voittoon tiukoissa tulitaisteluissa.

vihaisen näköisellä moottorisahamiekalla. Samalla kuvakulma siirtyi taemmas, jolloin pelaajan on helpompi hahmottaa ympäristöä. Sekä hutkiminen että ampuminen on toteutettu jäமாகásti ja tyydyttävästi.

Grafiikka oli värikästä ja näyttävää, joskin tuhoutunut tehdasplaneetta on ympäristönä hyvin masentava ja metallinen. Riittävän vaihtelun luominen on tekijöille haaste, mutta siihen on kuulemma panostettu aivan erityisesti. Esitellyn demon kenttäsuunnittelu oli kuitenkin vielä varsin yllätyksetöntä. Space Marine on peittelemättömästi alaikäisiltä kielletty, ja sen huomaa varsinkin irtoilevien ruumiinosien määrästä.

Pelaamani neljä tehtävää olivat hyvin bugisia. Onnistuin saamaan pelin jumiin kolmesti, ja useaan otteeseen

Lähitaistelussa vastustajia niitetään vihaisella moottorisahamiekalla

putosin pelialueen ulkopuolelle tyhjyyteen. Lisäksi ruudunpäivitys nikkotteli välillä pahasti, vaikkei pelissä ole lainkaan tuhoittavia ympäristöjä. Tekoälyviholliset olivat pääosin aggressiivisia, mutta välillä ne vain seisivat

paikoillaan antaen napsia heitä tarkkuuskiväärillä yksi kerrallaan. Esitely demo oli varhainen näyte, joten mitään lopullista pelin teknisestä tasosta ei voi sanoa.

Nähdyn perusteella Space Marine vaikuttaa peliltä, josta Warhammer-universumin fanit saavat eniten irti. Muille tulossa on miehekästä toimintaa Gears of Warin hengessä. Moninpelistä tai mahdollisesta yhteistyötilasta tekijät eivät vielä halunneet kertoa mitään, mutta lupasivat palata astialle E3-messuilla. Minua Space Marine ei vielä täysin vakuuttanut, mutta kaikki edellytykset hyvälle pelikokemukselle ovat silti olemassa.

Markus Hirsilä



2011

The Gunstringer

Alusta Xbox 360 Kehittäjä Twisted Pixel Games
Julkaisija Twisted Pixel Games Pelityyppi Tasoloikka

KINECTIN TÄMÄNHETKISEEN pelivalikoimaan ei voi olla kovinkaan tyytyväinen. Julkaisupelejä lukuun ottamatta tarjonta on ollut suorastaan köyhää. The Gunstringer onkin enemmän kuin tervetullut lisä Microsoftin sensorin peleihin. Ensimmäisen ladattavan Kinect-pelin konsepti on lisäksi ihastuttavan outo. Ohjattavaksi otetaan nimittäin kostoretkelle lähtevä epäkuollut marionetticowboy. Vartin mittaisen lehdistö-demon perusteella pelaaminen on yllättävän luontevaa ja sujuvaa. Oikealla kädellä liikuttel- laan marionettia aivan kuin oikeassakin elä- mässä, kun taas vasemmalla kädellä hoidetaan pistoolilla ampuminen. Varsinainen peli on puo- lestaan yhdistelmä eteenpäin ja sivulle rullaavaa tasoloikkaa ja räiskintää. Huumoriakaan ei ole unohdettu, joten täksi vuodeksi voi odottaa edes yhtä mukavaa ladattavaa Kinect-yllätystä.
Bengt Lemne



2011

ENSIMMÄISENÄ YLÖS JUOKSUHAUDASTA

Kuvassa olevan palkkiometsästäjän lisäksi kokeilimme Vanguard-hahmoluokkaa. Vanguard toimittaa Star Wars: The Old Republicissa tankin roolia vetäen puoleensa vihollisen tulitusta ja tarjoten suojaa ryhmänsä jäsenille. Takalinjoista Vanguardilla on puolestaan mahdollisuus ampua taisteluun raskasta suojatulta.

Star Wars: The Old Republic

Alusta PC Kehittäjä Bioware
Julkaisija EA Pelityyppi Verkkoroolipeli

BIOWAREN KNIGHTS OF THE OLD REPUBLICIN tapahtumia 300 vuodella edeltävä Star Wars: The Old Republic vie sarjan tällä kertaa verkkoroolipelin maailmoihin. Onko uusi aluevalloitus vahva voimassa?

Ensimmäinen kosketuksemme paljonpuhuttuun netti-roolipeliin heittää meidät aloittelevan palkkiometsästä- jän saappaisiin. Moraali hemmettiin, itsekkyydellä saa osakseen paljon enemmän hubaa. Koska kyseessä on Biowaren peli, vaihtoehtoja riittää. Keskustelut rönnyile- vät, ja kaikki on myös lupauksen mukaisesti ääninäy- telty. Tämä todella vahvistaa henkilöhahmoja, joskin imperiaalisilla on edelleen korni englantilainen korostus.

Tarina on Old Republicissa muita nettiroolipelejä keskeisemmässä asemassa, ja ensimmäisten tuntien aikana pelaaja saakin normaalin "jauhamisen" sijasta enimmäkseen jutella. Koska palkkiometsästäjältä puut-

tuu moraalibarometri, luovat tämän laidasta laitaa me- nevät valinnat dynaamista ja jännittävää pelattavaa.

Peli avautuu Huttan planeetalta, jossa otetaan osaa suureen metsästyskilpaan. Mainetta on silti ensin kerät- tävä ja mahdollisia kilpailijoita harvennettava. Bioware on pitänyt huolta siitä, ettei pelaajia pitkästytetä satunnais- ten syöpäläisten ammuskelupuuhissa. Sen sijaan pelin alku vangitsee Mos Eisley'n fiiliksen aivan ensimmäisestä Star Wars -elokuvasta.

Pelin valtava skaala paljastuu tarinassa edetessä. Galaksia piisaa, ja planeettojen välillä räiskyvät avaruus- taistelut. Nämä käydään tutulla raidemallilla, jossa voi



16. KESÄKUUTA

Alice: Madness Returns

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Spicy Horse Games
Julkaisija EA Pelityyppi Toiminta

VUONNA 2000 JULKAISTU American McGee's Alice oli todellinen yllätys. Lewis Carrollin klassinen Liisa ihmemaassa koki kieroutuneen ja makaaberin muodonmuutoksen ja pelistä muodostui selkeä kulttiklassikko.

Yli vuosikymmen on vierähtänyt, ja nyt on aika palata Ihmemaahan Alicen jatko-osassa. Lehdistölle kokeiltavaksi annettu demo ei ikävä kyllä oikein vakuuttanut. Testiversio oli tosin erittäin lyhyt, mutta kolmannen persoonan mätäntä ja tasoloikka tuntuivat silti harmillisen tavanomaisilta. Onneksi kuitenkin Liisan järkkyneen mielen ympäri ja ämpäri kääntämä ihmemaa tarjoaa edelleen erinomaiset mahdollisuudet huippupeliin. Eikä odottaa onneksi tarvitse pitkään. Jo kesäkuussa päästään tuomitsemaan, onko paluu hulluuteen hyvä vai huono juttu.

Gillen McAllister



8 VS 8 PVP-TAISTELUT TESTISSÄ
Testitistelut käytiin kolmen ilmatorjuntatykin hallinnasta, jotka uhkasivat molempien osapuolten avaruusaluksia. Jokaisella on oma roolinsa taistelussa ja parhaiten taisteluissa pärjäneet ylennettiin ryhmänjohtajiksi. Ylennys tiesi erikoiskykyjä taisteluun, kuten kyvyn kutsua ilmaiskuja tai paremman kuvan taistelukentästä omien johtamista varten.

KUNNIAMITALIT KAIKILLE
Old Republic tarjoaa pelaajien välisiin mittelöihin laajan saavutus- ja kunniamerkki-järjestelmän samaan tyyliin kuin monissa suosituissa verkossa pelattavissa räiskintäpeleissä. Peli myös palkitsee pelaajaa ryhmää ja koko yhteisää palvelevista suorituksista.



keskittyä räiskimään ohilentäviä hävittäjiä, tai räjäyttämään suojageneraattoreita.

Saamme testipäivien aikana päivityksiä hahmoihiimme, ja uusia taitoja sekä erikoistumisvaihtoehtoja piisaa

Pelaajia ei pitkästytetä satunnaisten syöpäläisten ammuskelupuuhiissa

enemmän kuin mitä ehdin edes kirjoittamaan ylös. On siis selvää ettei Old Republicista tule puuttumaan valin-

nanvaraa tällä saralla.

Ensimmäisen päivän huipennuksena kaikki testaajat kootaan yhteen kokemaan Old Republicin versio "luolasta", jossa pyritään ottamaan hallintaan imperiaalinen avaruusalus. Matkalla tehtävät valinnat päätetään enemmistöllä, mutta yksittäiset pelaajat saavat silti moraali-pisteytystä omien valintojensa mukaisesti. Biowaren tapaan reissu voi loppua erilaisilla tavoilla ja rohkaisee pelaamaan tehtävät läpi useita kertoja.

Old Republic tukee suorastaan omituisen paljon yksinpelikokemusta, joka tuntuu kärsivän, kun joudun tekemään kompromisseja toisten pelaajien vuoksi. Toi-

saalta, on vaikea moittia peliä sen vahvasta juonellisesta sisällöstä, etenkin kun se asettaa pelin hienosti erilleen monista muista ohuemmista verkkoroolepeleistä.

Kokemamme alkutunnit Biowaren eepoksesta olivat uskomattoman vahvoja, ja niissä yhdistyivät sekä sarjan että kehittäjän parhaat puolet. Old Republic tarjoaa hyvän vaihtoehdon genren ystäville, ja näkemämme perusteella kiinnostaa ainakin kaikkia maailman Boba Fett -faneja. Nähtäväksi silti jää pystyykö peli todellakin yhdistämään vahvan yksinpelitarinan massiiviseen moninpeliin, mutta toivon tosissaan, että näin tulee käymään.

Gillen McAllister



HYVÄT, HUONOT JA KESKIN- KERTAISET

MMO-pelitarjonta tarkastelussa

Gamereactorin Petter Mårtensson kertoo, mitä verkkoroolipeleistä tulisi tietää ja mitä vaihtoehtoja lajityypistä kiinnostuneilla on.

World of Warcraftin tähdetyä kansainvälisille pelimarkkinoille vuonna 2004 MMO-pelit ovat muuttuneet niche-tuotteista megaluokan jättiläisiksi. Kun Funcom aloitti Anarchy Onlinen kehityksen aikoinaan 1990-luvulla, studio määritteli 25 000 pelaajaa suuren luokan menestykseksi. Nykyään suuryhtiöt ovat valmiita pumppaamaan kymmeniä miljoonia omiin MMO-uutuuksiinsa, ja myös monet indiekehittäjät ovat päättäneet hypätä kelkkaan. Alkujaan verrattain pienet markkinat ovatkin muodostumassa entistä monimutkaisemmiksi.

Innostuksen myötävaikutuksena pelaajilla on enemmän valinnanvaraa kuin ennen. Viikoittain miljoonat seikkailevat miekka tanassa Azerothin maailmassa, kun taas tuhannet muut taistelevat resursseista New Edenin galaksissa. Tässä artikkelissa tutustumme lukuisiin eri vaihtoehtoihin, jotka ovat jo nyt pelattavissa tai tulossa kaappoihin lähiaikoina.

Ehkä hieman hämmentävä lyhenne MMO tulee englanninkielisistä sanoista massively multi-player online roleplaying game – vapaasti käännettynä massiiviverkkoroolipeli. Joissain yhteyksissä näkee kirjoitettavan MMORPG, mutta se on usein liian kömpelö ja raskas, joten on varsin tavallista kirjoittaa vain MMO, mikä toisaalta voi viitata myös muihin peleihin kuin suoranaisesti roolipeleihin. Nimikkeen alle on kehitetty niin räiskintää kuin kaahailuakin. MMO-pelien perusidea on kuitenkin aina erilainen kuin yksinkertaisemmissa nettipeleissä.

MMO-peleissä vastaan tulevat hahmot koostuvat paitsi tekoälyhahmoista, myös ihmisten ohjaamista. Pelimaailma elää omaa elämäänsä ja jatkaa olemassaoloaan, vaikka pelaaja poistuisi pelistä. Teknisesti MMO:t nojaavat omaan palvelinfarmiinsa, joka voi tukea jopa tuhansia pelaajia samanaikaisesti. Pelaajat voivat hengaila, seikkailla tai vaikka taistella keskenään. Sosiaalisuus onkin erittäin olennainen osa MMO-pelejä, ja useista lajityypin edustajista voi löytää järjestelmiä, jotka helpottavat yhdessä pelaamista.

Monille MMO-faneille juuri sosiaalinen aspekti on se, mikä tekee lajityypistä kiinnostavan. Virtuaalimaailmassa eläminen muiden ihmisten kanssa vetää puoleensa kerta toisensa jälkeen. On hienoa kuulla kavereiden riemuitsevan Ventriliössä, kun lohikäärme viimein antaa periksi. Ja vaikka yksinpelien kaupungit saattavat tuntua eläviltä tekoälyasukkaista huolimatta, se ei voita



tunnetta, kun katsoo satojen avaruusaluusten reaaliaikaista vilskettä Jita-aurinkokunnan avaruusasemalla, Eve Onlineissa.

World of Warcraft -buumin puhjettua muutama vuosi sitten moni vanhempi sai yllättyä, kun heille selitettiin lapselle ostettavan pelin vaativan kuukausimaksupohjaisen tilauksen ensimmäisen 30 päivän jälkeen. Tilausmaksut ovat jakaneet myös pelaajien mielipiteitä, mutta konsepti on ollut pitkään osa MMO-pelejä – ainakin täällä länsimaissa.

Aivan viime aikoina liiketoimintamalli on kuitenkin ajautunut murrokseen, eikä maksullisuus ole enää itsestäänselvyys. Free to Play (usein lyhennetty F2P) on kasvava trendi, ja jopa moni aiemmin maksullinen MMO-peli on sen innoittamana vaihtanut toimintatapaansa. F2P-mallissa ylläpitokulut katetaan kuukau-

Tilausmaksut vs ilmaisimalli

sittaisten tilausmaksujen sijaan niin sanotuin mikromaksuin eli pelissä myytävien pikku esinein. Tämä on herättänyt myös ristiriitoja, mutta se ei enää ole samanlainen tabu kuin ennen.

Oman vaihtoehdonsa tarjoaa myös niin sanottu freemium-malli, joka yhdistää osia tilausmallista ja F2P:stä. Freemium-tyyppisiä pelejä voi pelata maksutta, mutta tilausmaksun maksaminen tarjoaa peliin tiettyjä lisäominaisuuksia. Lord of the Rings Online lienee yksi tunnetuimmista esimerkeistä tällä saralla, ja myös Champions Online hakee vastaavaa ratkaisua.

MMO-pelien tulevaisuus bisnesmallien kan-

nalta on vielä epäselvä, mutta se on kuitenkin varmaa, että kuukausimaksut eivät enää ole este MMO-pelien kokeilulle. Vaihtoehtoja on joka lähtöön, ja useimmat pelit ovat varsin suorasanaisia siitä, miten maksuja asiakkaita peritään.

Nykyään MMO-pelit jakautuvat kahteen tyyliin: huvipuistoihin ja hiekkalaatikoihin. Monet pelit lainaavat ja yhdistelevät ominaisuuksia molemmista, mutta tällä jaottelulla selitetään varsin perustavaa laatua olevaa eroa pelien suunnittelussa. Molemmat tyyliin tarjoavat omat hienoutensa ja ongelmansa, ja suuntien paremmuudesta käydään internetissä usein tulisiakin keskusteluja.

Huvipuistotyypiset pelit katsotaan klassiksi MMO-peleiksi, jollaisia esimerkiksi World of Warcraft edustaa. Tällaisessa pelissä jokainen pääsee (ainakin teoriassa) kokemaan kaikki nähtävyydet ja näkemään kaikki paikat. Popcornia riittää kaikille, ja peli on suunniteltu elämykseksi. Selkeät opasteet kertovat, minne seuraavaksi mennä. "Jokainen saa olla sankari, jokainen pääsee nappaamaan lohikäärmeen", Eve Online luoneen CCP Gamesin pääjohtaja Hilmar Petursson kerran osuvasti sanoi.

Hiekkalaatikossa sen sijaan pelaajilla on enemmän vapauksia vaikuttaa pelin kuluun. Jokainen voi vapaasti rakentaa omat hiekkalinansa tai vaikka käydä potkaisemaan hiekkaa kavereiden silmiin. Eve Online on perinteinen esimerkki tällaisesta hiekkalaatikopelistä. Siinä pelaajien muodostamat liittoumat voivat luoda omat imperiuminsa ja käydä sotia vihollisiaan vastaan. Kuten kuvitella saattaa, tällaiset MMO:t vaativat pelaajiltaan huvipuistoajeluita enemmän; jos ei osaa nähdä kaikkia avoimuuden tarjoamia mahdollisuuksia, kokemuksesta ei välttämättä muodoudu kovinkaan ikimuistoinen.

Välimuotojakin tietysti löytyy. Esimerkiksi Star Wars Galaxiesissa pelaajat saattavat käydä



WORLD OF WARCRAFT

Azerothissa kaikki käy kimppuun – pienimmistä karhunpennuista suuriin jumalolentoihin. World of Warcraft räiskäytti MMO:t kertahetillä massojen tietoisuuteen. Me kaikki olemme pelanneet sitä tai tiedämme jonkun, joka on. Blizzard käänsi lajityypin ylösalaisin ja määritteli uudelleen sen, mitä MMO-peleiltä odotetaan. Kolmas lisäosa Cataclysm ilmestyi viime jouluna. Se ei vain uudistanut Azerothin maailmaa, vaan rikkoikin kaikki myyntiennätykset. PvE:tä, PvP:tä vai pelkkää ikuista tasonhöllyästä? WoWissa on kaikki.



WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Warhammer Online: Age of Reckoningilla on ollut kivinen tie. Se menestyi varsin hyvin ensimmäisenä kuukautenaan, mutta sittemmin peliä ovat riivanneet ongelmat. Nykyään vain kaksi palvelinta on aktiivisena. Sääli sinänsä, sillä pelin PVP-puoleen sisältyy runsaasti potentiaalia.

RIFT OSOITTAUTUI HÄMMÄSTYTTÄVÄN TOIMIVAKSI



PVP JA PVE – SIIS MITÄ?

PvP ja PvE viittaa tietynlaiseen pelin tilaan tai pelimuotoon. PvE (Player vs Environment) haastaa pelaajat tietokoneen ohjaamin vastuksi ja voi sisältää tarinavetoisia tehtäviä. PvP (Player vs Player) viittaa puolestaan yksinkertaisempiin pelaajienvälisiin otteluihin.



AGE OF CONAN

Funcomin Age of Conan: Hyborian Adventures pisti kaiken likoon pyrkiessään toteuttamaan lähdemateriaalinsa veroisen maailman. Robert E. Howardin klassiset fantasiakirjat loivat pohjan online-pelille, joka pursuaa seksiä, väkivaltaa ja verta. Perinteisistä MMO-peleistä poiketen Age of Conan hyödyntää kehittyneempää kombopohjaista taistelujärjestelmää. The Rise of the Godslayer lisäsi Khitain maailman. Conan-tiimi hioo peliä edelleen, vaikka Funcom kehittää täyttää päätä jo toista MMO:ta, The Secret Worldia.



GUILD WARS 2

Olisi aliarviointia sanoa, että Guild Wars 2:n ympärillä liikkuu hypeä. Arenanet, julkaisija Ncsoftin tuella, paiskii töitä niska limassa tuodakseen lajityyppiin jotain uutta. Lupauksiin lukeutuvat mm. dynaamiset tehtävät, kiinnostavat hahmoluokat ja näyttävät grafiikat. Pelistä voi kehkeytyä jotain suurta.



MMO MOBIILILAITTEELLE?

MMO:t tunnetaan etenkin PC-peleinä, mutta mobiililaitteiden kehittäessä lajityyppi on viimein ujutautumassa myös taskuun. Androidin tai iPhoneen omistajat voivat jo nyt hypätä MMO:n pyörteisiin Pocket Legendsissä (yläkuva), ja Gameloft kehittää omaa "iOS-WoWiaan", Order & Chaosia (alakuva).



suuriin seikkailuihin ja olla joko kapinallisten tai imperiumin sankareita. Samalla on mahdollista myös liittoutua ja rakentaa kokonaisia kaupunkeja. Everquest II ja Lord of the Rings Online (kuvassa yllä) sisältävät pelaajien omistamia koteja, joissa voi viettää tuntikausia parannelen sisustusta. Ja Runes of Magicissa pelaajille on annettu avaimet rakentaa omia linnoja.

MMO-pelien yksi valtti on niiden pitkäikäisyys. Vaikka genren historiaan mahtuu myös taloudellisia floppeja ja ennenaikaisia sulkemisia, Tabula Rasan ja Acheron's Call 2:n ollessa

EVERQUESTIA JO 12 VUOTTA

todennäköisesti epäonnistujien merkittävimmästä päästä, useat vanhukset porskuttavat edelleen. Alkuperäinen Everquest, joka julkaisiin 1999, juhlii 12. syntymäpäiväänsä tänä vuonna. Ultima Online puolestaan ilmestyi 1997 ja sitä pelataan edelleen. Ensimmäinen Acheron's Call on ikääntyvistä grafiikoistaan huolimatta edelleen pystyssä. Vanguard: Saga of Heroes oli kuolemanpartaalla jo ilmestyessään, mutta se on silti edelleen saatavilla, vaikka pelaajakunta onkin lähes olematon.

Pitkäikäisyyteen on monia syitä, joista useimmat kaupallisia. Pelaajille syyt eivät ole kuitenkaan yhtä tärkeitä kuin se fakta, että tarjolla on kahmalokaupalla pelejä, joista valita. Useat vanhemmat pelit myös hyötyvät pitkästä ylläpitoajastaan tarjoten huikeita määriä sisältöä. Vuoden 2004 julkaisunsa jälkeen World of Warcraft on saanut kolme laajennusta – Ever-

quest sai 17. laajennuksensa viime vuonna. Jopa Everquest II, joka ilmestyi samana vuonna kuin World of Warcraft, on laajentunut seitsemään otteeseen.

Lajityypin nykytilaa tarkastellessa on helppo unohtaa genren vanhemmat edustajat, koska ne eivät esiinny mainstream-mediassa enää yhtä taajaan. Ne kuitenkin luovat pohjan, elävän historian, joka on edelleen halukkaiden ulottuvilla. Monet pelivanhukset ovat nykyään myös varsin edullisia ja ehdottomasti huomion-arvoisia – mikäli voi katsoa rujan kuoren läpi.

Tietyssä mielessä World of Warcraft voitaisiin laskea yhdeksi vanhemmista MMO-peleistä markkinoilla, ottaen huomioon pelin seitsemän vuoden iän. Mutta kun kolmas lisäosa Cataclysm myi 3,3 miljoonaa kopiota ensimmäisenä vuorokautenaan viime jouluna ja maailmanlaajuiset pelaajamäärät pyörivät jossain 12 miljoonan hujakoilla, on vaikea olla lukematta sitä osaksi nykyaikaa. Edelleen niin peliyhtiöt kuin pelaajatkin käyttävät Blizzardin jättiläistä eräänlaisena mittarina kilpailijoille.

World of Warcraft onnistui muuttamaan nichen asemassa levännyttä lajityyppiä vetämällä sen puoleen suuren yleisön huomiota. Osa menestyksestä epäilemättä selittyy kehittäjä Blizzardin meriittistillä, jolta löytyy sellaisia pelejä kuin Warcraft, Starcraft ja Diablo. Peli kuitenkin myös suoraviivaisesti MMO-kaavaa ja teki lajityypistä helpommin lähestyttävän uudelle yleisölle. Pelaajamäärien surffatessa yhä korkeammille aallonharjanteille monen pelipomon bisnesvaisto heräsi ja nämä alkoivat haaveilla omista MMO-hiteistään, jotka keräisivät miljoonayleisön. World of Warcraftia pidettiin todisteena siitä, että lajityyppi – ja

markkinat – olivat yllättäen räjähtäneet aivan uudelle tasolle.

Vuosien saatossa tällainen näkemys ei ole osoittautunut täysin oikeaksi. World of Warcraftilla on runsaasti pelaajia, jotka eivät pelaa sitä koska se on MMO, vaan koska se on juuri World of Warcraft – kysyntää uusille peleille ei ole. Markkinat saivat oppia läksyn kantapään kautta. Osa uutuuksista leimattiin välittömästi yksinkertaisiksi WoW-klooneiksi, osa myi vakuuttavia määriä ensimmäisen kuukautensa aikana vain kohdatakse asiakashunnan romahduksen, kun pelin mukana tullut ilmainen peliäika kului loppuun.

Viime aikoina huomiota on herättänyt Trion Worldsin tuore haastaja Rift. MMO-pelit sisältävät julkaisussaan tavallisesti vielä runsaasti bugeja ja hiomattomuuksia, mutta Rift osoittautui hämmästyttävän toimivaksi. Siinä on paljon yhteistä World of Warcraftin kanssa mitä tulee peruspelimekaniikkaan, mutta Riftin on onnistunut kaapata monien pelaajien huomion. Kuinka valoisa pelin tulevaisuus on, se jää nähtäväksi, mutta ainakin tällä haavaa näyttää siltä, että Trionilla saattaa olla käsissään yksi



mällä, brutaalilla fantasiahiekkalaatikollaan.

Seuraavat suurnimikkeet hämmäyttävät jo horisontissa. Star Wars: The Old Republic lienee niistä merkittävin, sillä EA on sijoittanut peliin häkellyttävät 100 miljoonaa dollaria, Biowaren

on tulossa The Secret World (kuvasa yllä). Peli sijoittuu vaihtoehtoiseen todellisuuteen, jota sävytetään Lovecraft-henkisillä hirviöillä, mytologialla ja popkulttuurilla.

Eikä kehitys lopu tähän. Aivan kuin Everquest täytti 12 vuotta, nyky-MMO:t ikääntyvät ja laajentuvat. World of Warcraftin lisäosat tuskin päättyivät Cataclysmiin, ja Blizzardin tiedetään työstävän myös täysin uutta MMO-peliä tämän rinnalla. Eve Online puolestaan on saamassa tänä vuonna Incarna-laajennuksen, jossa päästään viimein ulos avaruusaluksesta ja kävelemään ympäri avaruusasemia. Trion Worldsin voi myös odottaa julkistavan lisäsisältöä Riftille.

Olipa pelimaku ja budjetti millainen tahansa, MMO-peleistä löytyy valinnanvaraa. Tässä käsitellyt nimikkeet ovat lopulta vain jäävuoren huippu, joka edustaa ilmeisintä tarttumapintaa uusille pelaajille. Pelikärpäsen puraistua ei liene haitaksi perehtyä valikoimiin myös omakohtaisesti.

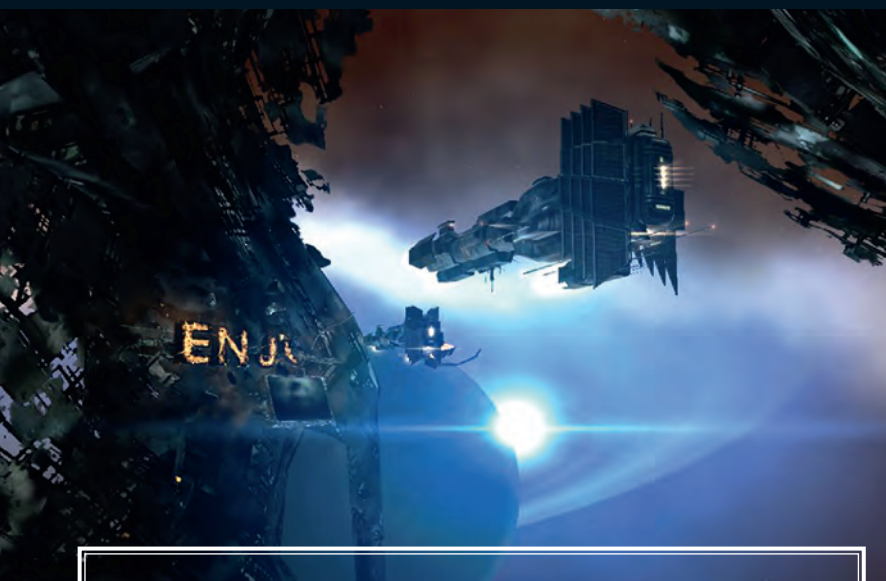
THE SECRET WORLD EI OLE SCIFIÄ TAI PERUSFANTASIAA

lähihistorian onnistuneimmista MMO-peleistä.

Viime vuoden Star Trek Online keräsi julkaisussa kovaa kritiikkiä, mutta se on sittemmin parantunut merkittävästi. Post-apokalyptista meininkiä etsiville puolestaan löytyy Fallen Earth, ja F2P-pelimarkkinoiden kasvaessa tarjolle on tullut Allods Onlinen ja Forsaken Worldin kaltaisia pelejä ilman ostopakkoa. Ja Darkfall Online täydentää joukkoa säälilmättö-

roolipeliosaamiseen luottaen. Lisää pelistä voi lukea tämän numeron ennakoista. Toinen odotettu uutuuus on Arenanetin Guild Wars 2. Alkuperäinen Guild Wars on myynyt yli kuusi miljoonaa kopiota, ja lupaavan näköinen jatkoosa pysyttelee tilausmaksuttomalla linjalla.

Toisaalta niille, jotka kaipaavat jotain muuta kuin scifiä tai perusfantasiaa, The Longest Journey ja Dreamfallin luoja Ragnar Tørnquistilta



EVE ONLINE

Eve Online julkaistiin jo ennen World of Warcraftia, mutta kiitos huomattavien päivitysten pelin grafiikka näyttää ja tuntuu nykyaikaiselta. Kyseessä on myös suosituin hiekkalaatikotyypinen MMO. Pelillä on nykyään tilaajia noin 360 000. Eve Onlinen 5000 aurinkokunnassa odottaa saalistajia, bisnesmiehiä ja runsaasti vastusta.



STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Bioware ja EA haluavat vavisuttaa MMO-maailmaa Star Wars: The Old Republicilla. EA on sijoittanut peliin suunnattomasti rahaa, mikä varmasti tuntuu kehittäjien hartella. Fanit ja kriitikot tarkertuvat varmasti pienimpiinkin epäkohtiin yrittäessään määritellä, nouseeko peli todella niin korkealle kuin sijoittajat ovat toivoneet.



LA NOIRE

PS3 XBOX 360

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä TEAM BONDI / ROCKSTAR Julkaisija TAKE 2 Julkaisu 20. TOUKOKUUTA Pelaaja 1 Ikäraja 18

Gamereactor
suosittelee!

Petter vajosi Team Bondin seikkailuhelman lumoihin etsiessään Mustan Dahlian surmaajaa

Aamuurinko siivöity sälekaittimien raosta Los Angelesin poliisin päämajassa. Tuoreeltaan palkattu sotaveteraani Cole Phelps vyöttää kupeensa, ottaa hattunsa ja astelee ulos ovesta yhdessä kunnianhimoisimmista pelimaailmoista koskaan. Radiossa Billy Holidayn silkkinen ääni laulaa särkyneestä sydäimestä. Toisella puolen katua hyvin pukeutunut nainen korkokengissä kutsuu taksia. Tervetuloa Los Angelesiin vuonna 1947.

LA Noire on ollut tekeillä yli viisi vuotta. Team Bondi on työskennellyt näiden vuosien aikana Rockstarin kolmen suurimman tiimin kanssa tarjotakseen pelaajille aikamatkan lumottuun aikaan; aikaan jolloin enkelten kaupunki alkoi vasta löytää oman identiteettinsä. Tv-sarja Mad Menin tavoin kontrasti nykyaikaan tekee asetelmasta mielenkiintoisen ja viihdyttävän. Vuoden 1947 Los Angelesia määrittelevät nimittäin korruptio, rasismi, seksismi, homofobia ja antisemitismi. Poliisi kontrolloi kaupunkia. Poliitikot eivät anna minkään estää päätösten toteuttamista. Hollywoodissa bisnes luistaa ja amerikkalaiset elokuvat myyvät maailmalla.

Cole, LA Noiren päähenkilö, on suoraselkäinen ja kunnianhimoisen mies. Hän ei tydy pelkästään syyllisten selvittämiseen, vaan hän haluaa parantaa maailmaa. Hänen moraalinen ja järkähtämätön eettinen lähestymistapansa poliisityöhön rieppokin kovasti hänen



NÄYTTÉLJÄT

LA Noiren näyttelijäkaarti koostuu tutuista Hollywood-naamoista, ja mukana on ainakin viisi näyttelijää Mad Menistä. Yksi sarjan ohjaajista, Michael Uppendahl, on myös auttanut vällanimäaatioiden luonnissa.

MAHTAVAT GRAFIIKAT

Visuaalisesti peli näyttää paremmalta kuin Grand Theft Auto IV tai Mafia II. Yksityiskohtien määrä on uskomaton.

työtovereitaan. Cole ei vedä mutkia suoraksi eikä riko sääntöjä. Tuskaisen menneisyytensä kanssa hän muistuttaa ajoittain paljon Raymond Chandlerin etsivää Philip Marlowea, ja on taas toisaalta välillä täysin erilainen. Noir-tarinan päähenkilöksi Cole on jopa odottamattoman virheetön ja jalo luonne.

LA Noire välttää onneksi pahimmat elokuvien kliseet älykkäällä käsikirjoituksella ja poikkeuksellisen hienolla näyttelytyöllä. Los

TERVETULO A LOS ANGELESIIIN VUONNA 1947

Angeles on raskaiden varjojen peittämiä, ja rikokset liittyvät usein seksiin ja huumeisiin. Peli onnistuu silti olemaan sekä klassinen poliisitarina auringonpolttamasta Hollywoodista että yönmusta tarina korruptiosta ilman, että kumpikaan jyräisi toista tyylisuuntaa alleen.

Seikkailu on jaettu viiteen lukuun. Jokainen luku LA Noiresta kertoo erilaisista rikoksista Colen noustessa hitaasti mutta varmasti urattakaita ylös poliisilaitoksessa. Ensimmäisten tuntien



3 RIKOSPAIKALLA

Todistusaineiston löytäminen on tärkeä osa LA Noirea, koska sen avustamana kuulusteluun myöhemmin epäiltyjä. Mukana pysyminen vaatii rikospaikkojen tarkkaa tutkimista ja Colen muistiinpanojen kelaailua.

4 POLISITYÖTÄ

Joskus LA Noire voi olla yksitoikkoinen. Etsi johtolankoja, jahtaa rikollisia, aloita alusta. Toisaalta se tuo peliin myös realismintunutta.

jälkeen alkavat vihjeet naisten brutaaleista murhista kasaantua, ja Cole alkaa epäillä, että kaupungissa riehuu sarjamurhaaja. Poliisipäällikön omat epäilyt ja Colen laiska pari pakottavat tämän silti hukkaamaan johtolankoja nopeiden tuomioiden ja tunnustusten takia, vain jotta poliitikot pysyisivät onnellisina.

LA Noire on hiekkalaatikkomainen seikkailupeli, joka sekoittaa tehokkaasti elementtejä Police Questin kaltaisista vanhoista klassikoista moderneihin, Heavy Rainistä lainattuihin vaikutteisiin. Team Bondi on maustanut lineaarista rikospaikkatutkimusta koukuttavalla vapautentunteella avaamalla koko Los Angelesin pelaajalle. Ajeleminen ja kaupungin rajojen sisältä löytyvät sivutehtävät tuovat mieleen Mafia II:n, ja erilaiset nerokkaat pelielementit yhdistyvät lukuisiksi nautittaviksi pelihetkiksi.

Seikkailun ensimmäinen tunti kertoo Colen ajasta partioityttänä ja tämän tutkimuksista liikennerikkomusten parissa. Se käsittelee johtolankojen keräämistä ja pikkurikollisten jallittamista, kun taas myöhemmin kahlataan syvemmissä vesissä ja

homma alkaa karata käsistä valtavan, koko kaupunkia uhkaavan salaliiton takia. Toisaalta myöskään toimintaa ei ole unohdettu. Välillä satimeen saadut rikolliset eivät antaudu hyvällä ja pelaajan täytyy Colen saappaissa näyttää kuka on pomo. Ajojahdit ja kamppailut rytmittävät tutkintaosuuksia mainiosti ja pitävät pelin jatkuvasti kiinnostavana ja yllättävänä.

LA Noirin audiovisuaalinen toteutus on yksinkertaisesti loistavaa. Erityisen Motion Scan -teknologiansa avulla Team Bondi on onnistunut luomaan yhden parhaista kuvituksista, mitä olen koskaan nähnyt, ja se on elintärkeä osa tarinankerrontaa. LA Noire on 18-tuntinen laatutrilleri, joka alkaa vaatimattomasti ja hitaasti, mutta kiihdyttää sitten tempoaan ja tarjoaa intensiivisen tarinan, joka palkitsee pelaajaa uudestaan ja uudestaan. Esitystapa on mahtava, grafiikka fantastista, eikä musiikkia ja näyttelyä voi kuin ihailia. Tämä on todellakin seikkailu, jota ei voi jättää välistä.

9

Petter Hegevall

BRINK

PC PS3 X360 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SPLASH DAMAGE Julkaisija BETHESDA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 16



Peli alkaa valinnasta: pelastaa Arkki vai paeta siitä?

Valitsen jälkimmäisen, luultavasti kotitekoisten aseiden ja nuhjuisen vastarintaliikkeen houkuttelemana. Liikkeen johtajan veli Chen vetää sauhut sikaristaan ennen tunteikkaan palopuheen pitämistä kannattajilleen.

Tämä on lähtökohta Splash Damagen parkourtoimintapeli Brinkille. Kaksi katkeraa kaupunkisotaa käyvää osapuolta taistelevat vähistä luonnonvaroista, vedestä ja elintilasta Ark Cityssä. Kentällä juoksee muista peleistä tuttua porukkaa: sotilasta, lääkintämiestä, insinööriä ja agenttia. Sotilas jakaa ammuksia, lääkintämies elvyttää,

KAKSI KATKERA OSAPUOLTA TAIS- TELEE ELINTILASTA

insinööri rakentaa väliaikaisia puolustuksia ja agentti vetää ylleen kuolleen vastustajan vaatteet.

Taistelukentällä odottavat pienet ja suuret operaatiot sekä alati muuttuva tehtävä. Tämänkertainen kenttä puikkelee hylätyn sataman, ruosteisten alusten ja konttien välissä. Yhden ryhmän tehtävänä voi olla räjäyttää barri-



1 RÄÄTÄLI

Brinkissä on yksityiskohtainen hahmoeditori. Luotu ruumiinrakenne vaikuttaa kykyyn kantaa raskaita aseita tai hyppiä kuin heinäsiirikka konttien välissä.

2 SMART

Nopeiden pelaajien liikkeet eivät rajoitu pelkkään juoksemiseen. Esteiden yli ja ali voi pomppia helposti osoittamalla haluttua suuntaa ja painamalla olkanäppäintä. Tämä aktivoi SMART-toiminnon ja vie esteen ohi.



kadi ja sen jälkeen ottaa nosturi haltuunsa. Sen jälkeen siirrytään ohjusten käynnistämiseen ja operaation puolustamiseen.

Brink on parhaimmillaan vuorovaikutuksessa, jossa kaikki käyttävät omia erikoisuuksiaan osana sotakoneistoa. Lääkintämies parantaa valtavaa minigunia käyttävän sotilaan uhreja aseensa vielä käytessä. Insinööri rakentaa tuliasemaa tärkeään solmukohtaan, ja agentti pyrkii insinöörin selustaan ohjelmoimaan tykkitornin omalle puolelleen.

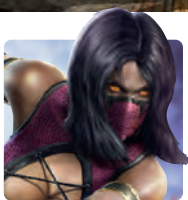
Yksinpelinä myllerrys ei yllä moninpelin tasolle. Ainoana ihmisenä juoksentelu ei yksinkertaisesti ole hauskaa, eikä tovereiden päätön tekoily auta asiaa. Toimintaa kyllä riittää, mutta odotin jotain terävämpää. Tarinankerronta ja joka paikkaan levinnyt tasaisen ruskea väripaletti jättävät toivomisen varaa. Tällä saralla peli ei erotu edukseen. Brink on tehtävä, joka pitää suorittaa kavereiden kanssa – mielellään viidentoista sellaisen.

7

Jonas Elfving

MORTAL KOMBAT

PS3 XBOX 360 Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä NETHERREALM STUDIOS
Julkaisija WARNER BROS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18



1 KOVAT OTTEET

Sarjan tunnusomaiset veriset lopetusliikkeet ovat edelleen läsnä. Vähemmän brutaalia linjaa suosivat pelaajat voivat taikoa vastustajansa sylivauvaksi babality-lopetuksella.

2 X-RAY

Otteluiden aikana täyttyvä X-Ray-mittari mahdollistaa näyttävän röntgeniskun. Näkyvästi luut rikkova liikesarja tuottaa vastustajalle massiivista vahinkoa, ja huonosti sujuneen matsin voi joskus kääntää tällä voitokseen.

Netherrealmin Mortal Kombat on parasta, mitä sarjalle on tapahtunut sitten MK3:n vuonna 1995. Ehkä juuri tästä tietoisena uusin osa palaa monella tavalla takaisin Mortal Kombat in kulta-aikoihin. Tarinallisesti seurataan kolmea ensimmäistä peliä, ja näkökulma pysyttelee tiukasti kahdessa ulottuvuudessa Street Fighter IV:n esimerkin mukaisesti.

Pitkä tarinatila on faneille kokonaisuuden parasta antia. Mortal Kombat in maailma herää uudella tavalla eloon runsailla väli-videoilla, joiden välissä sitten taistellaan kiivaasti. Siirtymä tarinapätjän ja taiston välillä on täysin saumaton. Oletettavasti tulevaisuudessa muihinkin tappelupeleihin sisällytetään merkityksellinen tarina MK:n mallin mukaisesti.

Kaksiulotteisuudesta huolimatta peli on varsin moderni niin teknisesti kuin pelillisestikin. Grafiikka ja äänimaailma ovat ehkä hieman muovisia, mutta se sopii täydellisesti Mortal Kombat in fantasiamaailmaan. Hahmosuunnittelussa on selkeästi innoitettu vuoden 1995 MK-elokuvasta. Pelattavia taistelijoita on pitkästi yli 20. Mukaan on valittu juuri ne klassisimmat ja persoonalli-

simmat hahmot sarjan pitkstä historiasta. PS3:lla pääsee pelaamaan myös God of Wareista tutulla Kratoksellä, joka istuu Mortal Kombat in näyttämölle varsin hyvin.

Taistoissa menestyminen on pitkälti kiinni tiettyjen erikoisliikkeiden opettelusta ja niiden käytön oikeasta ajoituksesta. Pelin tempo on huomattavasti hitaampi kuin ehkä olisin odottanut, mutta se on vain tottumuskysymys. Vaikeustasoja on lukuisia, joten olettaisin jokaisen löytävän itselleen sopivan haasteen.

Pelimuotoja piisaa kuin Kiinassa ihmisiä. Suunnilleen kaikki, mitä voi kuvitella mätkintäpelissä olevan, on sisällytetty mukaan. Hieman oudompi lisäys on tiimitappelu eli

HIENOIN OMINAISUUS ON HELPOSTI LÄHESTYTTÄVYYS

tag team. Otteluihin valitaan kaksi taistelijaa, ja näiden välillä voi vaihdella vapaasti matsin aikana.

Mortal Kombat in hienoin ominaisuus on silti helposti lähestyttävyyttä. Kaikki opetetaan hitaasti ja huolellisesti, eikä Street Fighter IV:n kryptisistä liiketaulukoista ole tietoaakaan. Pelaaminen tuntuu samalta kuin 20 vuotta sitten: into opetella ja nähdä kaikki on jälleen läsnä.

Vuoden 2011 Mortal Kombat in pitkäikäisen sarjan kunnianpalautus. Tämä on juuri se piristysruiske, jota paikallaan polkenut sarja kaipasikin.

9

Markus Hirsilä



CONDUIT 2

NINTENDO WII

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä HIGH VOLTAGE
SOFTWARE Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-12 Ikäraja 16

Ensimmäinen Conduit oli työkalujensa puolesta loistava, mutta niiden ympärille rakennettu peli oli varsin keho. Kehittäjät ovat kuitenkin ottaneet opiksi, sillä jatko-osa on kaikin tavoin alkuperäistä peliä parempi. Tarina on edelleen kevyttä sci-fi-hömppää salaliittoineen ja avaruusolioineen. Kerronta on kuitenkin huomattavasti sujuvampaa kuin aiemmin. Vaikka palkintoja ei ehkä voiteta, onnistuu tarina viihdyttämään.

Alkuperäisen Conduitin tähti oli hiottu Wiin liikeohjaus. Jatko-osa hyödyntää MotionPlus-lisäpalikkaa, ja lopputulos on entistäkin parempi. Peli tukee myös perinteisempää Classic-ohjainta.

Kenttäsuunnittelussa on otettu suuria edistysaskelta. Maisemat vaihtuvat usein, ja lineaarisesta rakenteesta huolimatta etene-

ETENEMINEN VÄLTÄÄ RÄNNIJUOKSUN VAIKUTELMAN

minen välttää rännijuoksun vaikutelman. Vihut eivät enää uusiudu loputtomasti, mikä vähentää turhautumista merkittävästi.

Äänimaailman osalta parasta on ehdottomasti ääninäyttely. Pääosassa kuullaan Jon St. Johnia, jonka tunnetuin rooli on Duke Nukem. Äänitehosteet ovat valitettavan mitäänsanomattomia, mutta toisaalta musiikkiraita jää mieleen kuulostaen vuoroin Salaisilta kansioilta ja 80-luvun toimintatarinalta. Graafisesti Conduit 2 on Wiin ehdotonta kärkeä. Loistossa ei päästä lähellekään teräväpiirtokonsoleita, mutta Nintendon oman masiinan ehdoilla arvoitaessa jälki on komeaa.

Moninpeliapuolella Conduit 2 tarjoaa jaetulla ruudulla hupia korkeintaan neljälle pelaajalle. Verkkopeli on 12 hengelle. Mukana on tiimipohjaista tappomatsia, kohtien valtaamista ja niin edelleen. Kaikki Conduit 2:n tarjonta on nähty aiemminkin, joskaan ei Nintendon konsolilla.

Ensimmäisen osan tavoin parasta on loppuun saakka hiottu, vapaasti muokattava liikeohjaus. HD-konsoleihin nähdyn peli ei tuo uutta, mutta Wii-yleisölle tarjotaan toimivaa räiskettä.

7

Markus Hirsilä



DIRT 3

PC PS3 X360

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä CODEMASTERS Julkaisija CODEMASTERS Julkaisu 23. TOUKOKUUTA Pelaajia 1-8 Ikäraja 12

Colin McRaen nimi puuttuu kannesta, mutta ralli on edelleen huippuhauskaa

Codemastersin rallipelit ovat saaneet vuosikymmenen saatossa monia muotoja, mutta valtaosa niistä on ollut oman aikansa parhaimmistoa. Tämän kevään Dirt 3 on sarjan ensimmäinen osa, joka ei tukeudu edesmenneen Colin McRaen nimeen. Rallilegenda henki elää kuitenkin pelin vauhdikkaassa ajomallissa, ja samalla studio on palannut Dirt 2:n showmeininkiä ammattimaisempaan tyyliin.

Pelin selkein uutuus on tästä huolimatta Ken Blockin avituksella Youtube-ilmiöksi muodostuneen gymkhana-rallin lisäys. Battersean voimalaitos tarjoaa pihapiireineen suuren ja avoimen leikkikentän, jossa tehdä temppejuja. Autolla voi esimerkiksi tehdä donitseja kaivinkoneen ympärillä, sladitella konttien ali ja uhmata painovoimaa isoissa hyppyreissä. Alue on jaettu kolmeen osaan, joista jokaisella on omat tempunsa ja piilotetut D3-merkkinsä. Kikkailun henkeen sopii mainiosti Youtube-tuki, joten kohokohdat saa muiden ihailtavaksi.

Gymkhana on suurelta osin korvannut rantakirppu- ja rekkarallit. Ja ehkä ihan syystä. Ne eivät koskaan edustaneet Dirtin parasta antia, mutta autolla kikkailu sitä vastoin tarjoaa paitsi uusia haasteita, myös valmistaa pelaajaa kontrolloimaan uran edetessä yhä tehokkaammiksi käyviä ralliautoja. Kilpailutapahtumista suurin osa vieteään joko perinteisen rallin, rallikrossin tai trailblazer-rallin merkeissä. Rantakirppu ja Hummerin rattiin kyllä pääsee, mutta näitä käytetään säästeliäästi lähinnä vaihtelua tarjoavina erikoistapahtumina. Ura pysyykin mielenkiintoisena pitempään, vaikka alku ei tunnu yhtä



1 VOITTAJA-AUTO

Autotalliin on mahduttettu ikonisimpia kumitassuja aina 1960-luvulta nykypäivän WRC-autoihin. Loebia ei kuitenkaan pääse heti leikkimään, vaan ensin on kerättävä kokemusta huippuautojen avaamiseksi.

2 APUPYÖRÄT

Dirt 3 sisältää nipun erilaisia ajoapuja, joilla vasta-alkajat talutetaan rallin makuun. Esimerkiksi ajolinjat ja jarrutus-apu helpottavat radalla pysymistä. Muutaman virheen voi edelleen oikaista kelaamalla aikaa taaksepäin.

räjähtävältä kuin Dirt 2:ssa.

Ensimmäistä kertaa Dirt-sarjassa mukaan on saatu myös Suomi nopeine sorateineen. Vähintään yhtä merkittävä lisäys on kuitenkin Norja, jossa puolestaan vallitsevat kauniit talviset olosuhteet. Lunta ei ole sarjassa aiemmin esiintynyt, ja on mukava huomata, että eri olosuhteisiin on panostettu. Eivätkä olosuhteerot jää vain lämpötiloihin, vaan kilpaillessa näkee niin sokaisevaa lumipyryä, liukastavaa vesisadetta kuin yön pimeyttäkin. Dirt 3 on silti edelleen etunenässä nopeatempoinen kaahailupeli, ja ratojen

GYMKHANA ON KORVANNUT REKKARALLIT

mitat on pidetty verrattain lyhyinä.

Ajaminen on onneksi niin hauskaa, että ratoja höylää mielellään useampaan kertaan. Välittömästi Dirt 2:n jälkeen pidin ajotuntumaa hivenen turhan pitävänä – edes lumikelit eivät ole hirvittävästi liukkaista –, mutta yli kymmenen tuntia ratin takana istuneena uskon ajamisen ottaneen askeleen eteenpäin. Autojen paino ja pito tuntuvat nyt selvemmin, mikä paitsi herkistää pelattavuutta myös tekee auton hallinnasta haastavampaa, kun liikutaan äärrajoilla.



UPEAT MAISEMAT

Codemasters ei tavoittele fotorealismia, mutta valaistus hivelee silmiä, maisemat pursuavat yksityiskohtia ja peli toimii sulavasti. Tämän ohella äänimaailma on kunnossa.

DONITSEJA

Nakki palaa komeasti Battersean voimalaitoksen pihalla. Avoimen tempualueen lisäksi gymkhana-taitojaan pääsee väläyttelemään uraan liitetyissä kilpailuissa, joissa temput pisteytetään ja toteutetaan aikarajan puitteissa.

Liian leveään sivuluisuun lähtenyt kiesiä on hankala enää oikaista, ja jarrun tiukka polkeminen lyö eturenkaat lukkoon, mikä tuntuu välittömästi auton puskemisena. Tämä osaltaan korostaa oikeiden säätöjen merkitystä. Viritysvara on edelleen pidetty muutaman nippelin liukusäätimenä, mutta pienikin ruuvaus vaikuttaa auton käyttäytymiseen. Kun viimein säädöt loksahtavat kohdalleen ja huomaa parantavansa aikaa sekuntikaupalla, saa vaivaa nähnyt mekaanikko-kuljettaja syytä hymyyn.

Rataolosuhteiden ja pelimuotojen kirjo on vakuuttava, ja kun uran neljä kautta tulevat päätökseen, peliä voi jatkaa netissä vaikka kevyempien infektioskabojen merkeissä. Lopulta mukaan mielisi vielä yhtä tai kahta lisämaata, sillä ratojen kierrätykseltä ei voi vältyä, mutta tällaisenaankin peli viihdyttää alusta loppuun. Parempi kuin WRC, komeampi kuin Gran Turismo 5 – Dirt 3 tuo omalla tavallaan mieleen muutaman vuoden takaisen Rallisport Challenge

9 2:n. Se ei ole lajityyppiä mullistava julkaisu, mutta laadukas toteutus tekee siitä erittäin makean rallielämyksen.

Kimmo Pukkila



OUTLAND

PSN XBLA

Pelityyppi TOIMINTA / TASOHYPPELY
Kehittäjä HOUSEMARQUE Julkaisija UBISOFT
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Suomalainen Outland lainaa elementtejä alkaen Prince of Persiasta ja Flashbackista ja kiertäen aina bullet hell -räiskintöjen kautta Metroidiin. Voisi kuvitella, että monet selkeät lainat useasta eri genrestä latistaisivat pelikokemusta, mutta niin vain Housemarque on keitoksessaan onnistunut.

Selkein laina, pelin selkärangana toimiva vaihtelu pimeiden ja valoisien voimien välillä on monelle tuttu entuudestaan Treasuren Ikarugasta. Kun pelaajan polariteetti on valoisalla puolella, eivät valoisien vihollisten panokset tee lainkaan vahinkoa ja pimeyden hirviöt ottavat kovemmin kuonoonsa. Homma toimii, sillä polariteettien vaihtelua

SELKEIN LAINA ON MONELLE TUTTU TREASUREN IKARUGASTA

käytetään taistelemisen lisäksi myös kevyeen ongelmanratkaisuun ja reitinhakuun. Harmaita aivosoluja haastetaan esimerkiksi tilanteissa, joissa ruutu on täynnä erivärisiä ammuksia ja reitti läpi aukeaa oikean polariteetin valinnalla ja nopeilla reflekseillä.

Suoraviivaisuutensa ansiosta peli on mahdollista pelata läpi suoraan paahtamalla, eikä omia jälkiään ole pakko seurata oikeastaan missään vaiheessa. Koluaminen kuitenkin palkitsee muun muassa uusilla ominaisuuksilla ja piilotetuilla kentillä, joten syyhy tutkimiseen on kova. Toinen hyvä syy tutkia Outlandin maailmaa on sen kauneus. Tunnelma on kuin antiikin Kreikan maalaus-taiteella esitetystä Metroidista.

Kuvankauniiden ympäristöjen lisäksi jokainen peli pomotaisteluista on huikkea jälkeä. Taistelu vaatii taktiikkaa ja taitojen monipuolista hyödyntämistä, minkä ansiosta eteneminen pysyy mielekkäänä.

Harmillista on Outlandin kohdalla varsin lyhyt. Karttasysteemi voisi olla selkeämpi, eikä pisimmissäkään pomotaisteluissa ole välitalennuksia. Kokonaisuutta nämä haittaavat kuitenkin todella vähän. Outland on kaunis ja vetoava pieni taideteos, joka

9 tietynlaisesta tuttuudestaan huolimatta tuntuu tuoreelta.

Tero Kerttula

PORTAL 2

PC PS3 X360

Pelityyppi PULMAPELI / SEIKKAILU Kehittäjä VALVE Julkaisija EA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12



Valven 2007 julkaisema Portal oli poikkeuksellinen tapaus. Pelaajien ja kriitikoidenkin ylistämä peli yhdisti hienolla tavalla fysiikka-pohjaisen ongelmaratkaisun ja ensimmäisen persoonan seikkailun. Ainoa valituksen aihe oli pelin lyhyt parin tunnin pituus. Toisaalta tii-viin paketin ansiosta peli oli täyttävä asiaa. Kirpeä huumori virkisti mieltä, kun taas yllätyksellinen ja yksinkertainen juoni piti pelaajan varpaillaan. Kovien odotusten tuoma haaste on otettu Valveilla vastaan avosylin ja tulokse-na on peli, joka epäilemättä kuuluu vuoden parhaimpien joukkoon, ja on ensimmäisen osan arvoinen jatko-osa.

YKSINPELISSÄ VIERÄHTÄÄ NOIN 8-10 TUNTIA

Portal 2 juonesta on syytä jättää mahdollisimman paljon paljastamatta. Yllätyksellisyys on Portalin hienoimpia ominaisuuksia ja mitä vähemmän tietää ennakoita, sitä parempi. Kuviot pyörivät kuitenkin ykkösestä tutun Chellin ja tekoäly Gladosin ympärillä. Mukaan mahtuu myös toinen AI nimeltä Wheatley, jonka äänenä debytoi brittiläinen koomikko Stephen Merchant. Hahmomäärillä ei mässäillä, mutta mukana olevat hoitavat työnsä kerrassaan loistavasti. Pelin tarina on ykkösen tavoin lineaarinen, mutta yllätyksiä ja käänteitä riittää niin, ettei eteneminen käy kertaakaan tylsäksi.

Portal 2:n ydin koostuu ennen kaikkea maanmainiosta ongelmanratkaisusta ja huip-



1 LISÄÄ LUVASSA

Valve on luvannut julkaisua lisää pelattavaa Portal 2:lle jo nyt alkavan kesän aikana. Mikä parasta kaikille alustoille julkaistava paketti on täysin ilmainen.

2 YHTEISTYÖ KUKKII

Pelin haastavimmat osiot löytyvät yksinpelistä erillisenä kokonaisuutena olevasta kaksinpelistä, jossa viestintä ja liikkeiden ajoitus ovat kaikilla kaikissa. Pelaaminen onnistuu konsoleilla myös jaetulta ruudulta.

putason kenttäsuunnittelusta. Pelimekaniikka pyörii edelleen sinisiä ja oransseja portaaleja luovan aseensa ympärillä. Mukana on ykköseen nähden tonneittain uusia metkua, esimerkiksi lasersäteiden ohjailua, ponnistusaluksia, kovavalosiloja sekä fysiikan lakeja uhmaavia maaleja.

Ensimmäisen pelin veteraaneille peli ei ole vaikea, mutta loppupuolella harmaita aivosoluja koetellaan kokeneillakin pelaajilla. Kun ratkaisukeino etenemiseen pitkän pähkäilyn jälkeen löytyy, on fiilis aina mahtava. Peliäkin yksinpelissä vierähtää noin 8-10 tuntia, mutta tällä kertaa peliä pääsee pelaamaan myös kaverin kanssa.

Portal 2 on loistava taidonnäyte Valve-ta. Pelattavuus on yksinkertaisesti huippuluokkaa, ja hyvin toteutettua, vaihtelevaa sisältöä riittää sekä yksin- että kaksinpelissä oivallisesti. Peli ei aliarvioi pelaajia ja täyttää varmasti fanien odotukset. Pikkuasioista kuten tönköistä latausruuduista voi tuki valittaa, mutta en epäile väittävä, että kyseessä on yksi vuoden selkeimpiä pakkohankintoja.

9

Arttu Rajala



OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CODEMASTERS
Julkaisija CODEMASTERS Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-4 Ikäraja 18

Operation Flashpoint ottaa sodan tosisaan. Peliin kuuluvat olennaisesti pitkät taisteluetäisyydet, uskottavat skenaariot ja jatkuvasti takaraivossa kolkuttava kuolemanpelko. Kuvitteelliseen konfliktiin Tadžikistanissa sijoittuva peli alkaa pienistä ope-raatioista heikosti varustettuja sisesejä vastaan. Eteneminen on alkuperäistä Flashpointia tarkemmin ohjattua, mutta perustana räiskintäpelistä ei voi puhua.

Ensimmäinen kulttuurishokki putkiräiskijälle on varmasti huimasti kasvanut taisteluetäisyys. Kun nelihenkinen ryhmän jäsen huutaa "Kiväärimies, 300 metriä, etelä", kiikarin saa kaivaa suosiolla esiin tihrustamista varten. Monipuolisten skenaarioiden ansiosta lähietäisyydelläkin käydään, mutta

PIIRTOETÄISYYS ON HUIMA, JA OSA MAISEMISTA ON IHAN VAIN NÄKE- MISEN ARVOISIA

tarkk'ampujan rooli tuntui tehokkaimmalta. Nykytrendien mukaisesti myös sotilassimulaatioissa voi tienata kokemusta. Kampanjan aikana kokemus kääntyy paremmiksi taistelutaidoiksi ja uusiksi leluiksi, joita voi vaihtaa tehtävän tarpeiden mukaan.

Ulkoisesti Red River on kaksijakoinen kokemus. Piirtoetäisyys on huima, ja osa maisemista on jo ihan vain näkemisen arvoisia. Hahmomallit ovat yksityiskohtaisia ja kohtalaisesti animoituja. Sen sijaan räjähdys- ja räiskintäefektit nakertavat pari pykälää tunnelmasta. Audio-osastolla liikutaan ainakin näennäisen realismin rajoissa. Ääninäyttelijätkin suoriutuivat mallikkaasti, mutta dialogin kirjoittajat olisivat voineet jättää muutaman tusinan F-sanoja suosiolla pois.

Suurimmat miinukset peli ansaitsee tekoälynä toteutuksesta. Omaa ryhmää voi kommentaa suhteellisen monipuolisesti, mutta kommentojen toteutus jättää lähes aina toivomisen varaa. Ongelma poistuu onneksi kavereiden kanssa pelatessa. Taktisempi räiskintä on virkistävä kokemus reaktioäimintöjen parissa, mutta viimeistelemättö-myys jättää vielä jonkin verran parantamisen varaa.

8

Matti Isotalo



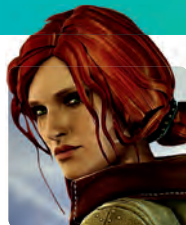
THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

PC Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä CD PROJEKT RED STUDIO Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 17.5. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Raipanjäljet polttavat selässä. Kaikki pettävät, ja kukaan ei luota kehenkään. Erilaisten päälle syljetään, ja itse eletään riettaudessa. Kuolema kurkkii joka nurkan takaa, eikä polttopuita voi mennä keräämään ilman saattuetta. Kaikki ovat joko liian rikkaita, ylpeitä, köyhiä tai alistuneita. Siinä Witcherin maailmankuvaus.

Muutenkin vahva roolipelivuosi täydentyy toukokuussa julkaistavan The Witcher 2:n myötä myös aikuiseen makuun sopivalla pelillä. Ykkösosasta tuttu synkkä maailma synkkine sankareineen tekee paluun uutukaisessa CD Projektin pelissä. Vahva juonenkuljetus ei ansaitse liian hätäisiä paljastuksia, joten mainittakoon vain, että laatuääninäyttelijöiden ja viihdyttävän dialogin kuljettama juoni on yksi niistä paremmista. Sivukoluttavaa on myös melkoinen määrä, ja tehtävien tyyli ja tavoitteet vaihtelevat. Hyvän ja pahan ero ei ole niin polarisoitunut, vaan tympeämmiltäkin janttereilta löytyy usein uskottava syy öykkärintiinsä.

Päähenkilönä hääräävä valkohapsinen erikoisvoimainen Geralt on ammatiltaan hirviönmetsästäjä ja palkkasoturi. Pitkä ura näkyy kyynisenä ja kylmänä suhtautumisena elämään noin ylipäänsä. Kylmyyttä jaellaan myös teräseillä, riimutaiioilla, heitoveitsillä, ansoilla sun muilla apuvälineillä. Vahvemmalla hiiren napilla jaetaan nopeita, oikealla voimakkaita iskuja. Lisäksi sekaan voi heittää



1 LÖYDÄ KOHTALOSI

Uusien tehtävien löytäminen on pelissä tehty paljon normaalia luontevammaksi. Mahdollisuuksia kunniaan tulee vastaan parhaiten oikeasti kuuntelemalla ihmisten kohtaloita ympäri valtakuntaa.

2 VALITSE ASEESI

Geralt kantaa melkein aina kahta erilaista miekkaa. Hoipeisella kaadetaan myyttisiä hirviöitä, kun taas vahva teräs toimii paremmin ihmisvastuksia vastaan. Asevalinnat nousevat tärkeään osaan kaikissa taisteluissa.

loitsua, torjua ja iskeä vastaiskuja, pyörähtää sivuun ja niin edelleen.

Monipuolisuus onkin Geraltin suurin etu, sillä anteeksiantamattomassa taistelussa on helppo jäädä altavastajaksi rosvojoukon tai perävaunun kokoisen hirviön hyökätessä. Parhaimmillaan hienosti iskusta iskuun soljuva taistelu on todella näyttävää ja toteuttaa hyvin "helppo oppia, vaikea taitaa" -mantraa, kunhan saa pidettyä kameran mukana. Kuolo korjaa nopeasti, jos normaalisti köykäinen rosvojoukko pääsee saartamaan sankarin. Toisaalta on hienoa huomata, miten oikein asetettu ansa, hyvin valittu terän myrky ja taikuuden ovela soveltaminen muuttavat mah-

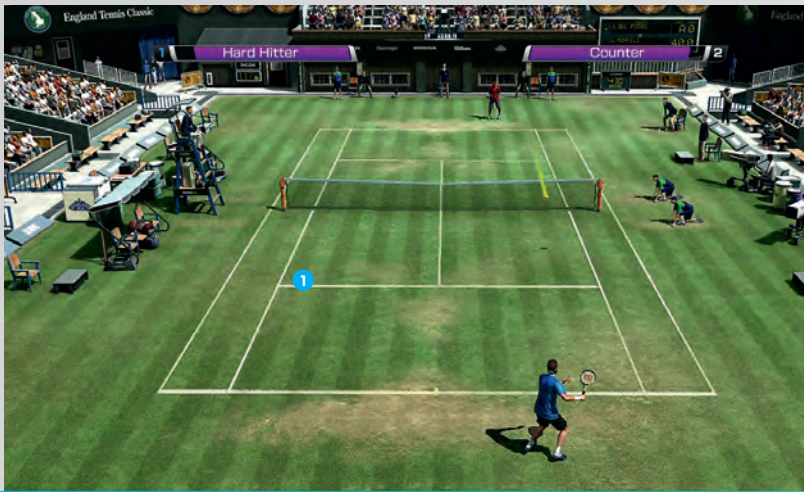
ISKUSTA ISKUUN SOLJUVA TAISTELU ON TODELLA NÄYTTÄVÄÄ

dottoman taistelun mahdolliseksi. Myös keskenään taistelevia vihollisia voi käyttää hyväksi.

Pelimoottori on vaihdettu, ja lopputulos on monimuotoisuudessaan näyttävä. Moottorivaihdos antaa eloa niin henkilöahmoille kuin ympäristöillekin. Etenkin alkupuolen metsä on typeryttävän yksityiskohtainen. Väripalettiä ei ole vedetty ruskoharmaapesun läpi, ja kaikki kukat kukkivat täydeltä tuultilta. Audio-osastollakaan ei olla pyöritytty peukaloita. Musiikkitausta ei puske liikaa läpi, vaan korostaa hienosti tilanteita. Myös kaivosten, kukkuloiden ja soiden äänimaailma luo asiallisen painostavaa tunnelmaa. Pientä miinusta on annettava arvioversion kaatuilusta, joka toivottavasti korjataan myyntiversioon. Myös tekoäly kärsi satunnaisista dementia-kohtauksista, unohtaen hyökätä Geraltin kimppuun. Pari hairhusta ei silti vähennä pelin loistoa. Eppinen rooliseikkailu aukenee eteen vakuuttavasti, ja jotain vähän erilaista hakeville The Witcher 2 voi jopa olla vuoden peli.

9

Matti Isotalo



VIRTUA TENNIS 4

PC PS3 WII X360 Pelityyppi URHEILU Kehittäjä SEGA AM3 Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3

Kehittäjänvaihdos ennen Virtua Tennis 2009 -peliä oli pahinta, mitä Virtua Tennis -sarjassa on tapahtunut. Segan käsissä sarja lähti harmittavaan laskusuhdanteeseen. Nyt Virtua Tennis 4:n myötä lasku muuttuu syöksykierteeksi.

Uramuoto on ollut Virtua Tennis -pelien Akilleen kantapää, ja tällä kertaa Sega on panostanut siihen aikaisempaa enemmän. Matka maailman ykköspelaajaksi kestää neljä vuotta, jotka jakautuvat neljään kauteen huipentuen yhteen Grand Slam -turnauksista. Realismia ei ole haettu, ja sen sijaan Virtua Tennis 4 henkii lautapelimäistä tunnelmaa. Maailmankartalla liikutaan käyttämällä matkakortteja ja erilaisia tapahtumia suorittamalla kerätään uraa edistäviä tähtipisteitä. Eniten matkaa tenniskenttien kuninkaaksi vievät eteenpäin näytösottelut, miniturnaukset ja ammattilaishaasteet. Minipelit taas tarjoavat mahdollisuuden päästä treenaamaan ja parantamaan hahmoaan.

Perinteisesti minipelit ovat olleet iso osa Virtua Tenniksen viehätystä. Ikävä kyllä moni vanha klassikkominipeli on saanut tehdä tilaa tylsempien vaihtoehtojen tieltä. Uudet minipelit ovat yleensä hyvät juttu, mutta nyt uutuudet tuntuivat kovin väkinoisiltä.



1 LIIKKEENTUNNISTUSTA

Virtua Tennis tukee sekä Wiin, Moven ja Kinectin erikoisominaisuuksia. Valitettavasti ne eivät sovellu kunnolla kuin bilepeliuuden pelaamiseen.

2 SUPERSUORITUKSIA

Virtua Tennis 4:n uutuuspelimuoto on Superottelu. Supermittaria täyttämällä pääsee suorittamaan näyttäviä hidastettuja tappolyöntejä, joilla pisteiden voittaminen on helppoa.

Uran pelaaminen on kohtalaisen hauskaa puuhaa, mutta tunnelmaa latis-tavat itse tennismatsit. Otteluiden kesto on vakiona paras kolmesta pelistä, ja

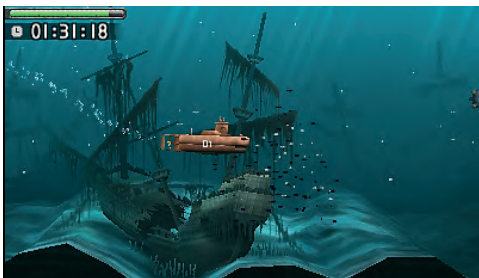
PAHIN ONGELMA ON PELATTAVUUS, JOKA ON SUORASTAAN KALMANKANKEA.

näytösotteluissa pelataan vain yksi surkea peli. Mittelöt ovat liian lyhyitä, eikä jännitystä tai draamaa pääse kehittämään. Pahin ongelma on kuitenkin pelattavuus, joka on suorastaan kalmankankea. Pallofysiikka on ilmapallomainen ja ralleista tulee helposti puuduttavia peruslyöntimaratoneja. Tämän päälle hahmojen sukeltamiset alkavat pänniä todella nopeasti. Animaatioiltaan Virtua Tennis 4 onkin jäykkien liikkeiden ja huvittavien pyllähdysten kavalkadi.

Kun Virtua Tennis ei onnistu viihdyttämään edes bilepelissä, voidaan sitä pitää jo pahana epäonnistumisena. Pelin ulkoasu on kohtalainen, mutta epäta-

5 sainen. Animaatiot tökkivät ja hahmomallit ovat paikoitellen jopa rumia. Kokonaisuus jää lopulta mailien päähän kilpailijastaan Top Spinistä.

Christofer Olsson



STEEL DIVER

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Arttu Rajala)

Steel Diver asettaa pelaajan sukellusveneen ohjaksiin Nintendon uudella käsikonsolilla. Pelattavaa ei ikävä kyllä ole läheskään tarpeeksi oikeuttamaan pelin täyttää hintaa. Tehtäviä on vain kourallinen, ja loput pelistä koostuu nopeasti mukaan heitetystä tylsästä strategiapelistä ja laitteen liikkeentunnistusta tukevasta laivanupotuksesta. Kaikki on nähty jo parissa tunnissa, eikä sen jälkeen jää kuin omien ennätysten parantaminen.

4 Koska itse sukellusveneen ohjaaminenkaan ei ole kovin hauskaa, on Steel Diver selkeä pettymys.



SOCOM: SPECIAL FORCES

PLAYSTATION 3 (Kirjoittaja: Markus Hirsilä)

Zipper Interactivella ovat verkkoräiskinnät hyvin hanskassa ja uusi Special Forces on todiste siitä. Tarina ei ole kummoinen, mutta sen kokee silti mielellään. Hyvä pelattavuus, viiden pelaajan yhteistyöpeli sekä 3D- ja Move-tuki antavat aihetta hymyyn. Yhteisölliset ominaisuudet eivät ole aivan ajan tasalla, mutta muuten tekniikka toimii. Graafinen anti ja äänimaailma on toteutettu hienosti. Pleikkarin moninpeliräiskinnöistä

8 pitävälle Special Forces on kaikessa komeudessaan pätevä valinta.



THOR: GOD OF THUNDER

PS3 WII X360 (Kirjoittaja: Bengt Lemne)

Tämän kevään Marvel-sankari on ukkosen jumala Thor, joka saa elokuvan vanavedessä tietysti myös lisensoidun videopelin. Eipä ole suuri yllätys huomata, että pelinä rima on taas alitettu. Thor koostuu kunnianhimmottomasta matkinnästä, jota kehystää paperinohut tylsä juoni. Vaatimaton ulkoasu ja jäykkä pelattavuus saavat pelin tuntumaan aikamatkalta Playstation 2:n aikoihin. Toiminnassa nousee silloin tällöin esiin pilkah-

3 duksia paremmasta, mutta nekin jäävät nopeasti surkean turhauttavan kenttäsuunnittelun alle.

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN

PC PS3 WII X360

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä TT GAMES Julkaisija DISNEY INTERACTIVE
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7



1 VALKOKANKAILLA

LEGO-piraattien pelin ajoitus on osuva. Uusi Pirates of the Caribbean: Vierailta vesillä saa nimittäin ensi-iltansa elokuvateattereissa 18. toukokuuta.

2 KERÄÄ KAIKKI

Mukana on useita kymmeniä hahmoja, joista tosin vain osalla on ainutlaatuisia erikoiskykyjä. Kunnan keräilijä haalii silti mukaansa koko lössin, etenkin moninpeliä varten.

LEGO-pelien sarjan uusin edustaja purjehtii satamaan mustin purjein, sillä tällä kertaa aiheena ovat elokuvateattereista tutut Karibian piraatit. Vaikka palikoituminen saattaakin leikata osan Johnny Deppin luontaisesta charmista, on tämä täysin hyväksyttävä hinta hupaisasta neljän seikkailun paketista.

Pirates of the Caribbean -leffat ovat antoisaa maaperää Legoille, koska ne tarjoavat kasoittain tunnistettavia ja vauhdikkaita kohtauksia, jotka sovittaa uuteen muotoon. Koska LEGO-hahmot eivät puhu, korjaavat ne myös toisen ja kolmannen elokuvan pahimman virheen eli kömpelön ja liiallisen dialogin kokonaan pois.

Muutenkin elokuvista on poimittu se olennainen eli huumori ja toiminta. Juonia on tarpeen mukaan yksinkertaistettu, ja niiden raameihin on lisäilty jos jonkinlaisia aivopähkinöitä. Nämä eivät ole luonnollisesti kovinkaan monimutkaisia, onhan peli tähdätty nuoremmille pelaajille, mutta meistä yksinkertaisemmat (lue: pelijournalistit) saattavat parissa kohtaa joutua hieman funtsimaan tilannetta ennen kuin edistymistä tapahtuu.

Luvassa on myös taistelua, joka tosin on yhden napin takomista ja vain näennäinen

haaste. Onneksi sitä onkin sijoitettu peliin säästeliäästi. Sama pätee myös tarkempaan tasohyppelyyn, koska pelin käsitys perspektiivistä ja lähes liikkumaton kamera tekevät loikkimisesta välillä epätarkkaa ja turhauttavaa. Muuten ohjaus pelittää hyvin.

LEGO Pirates of the Caribbeanin neljä leffaseikkailua puhaltaisi varmasti lävitse parissa illassa jos haluaisi oikein suorittaa, mutta tämä ei olisi lainkaan LEGO-filosofian mukaista. Sen sijaan ilona on juosta kenttiä lävitse uudestaan ja uudestaan, kun seikkailuiden avaamat hahmot ja välineet sallivat kulun paikkoihin, joihin aiemmin ei ollut asiaa. Seikkailuiden välissä pistäydytään satamassa, jossa ahkerasta keräilystä palki-

ELOKUVISTA ON POIMITTU SE OLENNAINEN ELI HUUMORI JA TOIMINTA

taan, ja pelaaja pääsee ostamaan jos jonkinmoisia lisäominaisuuksia elämänsä helpottamiseksi. Satama onkin oikeastaan kuin viides seikkailu kauppanpäällisiksi.

Piraattien palikkaseikkailut ovat kaiken kaikkiaan viehättävä ja hupaisa kokemus myös vanhemmille pelaajille. LEGO-maailma on mukava paikka ja tervetullutta vaihtelua niihin kaikkiin machoilua ja räiskintää pullisteleviin peleihin, jotka keikkuvat nykyään listoilla. Vaikka haastetaso ei olekaan korkealla, on etenkin elokuvia tunteville luvassa

8

huvittavia hetkiä kevyen seikkailun ja hilpeiden animaatioiden parissa.
Mika Sorvari



DARKSPORE

PC

Pelityyppi TOIMINTA / ROOLIPELI Kehittäjä MAXIS
Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 16

Darksport on yhdistelmä kahta suosittua peliä. Höpöhöpö-tiedettä sisältäneen lyhyen intron jälkeen hullua hurskaampi pelaaja saa selville, että pahat uhkaa ja hyvät pelastaa. Hienoa. Toiminnan ydin lainaa raskaasti toimintaroolipeleistä. Ylhäältä kuvatussa toiminnassa napilla hakataan mörköjä ja numeronäppäimillä paiskotaan loitsu... erikoisvoimia. Kuuden eri elementin sankarit ja vastustajat tulevat melkoisessa kavalkadissa erikokoista ja -muotoista

PELIN YDIN LAINAA RASKAASTI TOIMINTAROLIPELEISTÄ

öttömönkiäistä, mutta valitettavasti Sporen täysin vapaaseen hahmonluontiin ei koskaan taivuta.

Sen sijaan Darksport esittelee 25 kertaa 4 erilaista sankarihahmoa, joita voi muokata sekä tehojen että kosmeettisen ehostumisen toivossa kentistä tippuvalla tilpeliöllä. Kentät ovat putkimaisia, eri teemoilla varusteltuja lyhyehköjä vääntöjä, joiden päätteeksi monetetaan joko pomoa tai sarjaa vihollisaloja. Kenttään saa tuoda kolme vapaasti toiminnan aikana vaihdeltavaa sankaria. Valikoiman uudistamista pakotetaan sekä elementtien, kilpavarustelun että uutuudenviehätyksen kautta. Jos vihollinen ja sankari ovat samaa elementtiä, esimerkiksi Cyber, sankari ottaa tuplavahinkoa. "Kyberkentistä" kannattaakin omat robotit jättää suosiolla rannalle ruikuttamaan.

Ulkoisesti peli ei tavoittele Titania-taivaalta, mutta toteuttaa visionsa katuuskottavista pikkuotuksista ihan kohtuullisesti. Ainoastaan tekstuurien suttuisuus jäi pistämään silmään etenkin lähikuvissa. Kertojääntä lukuun ottamatta puhetta ei ole, ja muu äänimaailma koostuu paukkauksista, örinöistä ja ihan mukiinmenevästä, joskin hieman geneerisestä taustamusikista.

Darksport on erikoinen otos eräästä emäpelinsä Sporen vaiheesta. Kunnan hahmoeditorin puute ja pidemmän päälle itseään toistava rakenne estävät sitä nouse-

masta kilpailevien toimintaroolipe-
lien edelle.

6 **Matti Isotalo**



The Walking Dead, kausi 1

Kun sarjakuvat ovat täynnä, kävelevät kuolleet televisiosarjoihin...



Näyttelijät **Andrew Lincoln, Jon Bernthal, Sarah Wayne Callies**
Julkaisija FS FILM
Ohjaus FRANK DARABONT
JA USEITA MUITA
Lajityyppi DRAAMA/KAUHU
Julkaisu 20.5.

THE WALKING DEAD ON AMC-televisiokanavan tuottama draamasarja zombimaailmanlopusta. Samanimiseen sarjakuvaan perustuva sarja kuvaa tavallisten ihmisten epätoivoista selviytymiskamppailua keskellä tuoretta lihaa janoavia kalmlaumoja. Sarja on samaan aikaan raadollinen, tunnelmallinen, pelottava kuin hienosti näyteltykin, eikä se todellakaan sovellu heikkohermoisille.

The Walking Deadin keskiössä liikkuu apulais-sheriffi Rick Grimes perheineen. Rick herää koomasta sairaalassa keskeltä hävitystä, täysin pihalla siitä mitä todellisuudelle on tapahtunut. Rick löytää pian vaimonsa ja poikansa sekä joukon muita selviytyjiä, ja yhdessä tämä surkean pieni nippu henkiinjääneitä yrittää epätoivoisesti etsiä paikkaa jossa voisi elää turvassa.

The Walking Dead pieksee henkilöitään nyrkkiraudoilla kuin vierasta lasta. Hirvittävät kokemukset ja jatkuva stressi leikkaavat kustakin henkilöstä pieniä paloja inhimillisyyttä kerrallaan, ja hiljalleen sivistys ja etiikka muuttuvat hidasteiksi henkiinjäämisen tiellä. Zombien keskelläkin ihminen on toisen ihmisen pahin vihollinen. Kuolema on ainainen ja hyvin todellinen uhka, eivätkä kaikki

hahmot selviä edes ensimmäistä esityskautta.

Huolimatta rankasta aiheistostaan ja televisiosarjaksi harvinaisen raa'asta kuvastosta, The Walking Deadin kantava voima ei kuitenkaan ole kauhu vaan toivo. Ihmiset yrittävät pitää yhtä, solmivat uusia ihmissuhteita ja nojaavat toisiinsa kuin huomista ei olisi. Tällaisesta tilanteesta on helppo ammentaa vaikeaa ja manipolvista draamaa, ja timanttinen käsikirjoitus onkin kenen tahansa vakavasti itsensä ottavan näyttelijän toiveduuni. Katsojien onneksi sarjaan ei ole päästetty ketään toiskuntoista kuvatusta pilaamaan muiden suoritusta, vaan koko näyttelijäkaarti lyö tiskiä ihmisen koko tunnekirjoa todella vakuuttavasti.

Kokonaisuuden kruunaa ulkoasu. Sarja on kuvattu filmille, joka luo tapahtumiin erinomaisesti sopivan elokuvamaisen ilmeen. The Walking Dead myös välttelee CGI:n käyttöä ja luottaa mieluummin tiukkaan maskeeraukseen, erittäin onnistunein tuloksin. Ohjaajan pallillekaan ei nouse lähdemateriaalia raiskaavaa visionääriä, vaan kuvaus itsessään pysyy jatkuvasti tiukkana ja painostavana.

9 Jori Virtanen



Sarjis vailla vertaa

Robert Kirkmanin kynäilemä The Walking Dead on mustavalkoinen sarjakuva, joka on tärkeisellä kerronnallaan inspiroinut zombien ystäviä kohta kahdeksan vuotta. Televisiosarja seuraa sarjiksen tapahtumia kohtuullisen uskollisesti, mikä on vain hyvä, sillä sarjakuvan vahvuus on juurikin sen anteeksiantamaton tarina. The Walking Deadissa jokaisella teolla on seurauksensa, mutta syntiesi maksomieheksi voi hyvin joutua paras ystäväsi. Kirkman on myös yksi telkkarisovituksen tuottajista ja kirjoittajista. Se povaa yhtä rautaista meininkiä myös sarjan kakkoskaudelle.



Devil

Ohjaus JOHN ERICK DOWDLE Genre KAUHU Julkaisija UNIVERSAL

KRISTILLISTÄ KUVASTOA HYÖDYNTÄVÄ Devil on erikoinen kauhuelokuva. Se alkaa ja etenee erittäin tylsästi, mutta ryhdistäytyy viimeisellä neljänneksellä. Loppuratkaisu on sanalla sanoen tyydyttävä, mikä on lajityypille poikkeuksellista.

Viisi ihmistä juuttuu hissiin, ja hiljalleen alkaa tapahtua kauheita. Jokaisella on tavalla tai toisella musta menneisyys, joka avautuu elokuvan edetessä. Kaiken taustalla häirii itse vanha vihtahousu, ja pian ollaankin elämän syvimpien kysymysten äärellä.

Devilin ongelmana on, ettei se oikeastaan ole jännittävä tai pelottava. Kauhussa on tärkeää luoda katsojalle ahdistava tunnelma, mutta tässä ohjaaja epäonnistuu.

Viimeisellä neljänneksellä kerronta paranee, ja loppuratkaisu onnistuu yllättämään. Pohjaa jatko-osalle ei sentään pedata, joten lopputekstien rullatessa kokee saaneensa tyydyttävän päätöksen tarinalle. Devil ei herätä suuria tunteita, mikä onkin sen pahin puute. Eniten

6 tarinasta saa irti, mikäli pitää kristillisiä teemoja hyödyntävistä elokuvista.

Markus Hirsilä



The American

Ohjaus ANTON CORBIJN Genre JÄNNITYS Julkaisija SF FILM

THE AMERICAN ON MODERNI LÄNKKÄRI. Clooneyn esittämä palkkatappaja on palamassa loppuun rankan ammattinsa vuoksi, ja vehreämmät ruohokentät vetävät miestä jo puoleensa. Uuden elämän aloittaminen ei silti ole yksinkertaista.

Elokuva lepää Clooneyn harteilla, koska hänen täytyvä välittää hahmonsa väsymys ja tavaksi muodostunut vainoharha ruudulle suurimmaksi osaksi sanomatta sanaakaan. Rooli on huomattavasti tämän tavallisia hahmoja synkempi, eikä Georgen tunnusomaista virnettä juurikaan leffan aikana nähdä.

The American on puhdaslinjainen, hyvin näytelty draama-trilleri, mutta se on myös hieman raskasotteinen. Dialogia ei ole paljon, mutta sitä lausutaan kuin saarnatuolista. Myös ohjaajan tausta valokuvaajana on selvästi esillä tarkkaan asetelluissa ja valaistuissa ympäristöissä. Vaikka lopputulos onkin näin hienoisen epätasapainoinen, on The American silti leffa jonka katsoo pohdiskelevammassa mielentilassa mielikseen.

7

Mika Sorvari



Napapiirin sankarit

Pääosissa **Jussi Vatanen, Jasper Pääkkönen, Timo Lavikainen, Pamela Tola, Kari Ketonen**
Ohjaus DOME KARUKOSKI Genre KOMEDIA Julkaisija SANDREW METRONOME

DOME KARUKOSKEN NELJÄS TÄYSPITKÄ elokuva vie katsojan keskelle kylmää Lappia. Napapiirin sankarit kertoo kolmesta kaveruksesta, jotka lähtevät yön selkään etsimään halpaa digiboksia, jotta porukan ainoa seurusteleva omegauros välttyisi parisuhdekarikolta. Leffa on mustaa komediaa parhaimmillaan: se on täynnä tuskaa, tragediaa ja epätoivoa, mutta sitä katsoessa ei voi kuin nauraa ääneen.

Farssin päähenkilöinä on kolme ystävää, jotka ovat kaikki omanlaisiaan häviäjiä. Janne on masentunut firmansa kaatumisesta eikä saa kerättyä energiaa edes TV-tason kasaamiseen. Kapu on isänsä itsemurhan myötä nähnyt ihmiselämän turhuuden ja turruttaa ahdistustaan Jallulla. Räihänen puolestaan haaveilee romanssista, mutta kosketus kauniimpaan sukupuoleen on rajoittunut peleihin sekä tuunatun auton TIS-51 -rekisterinumeroon.

Jannen avovaimo Inari saa tarpeekseen saamatomuudesta ja antaa puolisolleen ukaasin: jos Janne ei saa aamuun mennessä hankittua lupaamaansa digiboksia, suhde päättyy siihen. Sisuuntunut Janne lähtee ystävineen kohti Rovaniemeä osta-

maan boksia, mutta vekottimen ostoon tarvittavat rahat pitää ansaita matkalla. Tienestien toivossa sakkii törmää niin nymfomaanisiin seireeneihin, filosofisiin poliiseihin kuin naapurikuntaa edustaviin häviäjiinkin, eikä käteen jää koskaan latiakaan.

Mustan komedian henkeen kuuluu, että julma kohtalo nakkelee kolmikkoa kuin leijaa myrskytuulella ja tunnelin päässä näkyvä valo on vain vastaan tuleva juna. Roolisuoritukset vähäeleisyydessään ja lakonisuudessaan alleviivaavat perisuomalaista melankoliaa henkiviä kuvia. Kaiken taustalla vaanii se ikaikainen kelohonka, johon kylän miehet ovat hirtettyneet jo viidennessä polvessa.

Napapiirin sankarit ei kuitenkaan sorru synkistelyyn, vaan se onnistuu pitämään tapahtumat aidosti hauskoina, vaikka tilanne olisi miten lohduton tahansa. Juonenkäänteiden absurdius sekä hellyttävän juntit henkilöt jaksavat naurattaa onnelliseen loppuun asti, mutta etenkin kerronnan ensiluokkainen rytmitys tekee kokemuksesta vilpittömän viihdyttävän.

9

Jori Virtanen

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Taksikuski

Pääosissa **Robert De Niro, Jodie Foster, Cybill Shepherd, Harvey Keitel**
Ohjaus MARTIN SCORSESE
Julkaisija SONY

TAKSIKUSKI KUVATTIIN vuonna 1976 helleaallon ja roskakuskien lakon marinoimassa New Yorkissa, ja Scorsese on vanginnut tämän tunkkaisen, ahdistavan tunnelman filmille upeasti. Se onkin täydellinen tausta vainoharjensa ajamalle Travis Bicklelle, jonka mielessä muhii vähintäänkin yhtä epämiellyttävä sekoitus.

Yksinäisyydestä ja unettomuudesta kärsivä taksikuski elää elämänsä taksin, pornoteatterin ja räyhäisen kotinsa välillä, altistuen lähinnä kaupungin nurjille puolille. Kykenemättömänä muodostamaan toimivia ihmissuhteita, Bickle muodostaa pakkomielleitä.

Taksikuski on edelleen ravisteleva kokemus, ja De Niro vetää roolinsa kuten vain metodinäyttelijä voi. Se on intensiivinen ja vie katsojansa vahingoittuneen psyyken keskukseen tavalla jota harvemmin nähdään. Klassisemmaksi ei tästä juurikaan päästä.

Taksikuski on nyt saanut todella arvoisensa julkaisun. Bluraylle on mahtunut kokonaiset kolme kovaa kommenttiraitaa, jotka avaavat leffaa kuin elokuvatieten luentosarja ikään. Näiden lisäksi mukana on dokumenttimateriaalia ja haastatteluja eri vuosikymmeniltä.

10

Mika Sorvari

Bonus



KLASSIKKO

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Kehittäjä Nintendo Julkaistu 1998

Harva pelisarja on yhtä universaalisti arvostettu kuin The Legend of Zelda. Vaikka sarja yhä voi hyvin, elettiin sen tähän mennessä suurin kohokohta vuonna 1998, kun Ocarina of Time julkaistiin. Se oli välitön menestys. Peliä myytiin maailmanlaajuisesti 7,6 miljoonaa kappaletta, joista kaksi ja puoli miljoonaa vuoden viimeisen reilun kuukauden aikana. Arvioissa se keräsi kirkuvaa ylistystä, ja esimerkiksi Metacriticin laskema keskiarvo on ällistyttävät 99 pistettä. Eipä tule siten yllätyksenä, että kyseessä on myös allekirjoittaneen kaikkien aikojen suosikki.

Ocarina of Time oli ilmestyessään Nintendon ehdottomasti suurin ja laajin luomus. Peli pyöri Super Mario 64:stä tutulla pohjalla, ja pelattavuus hiottiin timanttiseksi myös hektisissä miekkataisteluissa. Ohjaimen alla olevalla Z-liipasimella oli helppoa lukittua vihollisiin, ja kamppailu yhdisti sekä hektisiä että taktisia elementtejä. Peli myös toi sarjan ensimmäistä kertaa kolmiulotteisen grafiikan maailmaan. Värikäs ja vaihteleva Hyrulen valtakunta teki lähtemättömän vaikutuksen.

Ocarina of Time on jättänyt jälkensä pelimaailmaan. Monet pelin käsitteet kuin myös Linkin okariinalla soittamat sävelet ovat syöneet vankasti pelaajien mieliin kautta maailman. Pelillisesti aika on verottanut vain vähän vetovoimaa. Lähinnä vain kulmikas ulkoasu pistää silmään nykyajan HD-grafiikoihin totuneille, mutta muuten peli ei ole menettänyt tippakaan charmistaan. The Legend of Zelda: Ocarina of Time kuuluu jokaisen pelaajan yleissivistykseen.

Arttu Rajala



Legendan paluu

Ocarina of Time julkaistaan kesäkuun 17. päivä Nintendo 3DS:lle, mutta kyseessä ei ole suora käännös. 3D-efekteillä tehostetun kuvamaailman lisäksi peli tukee konsolin kosketusnäyttöä ja liikkeenuntusta. Kosketusnäyttö mahdollistaa esineiden nopean vaihtelun, kun taas gyroskooppia käytetään muun muassa ritsalla tähtäilyyn. Veteraaneja miellyttäneen Master Questin sisällytys pääpelin oheen ja uuden Boss Challenge -pelimuodon lisäksi, mikä mahdollistaa pomovastustajien kanssa kamppailun yksitellen. Uusille pelaajille on puolestaan suunnattu opastavia videoita. 3DS-versiota ei kehitä Nintendo, vaan Koichi Ishii (Mana-sarja) luotsaama Grezzo.

Pelatuimmat @ GR Toimitus paljastaa kevään kiusaukset



Saints Row 2

Alusta PC / PS3 / X360 Kehittäjä Volition

Jo yksinpelinä yllättävän toimivaksi osoittautunut vapaan maailman häröily iski Matilla uuden vaihteen päälle yhteistyötilassa. Toisen vatipään kanssa jaettu kaaos toi ilonkyöneet silmiin useasti ja röhönaurat raikasivat.



Ridge Racer 3D

Alusta 3DS Kehittäjä Namco Bandai

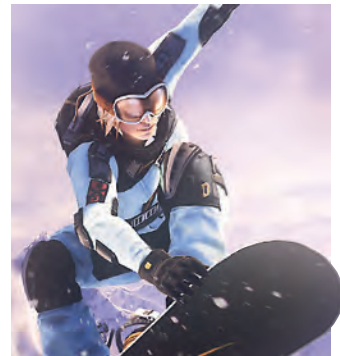
Kimmo on kaasutellut kiireisenä niin Shift 2:n kuin Dirt 3:n ohjaksissa, mutta aina välipalana mies on muistanut tarttua myös uudenkarheaan Nintendo 3DS:ään – vain oikoakseen Seaside Route 765:n kiharoita kahva edellä, japaniteknopauhaten.



Gears of War 3 Beta

Alusta Xbox 360 Kehittäjä Epic Games

Gear of War 3 on Artun odotuslistalla korkealla. Kun monipeli näyttää jo beta-versiossa viimeistellyltä, ei ole ihme, että miehellä on vierähtänyt pelin parissa ilta jos toinenkin. Kultainen Retro Lancer on pakko saada, maksoi mitä maksoi.



HAASTATELU

Se on sittenkin vain SSX

EA:n Duke Indra-sigamany kertoo lumilautailupelistä

Julkistitte pelin nimellä SSX: Deadly Descents. Miksi nimeä leikattiin?

- Kehityksen alusta asti halusimme ottaa mukaan SSX:n tutut kilpailu- ja tempuumoodot sekä lisätä aivan uuden jatkeen SSX-maailmaan: selviytymisen. Olemme onnistuneet siinä ja kaikki kolme kilpailumuotoa ovat merkittävässä asemassa. Tuumimme, että Deadly Descents oli liian rajoittava nimi eikä heijastanut koko peliä, joten pudotimme sen.

Monipelistä ei ole puhuttu paljoakaan. Mitä voimme odottaa?

- Luvassa on erittäin tukeva online-kokemus, joka on uskomattoman innovatiivinen. Olemme saaneet inspiraatiota siitä, mitä Need for Speed: Hot Pursuitin Autolog-palvelu teki ajopelille. Tarkempia yksityiskohtia emme vielä paljasta.

SSX oli varsin suosittu sarja, ja tuotte sitä nyt takaisin. Mutta miksi juuri nyt?

- SSX on yksi viimeisistä suurista sarjoista, joita ei ole vielä tälle konsolisukupolvelle tuotu. Yrityksestä se ei ole ollut kiinni. Viiden vuoden aikana on tehty useita kokeiluja, mutta emme halunneet tehdä comebackiä ennen kuin design oli täysin kohdallaan ja peliä kehitti sellainen tiimi, joka voisi julkaista sen suuressa mittakaavassa. Kyseessä ei ole yksinkertainen jatko-osa, vaan sarjan aloitus puhtaalta pöydältä huippuluokan teknologian tukemana. Näkisimme pelin merkittävän uuden sarjan aloituksena.

Mitä selviytymistilaa tarjoaa itse pelikokemukselle?

- Pelillisesti kyse on pohjimmiltaan yksinkertaisesta muodosta: laske vuoren juurelle ja yritä pysyä hengissä. Siinä missä kilpailuissa pelaajat laskevat toisiaan vastaan ja tempuradioilla itseään vastaan, selviytymiskamppailu käydään pelaajan ja vuoren välillä. Olemme tutkineet kaikenlaisia mahdollisuuksia, miten vuori voisi herätä henkin ja aktiivisesti yrittää kamppailla pelaajan. Mukana on maanvyöryjä, lumivyöryjä, purevaa pakkasta, ohutta ilmaa, pimeyttä, tuiskua, sumua, raskaita järkäleitä, tuulta – kaikki nämä henkilöityvät eepisisessä selviytymistais-telussa, joka ulottuu maailman eri kolkkiin.

Hikistä hupia

Kaipaatko kesäkuuntoon? Pelaamalla voi päästä liikunnan makuun. Kaivoimme hyllystä viisi liikunnallista ja hauskaa peliä, joiden parissa saa hien lentämään.



Dance Central

Koko keho tanssiliikkeissä mukana

Harmonixin kehittämä Kinect-tanssipeli Dance Central on kiistatta liikesensorin tähän asti paras peli. Se on myös oivallinen ja uudenlainen tanssipeli, sillä se ei vaadi erillistä tanssimattoa tai kädessä pidettävää ohjainta ruudulle tulevien tanssiliikkeiden jäljittelyyn. Musiikkivalikoimassa on joukko klubihittejä, joiden tahtiin toteutetaan niin käsien, jalkojen kuin lantionkin liikkeitä. Toisin sanoen koko keho joutuu töihin, eikä peli anna mahdollisuuksia lepsuiluun. Onneksi kaikki kappeleet voi harjoitella etukäteen osissa, hidastusten avulla. Lämmin tulee varmasti, mutta kuka ties peliä pelatessa kehitty myös oikeaksi bilehileeksi.



Dance Dance Revolution: New Moves

Tanssimatto ja Playstation Move

Perinteistä tanssipeliä kaipaaville löytyy Dance Dance Revolution. Uudessa osassa tuodaan matolla hyppimisen oheen myös käsiliikkeitä.



Kinect Sports

Juoksua, pallotelausta ja nyrkkeilyä

Xbox 360:n vastaus Wii Sportsille sisältää mm. yleisurheilua ja rantalentopalloa. Urheilu nostaa sykettä, ja peliin voi nyt myös ladata lisäosan, jossa taistellaan eri välipaloja vastaan.



Wii Fit Plus

Jumppaa tasapainolaudalla

Fitness-ilmioiksi muodostunut Wii Fit on entistä parempi monia lisäaktiviteetteja saaneessa Plus-versiossaan. Tekemistä on aina punnerruksista tasapainoiluun ja lumisotaan.



EA Sports Active 2

Mukana sykemittari

Kaikille kotikonsoleille julkaistu EA Sports Active 2 tarjoaa monipuolisia harjoitteita ja muokattavia treeniohjelmiä. Mukana tuleva sykemittari helpottaa rasituksen säätelyä.

Listat

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



Lego Star Wars III Pelisarja jatkaa suosiossa

Lego-pelit on tunnettu usean vuoden ajan lupsakoina tulkintoina suurista elokuvanimikkeistä. Vaikka tämänkertainen Tähtien sota ei merkittäviä uudistuksia sarjaan tarjontaan, on Lego Star Wars III toimiva ja ilmeisen kysytty peli.



Suomen Top 10, viikot 15-16

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Portal 2 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	Lego Star Wars III DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	7
3	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
4	Mortal Kombat Playstation 3 / Xbox 360	Warner Bros	9
5	NHL 11 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
6	Crysis 2 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
7	Zumba Fitness Playstation 3 / Wii / Xbox 360	505 Games	7
8	Sports Champions Playstation 3	Sony	6
9	The Sims 3 DS / 3DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
10	Playstation Move Heroes Playstation 3	Sony	5

Suomen Top 10, viikot 13-14

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Lego Star Wars III DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	7
2	Crysis 2 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
3	Zumba Fitness Playstation 3 / Wii / Xbox 360	505 Games	7
4	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
5	NHL 11 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
6	New Super Mario Bros. Wii Wii	Nintendo	9
7	The Sims Medieval PC	Electronic Arts	9
8	Shift 2 Unleashed PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	8
9	Homefront PC / Playstation 3 / Xbox 360	THQ	6
10	The Sims 3 DS / 3DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9

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