

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Kesäkuu 2011
Numero 35

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



TOIMITUS ESITTÄYTY

Lue Gamereactorin toimituksesta lisää osoitteesta Gamereactor.fi/toimitus



Kimmo Pukkila

Modern Warfare 3:n julkistus ei horjuttanut Battlefield 1942 -faniksi tunnustautuvan Kimmon odotuksia Battlefield 3:a kohtaan. Toimituksen työmyyrän odotuksissa siintää lähimpänä kesäloma, ja mahdollisuus pelata kuluneen vuoden rästäpelit.



Mika Sorvari

Dynaaminen uutistyykkimme on pitäytynyt pelinkehityksen terävimmällä kärjellä, eli sekoillut Minecraftissa kavereiden kanssa moninpelissä. Kokemus oli kuulemma kuin kreisikomediasarjan elokuvasta Pelastakaa sotamies Ryan.



Matti Isotalo

Gamereactorin pitkäaikaisin avustaja on yhteistyöpeleistä tykkäävänä seurannut hymyssä suin viimeaikaisia julkaisulistoja. Pelattava ei lopu heti kesken kun tulla on vielä D&D: Daggerdale, Dungeon Siege III kuin Hunted: Demon's Forgekin.

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 35 / kesä-heinäkuu 2011



Maksua maksun päälle

Pitelet käsissäsi on tällä hetkellä Gamereactorin kesänumeroa. Heinäkuussa toimituskin pääsee nauttimaan pienestä kesälomasta, joten seuraavan kerran ilmainen pelilehtemme ilmestyy vasta elokuun puolessa välissä.

Kuten monet säännölliset lukijat ovat huomanneet, pitkin vuotta lehden ulkoasussa on tapahtunut paljon muutoksia. Huhtikuussa uuden ilmeen saivat esimerkiksi peliarviot, jotka toivottavasti lukijoidenkin mielestä näyttävät selkeämmiltä ja eläväisemmiltä kuin vanhat mustan ja keltaisen sävytteiset sivut. Muutoksissa on edetty varovaisin askelein ja tässä lehdessä vuorossa on nyt lukemasi toimitussivu. Sisällysluettelo saa tällä erää väistyä, mutta sen sijaan pääsemme tutustuttamaan lukijat Gamereactorin toimittajiin ja avustajiin sekä tuomaan heidän ajankohtaisia mietteitään esille.

Alkukesästä omia mietteitäni ovat vaivanneet erityisesti pelien ja pelipalveluiden kuukausimaksut. Verkko- ja pelipalveluissa kuukausimaksut ovat tietenkin vanha juttu, mutta yhä useammat MMO-pelit ovat viime aikoina siirtyneet free to play- tai freemium-mallin. Konsolipuolella peleistä on saanut maksaa lähinnä Xbox Liven ja lisäsisältöjen takia. Muutoksen tuulet kuitenkin puhaltavat ja Activision nosti kissan pöydälle toukokuussa julkistamalla Modern Warfare 2:n Elite-palvelun. Huhuissa leijui jo pelko kokonaan kuukausimaksullisesta moninpelistä, mutta lopulta Elite paljastui enemmän Playstation Plus -tyyliseksi lisäpalveluksi. Peruspelaaminen on vielä ilmaista, mutta jos mieli erikoisominaisuuksia, kuten klaanitukea, ladattavia lisäkartoja ja muita, joutuu pulittamaan maksua kerran kuunkierrossa.

Moni pelaaja veti uutisesta syystäkin herneen nenään. Ei ihme, sillä esimerkiksi Xbox 360:lla ei vannoutunut CoD-pelaaja pääse pelkällä pelin hinnalla vielä juuri mihinkään. Verkkopeliä varten pitäisi pulittaa vuosimaksua Xbox Livestä, eivätkä laajennuksetkaan ole ilmaisia. Pistetään vielä Elite-maksu päälle niin ymmärrettävästi alkaa kovimmankin fanin pinna kiristyä.

Pelaajana minua ei huoleta niinkään tämä yksittäinen maksullinen palvelu, vaan se yleinen suunta, johon alalla on hitaasti siirrytty tämän konsolisukupolven ajan. On toki selvä että pelilukaisijat etsivät jatkuvasti uusia tapoja lisätä kassavirtaansa, mutta Activisionin veto avaa kuitenkin ovea inhoitavasti lisää konsolipelaamisen mikro- ja kuukausimaksuille. Pelaajalle ajatus on karmiva, mutta analyttisin silmin tilanne on mielenkiintoinen. On hauska nähdä, pystyykö Activision edelleen jatkamaan Call of Dutyn armotonta lypsämistä ja vielä lisäämään tällä tavoin tahtia vai alkavatko sarjan fanit ja pelaajat ylipäättensä saada tilanteesta jo tarpeekseen. Mitä mieltä sinä olet? Keskusteluun voit osallistua muun muassa Gamereactorin verkkosivuilla.

Arttu Rajala, päätoimittaja

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

Toimittaja Kimmo Pukkila
(kimmo@gamereactor.fi)

Toimittaja Mika Sorvari
(mika.sorvari@gamereactor.fi)

Vastuuhenkilö Arttu Rajala

Art Director Petter Hegevall

Tekniikka & verkkosivut Emil Hall

Käännökset

Arttu Rajala / Kimmo Pukkila

/ Mika Sorvari

Avustajat

Matti Isotalo / Leevi Rantala / Eerik Rahja / Markus Hirsilä / Tuomo Luukkanen

/ Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tero Kerttula / Jouni Hakkarainen

Osoite Gamereactor Finland

Niinikuja 3 / 01360 Vantaa

Puhelin 050 375 7728

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Julkaisu 10 numeroa vuodessa

Paino StiboGraphics Danmark

Paperi My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel +45 45 88 76 00

Markkinointipäällikkö Morten Reichel

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

Gamereactor on pohjoismainen **ilmaisjakelu**, jota tekee viisi eri toimituskuntaa Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa ja Saksassa. Suomessa Gamereactoria jakelevat muun muassa Prisma, Citymarket, Gigantti, Gamenpost, ToysRus, ONOFF, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Peli ja VPD. Voit myös ladata lehden PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata sen kotiin vuodeksi postikulua vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita, artikkeleja voi lukea myös Gamereactorin iPhone, iPod Touch, iPad -sovelluksesta, joka on ladattavissa Applen verkkokaupasta ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkaistaan sähköinen versio eli eMag, jonka voi saa pelien jakelijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona omille verkkosivuilleen.

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S

Testiversiot

Arvioissa ei yleensä mainita erikseen, millä alustalla peli on testattu – tämä voi olla mikä tahansa meillä pelistä toimitettu versio. Mainitseminen 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

Pelienarvioissa 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.

Verkkotekstit

Lehdessä julkaistaan tilaisista peli- ja elokuva-arvioiden sekä muiden artikkelien lyhennetyt versiot. Pitkät arviot, kuten myös vanhat peliarvot, löydät verkkosivuiltamme!

NINTENDO WIIU

Ensimmäiset tiedot uudesta konsolista, joka voi muuttaa videopelien periaatteita

Nintendo julkisti E3-messuilla uuden sukupolven kotikonsolin Wii U:n, jonka erikoisuus löytyy ohjaimesta. Ohjain yhdistää tablettitietokoneen ja perinteiset kontrollit pakettiin, joka tarvittaessa eliminoi vaikka kokonaan television tarpeen. Se toimii myös TV:n ohessa lisäikkunana pelin maailmaan. Pelitalot kuten EA, THQ ja Warner Bros sanovat olevansa innoissaan Wii U:n uusista mahdollisuuksista.

Kyseessä ei ole mukana kannettava käsikonsoli, vaikka ohjain periaatteessa sellaisesta voisikin käydä. Ohjain kytkeytyy itse konsoliin langattomalla yhteydellä, jonka sanotaan mahdollistavan viiveettömän pelikuvan siirron ohjaimen näytölle. Näyttöä voi käyttää myös pelivälineenä, sillä se tunnistaa kosketuksen ja siihen voi piirtää styluksella. On täysin kehittäjästä kiinni, miten ohjaimen ominaisuuksia käyttää. Se voi toimia vaikka pöydälle asetettavana shakkilautana kevyessä ajanvietepelissä. Toimintapelissä kosketusnäyttöä pyyhkäisemällä voi esimerkiksi heittää heittotähtiä. Kosketusnäytön ohella ohjaimen sisältävät liikeentunnistin, kaiuttimet ja kamera.

Nintendo ei vielä kertonut tarkkoja tietoja itse konsolista, joka on tulossa markkinoille vasta ensi vuonna. E3-tilaisuudessa keskityttiin etunenässä vain uuden ohjainidean sisäänajamiseen. Yhtiö kuitenkin esitti muutamia lupauksia tulevista peleistä, ja niihin lukeutuu sellaisia nimiä kuin Darksiders II, Batman: Arkham City, Assassin's Creed, Tekken ja Dirt. Nintendon peleistä suuret aplodit sai uusi Super Smash Bros, joka julkaistaan myös 3DS:lle. Nintendon konsolissa tuntuisi ensimmäistä kertaa riittävän puhtia kunnollisiin HD-peleihin. Microsoftin ja Sony'n on paras varautua uuteen kilpailijaan.



■ **AITOA HD-GRAFIKKAA** Vaikka Wii U:n ei odoteta yltävän huippu-PC:n tasolle, on sen tehojen uumoiltu ylittävän Playstation 3:n vastaavat. Nintendo on jo luvannut, että konsolin pelit voidaan piirtää täydellä Full HD -tarkkuudella (1920x1080p).

■ **OMA NÄYTTÖ** Wii U:n ohjaimessa oleva näyttö on kooltaan varsin suuri, 6,2 tuumaa. Konsoli voi lähettää pelikuvan ohjaimen television sijaan. Tästä on hyötyä esimerkiksi jos TV:lle on muutakin käyttöä tai pelaa moninpelejä samalla konsolilla.





■ **PELAA KLASSIKOITA** Kaikki nykyiset Wii-pelit toimivat myös Wii U:lla. Lisäksi uutuuskonsoli tukee Wiin lisävarusteita, kuten tasapainolautaa ja Wii Motion Plussaa. Wii-pelit voidaan skaalata ylöspäin, mutta Gamecube-tukea ei enää ole.

■ **EI BLU-RAYTÄ** Nintendo ei ole valinnut Blu-raytä Wii U:n levyformaattiksi. Mukana ei myöskään ole kiintolevyä, vaan konsoli käyttää flash-muistia. Lisätillaa kaipaavat voivat laajentaa kapasiteettia SD-muistikortteja käyttäen.

■ **PELITUKEA, KIITOS!** Wiin ongelma on ollut ulkopuolisten pelitalojen heikko tuki. Wii U saattaa tuoda tähän parannuksen. Jotain kertoi jo se, että EA osallistui ensimmäistä kertaa Nipin lehdistötilaisuuteen ja puhui sekä urheilusta että Battlefieldistä.

Sonyn uusi PlayStation Vita testissä

PSP:n seuraaja on tehokas käsikonsoli huippuominaisuuksilla

PSP oli monelta osin pannukakku, mutta sen seuraajaa on hämmästyttävä käsitellä. Ennakkoesittelyssä laitteet odottivat vielä loppusilausta, mutta tämä ei vähentänyt hyvää tunnetta, joka laitteesta huokui. Olo oli kuin iPhoneen ensimmäistä kertaa koski. Painoa tuntuisi olevan hivenen Nintendo 3DS:ää enemmän, onhan Vita myös fyysisesti kookkaampi. Muodoltaan konsoli muistuttaa PSP:tä, mutta se on ainoa yhdistävä seikka; sielultaan kyseessä on täysin uusi kone.

Ehkä ilmeisin lisäys on toinen peukalotatti. Tässä mielessä Sonyn käsikonsoli tuntui todella luontealta, peukaloiden hakeutuessa luonnollisesti molempien sauvojen päälle. Iso juttu on kuitenkin kosketusteknologia, jota löytyy paitsi näytöstä myös konsolin takapinnalta. Varhaisissa peleissä kosketusohjauksen tarkkuus vaihteli, mutta laatu-kehittäjien käsissä jälki on vakuuttavaa jo nyt. Konsoli teki vaikutuksen myös tehoillaan. Kunnes näemme 3DS:n toisen aallon pelit, Sonyn vaihtoehto pitää paalupaikkaa grafiikassa.

Vita on seksikäs vempain, joka lupaa sellaista monipuolisuutta, mitä muista kannettavista ei löydy. Se tukee niin kamerapelejä, uudenlaisia kosketuspelejä kuin kotikonsolimaisia toimintaseikkailujakin. Ennen kaikkea Vita tuntuu omalta kokonaisuudeltaan, eikä vain karsitulta PS3:lta.

Gillen McAllister

1 960 x 544 pikseliä

Suuri viiden tuuman kapasitiivinen kosketusnäyttö esittää pelit veitsenterävinä 960 x 544:n kuvapisteen tarkkuudella.

2 Kuperat tatit

Vita tuo käsikonsolimaailmaan viimein kaksi analogista peukalosauvaa, joiden pinta on Dualshockin tapaan kupera.

3 Kaksi kameraa

Konsolin molemmin puolin löytyy kamera, ja kuoriin kätkeytyvät myös liikkeitunnistin, GPS ja mikrofoni.

4 Pelit muistikortille

UMD oli floppi ja Sony luopuu levyformaattista kokonaan Vitassa. Sen sijaan pelit tulevat 3DS:n tavoin kortilla.

5 Kaksi eri versiota

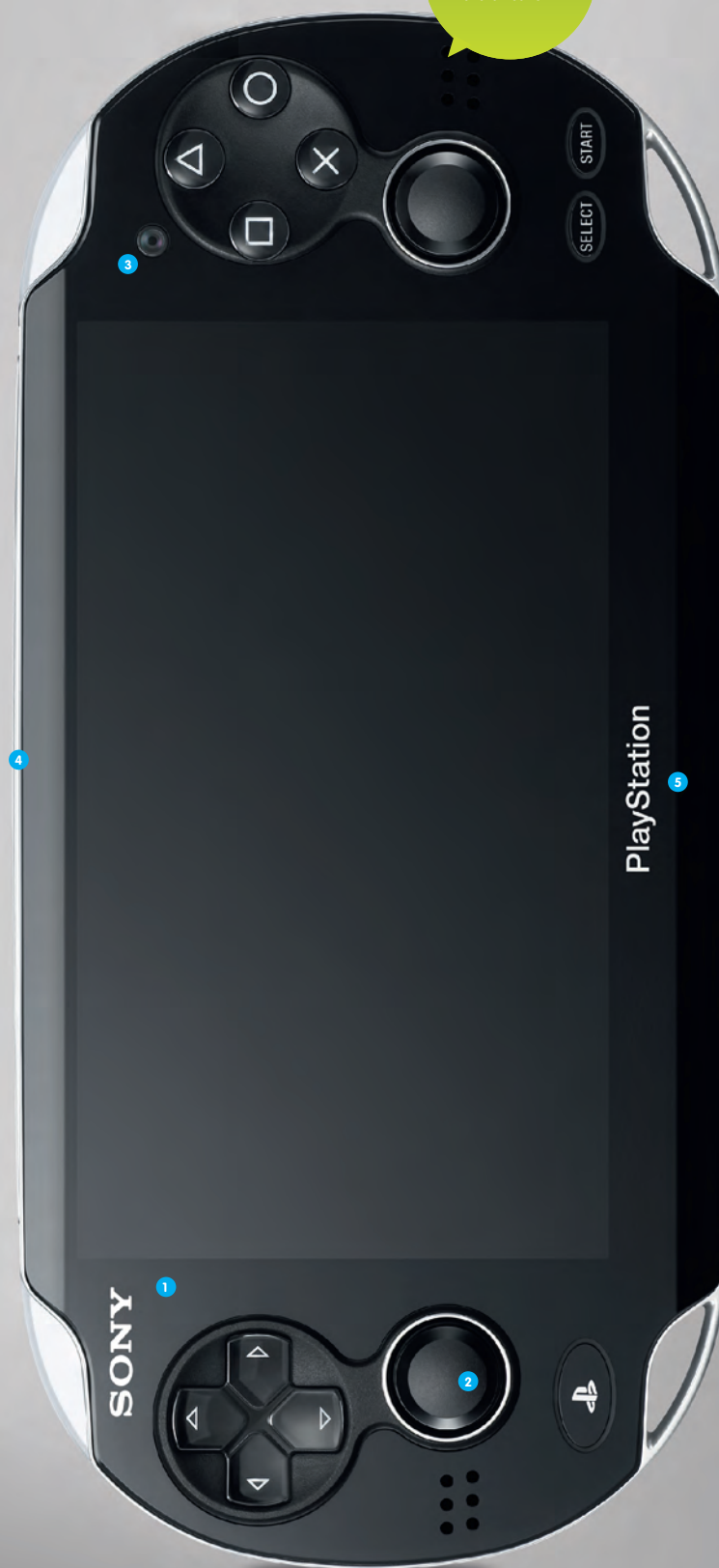
Konsolista on suunnitteilla kaksi versiota, joista toisessa on tuki myös 3G-verkoille ja toinen tukee vain WiFiä.

VALMISTAJA Sony **JULKAISUAIKA** Loppuvuosi 2011

HINTA 249 euroa (WiFi) / 299 euroa (WiFi + 3G)

PROSESSORI ARM Cortex A9 (nelyydin) **NÄYTÖN VÄRIT** 16 miljoonaa väriä (OLED) **WIFI** 802.11b/g/n **KOKO** 182,0 x 83,5 x 18,6 mm **AKKU** Lithium-ion (kestoa ei ilmoitettu)

HARD
WARE





Uncharted: Golden Abyss

Naughty Dogin erinomainen Uncharted-sarja saapuu PS Vitalle, joskin uuden Bend-studion sorvaamana. Huolet tason laskusta voi kuitenkin ennakkotestin valossa nakata romukoppaan, sillä peli tuntui luontevalta jatkolta sarjalle. Nathan Drake kiipeilee, hiipii ja taistelee uudessa seikkailussa, joka piirretään lähes PS3-tasoisella grafiikalla. Peli hyödyntää Vitan kosketusteknologiaa, ja esimerkiksi kiipeillessä kädensijoihin voi tarttua näyttöä napauttamalla.



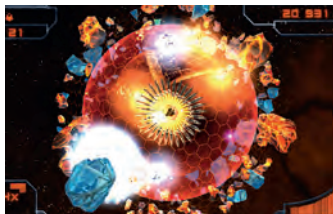
Reality Fighters

Reality Fighters on taistelupeli, jossa itse luodut virtuaalihahmot ottelevat kameran kuvaa- missa todellisissa ympäristöissä. Taisteluty- lejä on aina kungfusta zombityyliin, mutta peli- mekaniikka tuskin haastaa genren jättiläisiä. Peli vetoaakin lähinnä outoudellaan.



Wipeout 2048

Ikoninen Playstation-kaahailu siirtyy ajassa taaksepäin, aivan Anti-Grav Leaguen alkuaikoihin. Wipeout 2048:n maailma ja ajokit ovat arkkitehtuuriltaan selvästi karkeampia kuin Wipeout HD:ssa, mutta hyvässä mielessä. Ja moninpeli toimii ristiin PS3-version kanssa.



Super Stardust Delta

Suomalaisen Housemarquen Super Stardust Delta on vanhan koulukunnan räiskintä, jossa planeetan ympärillä tulitetaan kahden tatin ohjauksella. Tuttua ydinmekaniikkaa on maustettu kosketustoiminnoin ja uusin pelimuodoin.



Little Deviants

Tämä minipelikokoelma tuo hyvin esiin Vitan ominaisuudet. Maastoa voi kohottaa painamalla takapaneelia, ruudukossa hyppiviä otuksia voi napauttaa aidosti ylä- ja alapuolelta ja robotteja räiskittää liikkeenunnistuksella.

Tukea ja toimintoja

Playstation Vita on saanut hyvän vastaanoton pelinkehittäjiltä. Sille kehittää pelejä likimain jokainen suurista peliyhtiöistä. Esimerkiksi Capcom julkisti Vitalle Street Fighter X Tekkenin ja Sega Virtua Tennis 4:n. Sony puolestaan tuo konsolilleen Little Big Planetin ja Modnation Racersin, jotka saavat uusia piirteitä kosketuspintojen ansiosta. Modnationissa ratoja voi piirtää ruudulle, ja etutai takapintaa käyttämällä ympäristöön voi nostaa kumpuja tai painaa monttuja. Helppoa!



MOBIILI-PELAAJAT

Aivan kuin lähin kilpailija 3DS, Vita joutuu kamppailemaan markkinoista yleistyviä pelipuhelimia vastaan

1 Sony Ericsson Xperia Play

Yksi Playstation Vitan kilpailijoista on itse asiassa Sonyn itsensä tuote, sillä yhtiö lanseerasi aiemmin keväällä Xperia Play-pelipuhelimen. Kyseessä on älypuhelimien ja konsolin hybridi, johon sisältyvät tutut Playstation-näppäimet ja kaksi analogista ohjainta. Vain Xperialle tehtyjä pelejä on niukasti, mutta kiinnostusta voi herättää Sonyn lupaus Playstation 1 -klassikoiden uudelleenjulkaisusta. Lisäksi käytössä on Android Market peleineen. Xperia Playn valttina on konkreettinen peliohjain, joka erottaa sen muista älypuhelimista.

[Hinta 549 euroa](#) [Paras peli Guerrilla Bob](#)

2 Apple iPhone 4

iPhone 4 on kuumaa tavaraa ympäri maailman. Monille mobiilipelien kehittäjille se on myös varteenotettavin vaihtoehto julkaisu- alustaksi. Laitteen pelivalikoima on valtava; App Storesta käyttäjä voi löytää pian yli puoli miljoonaa sovellusta, joista leijonanos on juuri pelejä. Kosketusnäyttö (joka on varustettu yksityiskohdat säilyttävällä Retina-tekniikalla) ja kallistussensori toimivat peliohjaimina, ja ne sopivat hienosti sellaisiin peleihin kuin Angry Birds ja Real Racing. Sosiaalisen Game Center -verkkopalvelun kautta pelaajat voivat nyt myös tavata toisiaan ja vertailla pisteitään.

[Hinta 649 euroa](#) [Paras peli Angry Birds](#)

E3 2011

Gamereactorin toimittaja tarkastelee tämän vuoden messujen pelisatoa – täytyivätkö odotukset?



Vuosittain järjestettävä Electronic Entertainment Expo, tutummin vain E3, keräsi jälleen kesäkuun alussa pelialan keskeisimmät

tekijät Los Angelesiin mitteleämään sekä lehdistön että pelaajien huomiosta. Tänä vuonna odotukset olivat korkealla, koska luvassa oli ainakin yksi uuden sukupolven konsoli. Tuo konsoli on ensi vuonna lanseerattava Wii U, joka lupaa sekä HD-grafiikkaa että uudelaista ohjainta. Useat pelitalot ilmoittivat julkistuksen yhteydessä kehittävänsä pelejä uutukaiselle, ja ensimmäistä kertaa pitkään aikaan Nintendolla on mahdollisuus korjata perinteinen heikkoutensa: köyhä pelijättien tuki.

Mutta entäpä messujen pelitarjonta? Microsoft aloitti lehdistötilaisuutensa Modern Warfare 3:lla ja Tomb Raiderilla, ja päätti tilaisuuden Halo 4:llä. Näiden väliin änkesi kuitenkin liikeohjattavia Kinect-pelejä ehkä liiankin kanssa. Sony puolestaan keskittyi lehdistötilaisuudessaan suuresti Playstation Vita -käsikonsoliin. Playstation 3:lle julkistettiin ensi vuodeksi Sly Cooper: Thieves in Time. PS3 saa myös pieniä lisukkeita SSX:ään, Need for Speed: The Runiin ja Saints Row: The Thirdiin. Suuret yksinoikeusjulkistukset ja uudet pelisarjat kuitenkin puuttuivat, ja se oli leimallista koko messuille. Nintendolla oli paras sauma varastaa show. Grand Theft Auto V olisi kruunannut Wii U -esittelyn, mutta se pysyi pimennossa ja yksinoikeusjulkistuksena oli Lego City Stories. **Kimmo Pukkila**



RESISTANCE 3

■ **TARINA** Vuosi on 1957. Neljä vuotta on kulunut Resistance 2:sta. Joseph Cappelli piileskelee Oklahomassa, ja chimeraat ovat valloittaneet koko planeetan. Cappellin taisteluhälyt saadaan kuitenkin nousemaan, kun tiedemies Malikov keksii keinon muulaisten karkottamiseen.

■ **MONINPELI** Resistance 3 tukee kahden pelaajan yhteistyötä sekä samalla koneella että netin yli. Varsinaista nettipeliä on supistettu 16 pelaajaan, mutta uusi etenemisjärjestelmä mahdollistaa osallistumisen maailmanlaajuisen, jatkuvaan taisteluun kahden osapuolen välillä.

LIIKEOHJAINTEEN TUKI KASVUSSA

Sekä Kinect että Playstation Move ovat kasvattamassa pelitukeaan rivakasti. Kinectillä esiteltiin muun muassa jouluksi tuleva Kinect Star Wars, joka sisältää valomiekkailua. Peli näytti elokuvamaiselta, mutta ohjaus vaatii vielä hiomista. Kinectille julkistettiin yksinoikeudella Disneyland Adventures, ja EA:n urheilupelit tukevat sensoria vuonna 2012. Xboxin kovaa ydintä kosiskeltiin Kinectin maailmaan Mass Effect 3:lla; peli toimii ohjaimella, mutta Kinectille puhumalla voi tehdä dialogivalintoja ja kommentaa ryhmäänsä. Playstation Move -tuki puolestaan tulee Bioshock Infiniteen ja Star Trekiin. Movella esiteltiin uusi Medieval Moves, jossa seikkaillaan miekan ja magian maailmassa.



F1 2011

Codemastersin Formula 1 -peli tekee paluun syyskuussa, ja tänä vuonna kehittäjät ovat panostaneet erityisesti moninpeliin. Mukana on esimerkiksi co-op-mestaruussarjoja ja jaetun ruudun tuki. Myös nettipeliä on kasvatettu 16 pelaajaan, ja kahdeksan tyhjäksi jäävää ruutua voi täyttää tekoälykuljettajin. Ratavalkoimaa on kasvatettu oikean kisakalenterin mukaan kahdella uudella radalla, autoihin on lisätty sääntömuutosten tuomat DRS/KERS-systeemit ja siellä olemisen elämystä on ehostettu parannetulla haastattelujärjestelmällä ja voitontuuletuksilla.



LUIGI'S MANSION 2

Gamecuben lanseerauspeleihin lukeutunut Luigi's Mansion saa jatkoa Nintendo 3DS:llä. Nintendo kehittää konsolille täysin uutta Luigi's Mansion 2:ta, jossa Luigi seikkailee useissa eri kartanoissa ja kohtaa monenlaisia haamuja ja hirvityksiä. Mukana hahmolla on imuri, jolla vihollisia voi kukistaa ja joka toimii myös välikappaleena muunlaisille interaktioille ympäristön kanssa. Nintendo lupaa peliin mm. erinomaista 3D-tukea, joten kentties siitä muotoutuu jopa mallikappale 3DS:n ominaisuuksien hyödyntämisestä. Julkaisu tapahtuu ensi vuonna.



FABLE: THE JOURNEY

Lionhead Studiosin Fable-sarja jatkuu, mutta ei aivan tavanomaisissa merkeissä. Moottoriturpa Peter Molyneux piipahti Microsoftin lehdistötilaisuudessa esittelemässä Fable: The Journey, joka on Unreal Engine 3:lla pyörivä ja Kinectillä pelattava toimintapeli. Molyneux lupaa aiempaa vivahteikkaampaa grafiikkaa ja helposti lähestyttävää pelikokemusta. Demossa nähtiin vankkurilla ajelua, minkä jälkeen heiteltiin taikojia eteen hypänneiden peikkojen harmiksi. Liikekentunnistust ei vaadi tässä pelissä seisomista.



■ **CHIMERA** Viruksesta syntyneet muukalaiset ovat kolmannessa osassa entistä fiksumpia ja liikkumakykyisempiä. Uuden teknologian ansiosta tekoälyhahmot voivat rymytä yli maaston kuin maaston, ja mukaan on tullut myös uusia vihollistyypejä. Peli ilmestyy syyskuussa PS3:lle.

E3 2011



GEARS OF WAR 3

Pelisuunnittelija Cliff Bleszinski nousi Microsoftin lavalle yhdessä räppäri Ice T:n kanssa. Kaksikko esitteli ensimmäistä kertaa Gears of War 3:n yksinpelikampanjaa livenä. Neljän pelaajan yhteistyötä tukeva kampanja toi demossa esiin valtavan merihirviön, joka haukkoi uhkaavasti paloja Marcus Fenixin ja kumppaneiden paatista. Epätoivoinen tilanne alkoi kääntyä COG-sotureiden eduksi, kun taistelu eteni aluksen kannella ja Ice T tulitti hirviön silmää konekiväärillä. Silmä poksautti ikävän näköisesti moskaksi. Otus päätti lopulta turvautua itsetuhoon, mikä päätti visuaalisesti hienon demon suureen räjähdykseen. Julkaisu syyskuussa.



HALO 4

Bungie on poissa kehistä, mutta Halo-sarja sen kuin porskuttaa. Microsoftin oman 343 Industriesin kehittämä Halo 4 jatkaa siitä, mihin Master Chiefin trilogia päättyi.

Messujen ehkä suurin yksinoikeuspelejä tuli aivan Microsoftin lehdistötilaisuuden lopussa, kun jättiscreenille pyörähti Halo 4:n traileri. Videolla scifiräisikinnän päähahmo, supersotilas Master Chief herää syväjäädytyksestä tekoälytoverinsa Cortanan avunpyyntöön. Avaruusaluksenraato, jolle Chief Halo 3:n lopussa jäi, on havaittu, ja pian paikalla on helvetti irti.

Microsoft oli selvästi säästänyt parhaan viimeiseksi. Vaikka Halo 4:stä oli liikkunut huhuja jo aiemmin eikä julkistus ollut täysin odottamaton, pitkällisten Kinect-esittelyiden jälkeen pramealla CG-trailerilla julki tuotu Halo 4 oli juuri sitä, mitä vannoutunut Xbox-yleisö kaipasikin.

Tarinallisesti Halo 4 on siis varsin suoraa jatkoa Bungien luomalle Halo-trilogialle. Bungie on kuitenkin vaihtanut leiriä ja kehittää toistaiseksi tuntematonta toimintapelisarjaa Activisionille. Halo 4:n kehitysvastuu lankeaa näin Microsoftin sisäiselle 343 Industriesille, jolla ei ole aiempia julkaistuja pelejä. Haaste uudelle tiimille onkin valtava, mutta uskoa valaa useiden ex-bungieläisten ja muutamien muiden kehittäjäveteraanien

kuuluminen tiimin rivistöön. Samalla tuore tiimi avaa ovia mahdollisille pelillisille uudistuksille, joista ei tosin vielä ole annettu julkia tietoja. Microsoftin virallisen kuvauksen mukaan Halo 4:ssä Master Chief joutuu kohtaamaan kohtalonsa, kun universumia uhkaa muinainen paha. Covenant? Flood? Sitä ei vielä paljastettu. Vastauksia saadaan varmasti aikanaan, mutta vielä toistaiseksi peli on lähes puolentoista vuoden päässä.

Ennen Halo 4:ää Xbox 360 -pelaajat pääsevät fiilistelemään sarjan aloittanutta Halo: Combat Evolvedia, joka julkaistaan uudelleen sarjan kymmenvuotisjuhlavuoden kunniaksi 15. marraskuuta 2011. Halo: Combat Evolved Anniversary on teknisesti modernisoitu HD-painos alkuperäisestä ja mahdollistaa sekä vanhan että uuden grafiikan käytön. Mukana on kaikki alkuperäisen pelin sisältö, seitsemän remasteroitua moninpelikenttää ja viimein Xbox Livessä toimiva co-op-kampanja. Anniversary on yhteensopiva Halo: Reachin nettipelin kanssa.

Halo 4 ilmestyy joulukuksi 2012. Microsoftin mukaan se aloittaa uuden trilogian Xbox 360:lla, joten Haloa riittää vielä vuosiksi.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

On tullut aika viedä Ezion tarina päätökseensä ja paljastaa vastaukset Altaïrin ja salamurhaajien mysteereihin

Ubisoft puskee uutta Assassin's Creediä markkinoille tiiviiseen tahtiin, mutta vuodessa ehtii kyllä, kun peruspalaset ovat kohdallaan ja kehittäjien taidot riittävät. Vuoden lopulla julkaistava Assassin's Creed Revelations vaikuttaa E3-demon valossa jännittävältä lisältä sarjaan, ja faneille on luvassa merkittäviä juonellisia paljastuksia.

Pelissä liitytään jälleen Ezion seuraan tämän lähdettyä mittavalle pyhiinvaellusmatkalle etsimään vastauksia salamurhaajien mysteereihin. Hän päätyy matkoillaan Masyafiin, vanhaan salamurhaajien tukikohtaan, joka oli jo ensimmäisessä pelissä. Sieltä hän löytää kammion, joka on suljettu viidellä avaimella. Tempeliritarit ovat valloittaneet Masyafin ja pyrkivät pääsemään käsiksi juuri tuon kammion aarteisiin. He ovat löytäneet yhden avaimista, jättäen neljä etsittäväksi Konstantinopolin laajasta kaupungista. Niinpä Ezion tarvitsee löytää nämä avaimet ennen tempeliritareita ja samalla selvittää, kuka viidettä avainta pitää hihassaan.

Konstantinopolista näytettiin vain vilaus demossa, mutta se on selvästi täysin erilainen kuin Assassin's Creed: Brotherhoodin Rooma. Projektin taiteellisen johtajan

Alexandre Amancion mukaan kaupunki on itseasiassa hieman Roomaa pienempi; siitä puuttuvat Brotherhoodin suuret, avoimet tilat. Se on vilkas metropoli, joka on rakennettu erinäisille mäille ja rinteille, ja siinä sulautuvat yhteen lukemattomat eri kulttuurit ja sivilisaatiot. Ympäristö vaikutti kutsuvalta.

Yksi Revelationsin uutuuksista on Ezion asekaappiin lisätty koukkuterä. Sillä voi liukua alas köysiä pitkin, mutta se on myös kätevä taistelussa. Ezio voi napata sillä kiinni vihollisista ja heitellä näitä ympäriinsä, mikä tuo taisteluihin uudenlaista jouhevuutta. Ezio ei ole silti ainoa pelattava hahmo. Altaïr, ensimmäisen Assassin's Creedin päähenkilö, tekee paluun keskeisessä roolissa.

Kuten pelin nimi vihjailee, tarinan tulisi ratkaista ja selittää monia niistä mysteereistä, joita aiemmissa peleissä on pohjustettu. Miten Altaïr, Ezio ja Desmond sopivat yhteen, kuka on Koehenkilö 16 ja mitä tämän näyt tarkoittavat, sekä mitä onkaan lukittuna Masyafin alaiseen kammioon? Demo ei vastannut näihin kysymyksiin, mutta jätti odottamaan kärsimättömänä lisää.



■ **DESMOND** Pilaamatta Brotherhoodin loppua sanottakoon, että Desmond, tarinan linkki nykyaikaan, on jumissa koomassa ja hänet laitetaan takaisin geneettisiä muistoja lukevaan Animus-koneeseen. Jokin menee kuitenkin vikaan ja Desmond putoaa Mustaan huoneeseen, jossa ei mennä vain Ezion muistoihin, vaan kohdataan myös oma alitajunta ja geneettisten muistojen syvimät syöverit.

■ **EAGLE VISION** Uusittu Eagle Visionin nimeä kantava kyky on entistäkin monipuolisempi, ja sitä voi käyttää muun muassa erottamaan vihollisia paksun savun keskellä, tai luomaan selkoa vartioiden rutiineista.



FAR CRY 3

Demo esitteli psykopaattisimman pahiksen sitten Jokerin

”Kerroinko koskaan, mikä on mielenvikaisuuden määritelmä”, mies kysyy eloton katse kasvoillaan. Tästä hetkestä tuli yksi messujen mieleenpainuvimmista, kun Ubisoft vyörytti näyttämölle Far Cry 3:n.

Far Cry palaa kulottuneen Afrikan jälkeen jälleen vehreämpiin maisemiin, paratiisisaarelle. Tällä mysteerisellä saarella hortoilee oman onnensa nojassa Jason Brody, joka demon alussa kuvaa kielekkeeltä jonkinlaisen rikollisryhmän harjoittamaa väkivaltaa viattomia kohtaan. Muutaman räpsyn jälkeen linnut pyrähtävät lentoon, ja katsastaessaan selustansa Brody saa AK:n perästä otsaan.

Brody on sidottuna leirissä, kun rikolispomo aloittaa selkäpiitä riipivän monologinsa mielenvikaisuudesta. Kesken kaiken kaveri kimpaantuu ja potkaisee kiven kielekkeeltä alas. Brody tempautuu mukaan ja putoaa alla olevaan veteen.

Vedessä näkyy useita hukkuneita ruumiita, mutta Brodyn onnistuu riuhtoa itsensä irti ja uida kallioiden ali vesiputouksen taakse. Sankan usvan turvin mies yllättää partioivan sotilaan ja nappaa tämän AK-47:n. Matkalla takaisin leiriin Brody surmaa yhden vartijan hyppäämällä päälle kalliolta, toisen puukottamalla vihollista tämän omalla puukolla ja kolmannen

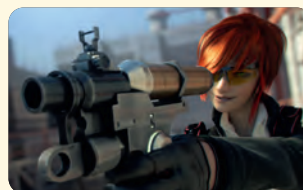
puukon heittämällä. Tästä puhkeaa tulitaitelu, jonka päätteeksi Brody yrittää varastaa roistojen helikopterin, mutta nämä ehtivät ampuu nousevan hekon alas. Tärskystä selvittyään Brody kuulee taas tutut sanat: ”Kerroinko koskaan, mikä on mielenvikaisuuden määritelmä?”

Demo jätti mainion ensivaikutelman. Far Cry näyttää palaavan juurilleen tarjoten toimintaa, hiippailua ja upeaa grafiikkaa. Se vaikuttaa myös elokuvamaisemalta kuin ennen. Ubisoft lupaa, että pelaajat voivat vaikuttaa tarinan kuluun valitsemalla liittolaisensa ja vihollisensa. Peli tulee 2012 HD-konsoleille ja PC:lle.



GOD OF WAR ORIGINS

Vaikka E3-messut eivät vastanneet odotuksiin God of War IV:stä, julkisti Sony God of War -kokoelman, joka saattaa olla Playstation 3 -pelaajien mieleen. God of War Origins niputtaa aiemmin vain PSP:lle julkaistut Chains of Olympusin ja Ghost of Spartan yhdelle Blu-ray-levylle, joka ilmestyy syyskuussa. Teknisiä parannuksia lukeutuu niin teräväpiirtotarkkuus, stereoskooppien 3D kuin myös entistä immersioivampi 5.1-ääniraitakin. Teknisiä hienouksia tärkeämpää on kuitenkin se, että Origins-kokoelmaa voi pelata PS3:n Dualshockilla. Vaikka God of Warit ovat olleet hyviä myös PSP:llä, ei ohjaustuntuma millään ole päässyt täysimittaisen ohjaimen tasolle. Nyt pelaajat voivat ohjastaa Kratosta aiempaa tarkemmin ja myös tuntea iskujen voiman lisättyjen äänitehosteiden ansiosta.



OVERSTRIKE

Insomniac Gamesin uusi monialustainen pelisarja vahvistui Overstrikeksi. Aiemmin yksinomaan Playstation-studiona tunnettu Insomniac (Ratchet & Clank, Resistance) työstää uutta peliä yhdessä EA:n kanssa, ja se julkaistaan PS3:n ohella Xbox 360:lle. Overstrike on neljän ”eliittiagentin” ympärille rakentuva toimintapeli, jota on kyllästetty kierolla aseilla ja huumorilla. Joukkioon kuuluu nuori tiedemies, ex-palkkasoturi, elämäntaparikollinen ja etevä etsivä. Sakki on hommassaan pohjasakkaa, ja tehtävien tuhot ovat usein suuremmat kuin saavutukset. Tähän tulee kuitenkin muutos, kun hämäräperäinen organisaatio uhkaa vallata maailman. Risaisen joukkon monipuoliset taidot ovat nyt tarpeen. Peli tukee neljän hengen yhteistyömoninpeliä. Julkaisuaikaa Overstrikele ei vielä vahvistettu.



DUST 514

Islantilaisen CCP Gamesin konsolitoimintapeli Dust 514 julkaistaan vain Playstation 3:lle. Studio vahvisti yksinoikeuden Sony:n lehdistötilaisuudessa ja kertoi samalla lisää pelin ominaisuuksista. Dust 514 on käytännössä nettipelikeskeinen ensimmäisen persoonan räiskintä, mutta se mikä pelistä tekee kiinnostavan, on sen yhteensopivuus CCP:n suosittuun Eve Online -massiiviverkkoroolipelin kanssa. Avaruuskapteenit voivat liittyä Dustin palkkasotilaiden kanssa, ja PS3:lla käydyt maataistelut heijastuvat suoraan Even imperiumin voimasuhteisiin. Peli kuulostaa varsin kunnianhimoiselta, sillä vastaavaa vuorovaikutusta ison PC-roolipelin ja konsoliräiskinnän välillä ei ole aiemmin nähty. Dust 514:n beta käynnistyy vielä ennen vuodenvaihdetta, ja peli julkaistaan ladattavassa muodossa PSN:ssä kesällä 2012.



NINJA GAIDEN 3

Ryu Hayabusan taistelu demoneita ja sotilaita vastaan jatkuu – nyt myös nettipelin ja yhteistyötilan merkeissä

Team Ninjan ikoninen superninja tekee paluun vajaan vuoden kuluttua, kun Ninja Gaiden 3 iskeytyy kauppojen hyllyille. Parista edellisestä osasta poiketen peli ei ole Xboxin yksinoikeus, vaan sekä Playstation 3:n että Xbox 360:n omistajat pääsevät toimintaseikkailuun käsiksi täsmälleen samaan aikaan.

Muutos julkaisupolitiikassa saattaa olla seurausta sarjan luoja Tomonobu Itagakin räiskyvästä erosta Ninja Gaiden II:n julkaisun aikaan kesällä 2008. Itagaki erosi Tecmon ja Team Ninjan palveluksesta huonoon työilmapiiriin vedoten ja haastoi Tecmo-pomon oikeuteen maksamattomista palkoista. Kiista kuitenkin sovittiin ja Itagaki perusti uuden Valhalla Game Studiosin, joka kehittää parhaillaan Demon's Thirdia THQ:lle. Vastuun Ninja Gaiden 3:sta on ottanut Ninja Gaiden Sigmoja aiemmin tuottanut Yosuke Hayashi.

Kehitysfilosofioiden muutos saattaa olla sarjalle hyväkin asia. Ninja Gaiden II ei noussut yhtä suosituksi kuin viime konsolisukupolven parhaimpiin peleihin laskettava ensimmäinen osa. Ninja Gaiden 3:een on luvassa suuria pelillisiä uudistuksia, joilla sarja pyritään jälleen modernisoimaan aivan ajan hermolle. Näihin lukeutuu muun muassa nettimoninonin lisäys.

Ninja Gaiden 3 sisältää sekä kilpailullisen että yhteistyömuotoisen moninonin, joka tukee enimmäkseen kahdeksaa pelaajaa. Sarja on aiemmin ollut täysin yksinpelikeskeinen.

Toinen merkittävä pelillinen uudistus on quick time eventien käyttö tietyissä kohtauksissa. Esimerkiksi paetakseen vaaraa pelaajalta saatetaan vaatia määrättyjen näppäimien painamista. Ryu voi nyt myös kiipeillä seinillä kunai-tikareidensa varassa tai käyttää salakavaluutta hiippailakseen vihollisen taakse ja surmataksaan tämän yhdellä iskulla.

Osa muutoksista ei välttämättä saa varauksetonta hyväksyntää faneilta. Suurissa muutoksissa on riskinä, että Ninja Gaiden menettää osan identiteetistään. Tällaisia muutoksia ovat esimerkiksi Muramasan kauppohen ja ostettavien aseparvitysten poistaminen. Ne on korvattu ajan kuluessa kehittyvillä aseilla. Myös tallennuspatsaat on poistettu ja korvattu Ruyn olalle lentävällä haukalla. Team Ninja on kuitenkin luvannut, että sarjalle tunnusomaista vaikeustasoa ei helpoteta.

Tarinallisesti keskeisenä teemana on Ryun kirottu oikea käsi. Se vaikuttaa myös Ultimate Technique -liikkeisiin, joita ei voi nyt ladata milloin tahansa, vaan vasta käden alkaessa hohtaa. Tapahtumat sijoittuvat ainakin osin olemassa oleviin suurkaupunkeihin. E3-demossa Ryu sai pyynnön Japanin puolustusministeriöltä lentää Lontoon, jossa superninja niittaa terroristeja.

Ninja Gaiden 3 ilmestyy PS3:lle ja 360:lle alkuvuodesta 2012. Pelistä julkaistaan myös erityinen Razor's Edge -painos Wii U:lle, mutta sen ominaisuudet ovat vielä epäselvät.



SOUL CALIBUR V

Soul Calibur -taisteluseria saa järjestyksessään seitsemännen pelinsä ensi vuonna. Soul Calibur V on kehitteillä Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle, ja pelin tapahtumat jatkuvat 17 vuotta Soul Calibur IV:n jälkeen. Kehittäjä Namco Bandain mukaan luvassa on uusia hahmoja, laajennettuja nettitoimintoja sekä perusteellisempi hahmoeditori. Monista muista taistelupeleistä poiketen Soul Caliburissa on käytettävissä monenlaisia lähitaisteluaseita kuten miekkoja ja kilpiä. Taistelut myös sijoittuvat kolmiulotteisille kentille toisin kuin esimerkiksi Street Fighter IV:ssä ja Mortal Kombatissa.



RAYMAN ORIGINS

Alkujaan episodiseksi ladattavaksi peliksi tarkoitettu Rayman Origins on paisunut täysimittaiseksi konsolijulkaisuksi, joka valmistuu Playstation 3:lle, Xbox 360:lle, Wiille ja Nintendo 3DS:lle tänä syksynä. E3-messuilla pelistä esitettiin uusi demo, jossa Rayman kumppaneineen seikkailee kauniissa, piirrosmaaisissa tasohyppelymaailmoissa. Peli tukee saumattomasti enimmäkseen neljän pelaajan yhteistyötä, joten uusia pelaajia voi liittyä mukaan kesken toiminnan. Demon perusteella Rayman Origins voi hyvinkin olla yksi vuoden yllättäjäistä. Piirrosgrafiikka näytti varsin elävältä ja äänimaailma reagoi tilanteisiin hienosti.



FORZA MOTORSPORT 4

Forza Motorsportin jatko vahvistettiin jo vuosi sitten, mutta tänä vuonna Turn 10 toi messuille uuden trailerin, joka vahvisti lisää ominaisuuksia lokakuussa julkaistavasta Xbox 360 -ajosimulaattorista. Sen lisäksi, että pelaajat voivat hipelöidä realistisesti mallinnettuja huippuautoja Kinectin välityksellä, peli tukee myös headtrackingiä eli kuvakulmaa voi kääntää auton sisällä omaa päätä hienoisesti kääntämällä. Forza Motorsport 4 tarjoaa uuden, mittavan maailmankiertueen, 16 pelaajan nettipelin, sosiaalisia autoklubeja ja kuukausittaisia laajennuksia. Autovalmistajista mukana ovat mm. Ferrari, Bugatti ja Lamborghini. Ratoja puolestaan on Suzukan F1-lenkiltä aina komeisiin vuoristoraitteihin.



MODERN WARFARE 3

Kolmas maailmansota lupaa entistä elokuvamaisempaa toimintaa

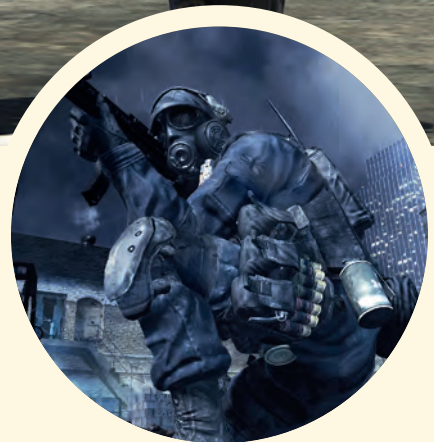
Olipa Activisionista mitä mieltä tahansa, Call of Dutyn suosiota on vaikea kiistää. Niinpä ei ole yllättävää, että Activision jatkaa tänäkin vuonna sotapelisarjan lypsämistä uudella osalla. Modern Warfare 3 on yhtiölle näytön paikka, sillä se on ensimmäinen Infinity Wardin peli sitten studion perustajien Jason Westin ja Vince Zampellan eron ja Infinity Wardin osittaisen hajoamisen.

Peli pelaa kovilla panoksilla. Se yrittää nostaa sodan-käynnin mittakaavan Michael Bay -tasolle. Luvassa on elokuvamaista räiskintää, jossa kättä paikkaavat sarjalle ominaiset käsikirjoitetut kohtaukset ja sodan tuhoja aiempaa paremmin kuvaavat urbaanit ympäristöt. Keskiössä ei ole enempää eikä vähempää kuin kolmas

maailmansota, joka on suoraa jatkoa Call of Duty: Modern Warfare 2:n tapahtumille. Task Force 141-kapteeni MacTavish, entinen SAS-kapteeni Prince ja venäläinen ilmiantaja Nikolai tekevät paluun avainrooleissa, kun sota pyyhkii läpi Amerikan ja suurimpien Euroopan maiden.

E3-messuilla Modern Warfare 3 näyttäytyi New Yorkiin sijoittuvalla demolla, jossa kaapattiin sukellus-vene satama-alueella. Hunter Killer -niminen tehtävä alkaa sukellusosuudella, jossa navigoidaan ensin veden täyttämässä tunnelissa ja sen jälkeen miinojen ohi kohti venäläistä sukellusvenettä. Veneen luo päästessä perään asetetaan miina, joka rampauttaa veneen ja pakottaa sen pintaan. Samalla sukeltajat nousevat aluksen päälle ja kannen avautuessa eliminoivat ulos pyrkivän miehistön, ennen hyppäämistä sisään. Sisällä toiminta muuttuu lähitaisteluksi ahtailla käytävillä, ja peli hyödyntää ratkaisutilanteissa myös hidastusefektejä. Venettä käytetään ohjusten laukaisuun, minkä jälkeen seuraa intensiivinen pakomatka kumiveneellä. Taustalla oleva sodan ja ohjusten täyttämä taivaanranta luo eepisen tunnelman.

Teknisesti Infinity Ward on päivittänyt Call of Dutyn



moottoria, ja Modern Warfare 3 tarjoaakin entistä enemmän yksityiskohtia sekä partikkelitehosteiden että valaisuksen suhteen. Peli myös toimii erittäin sulavasti konsoleilla. Huhuista huolimatta Modern Warfare 3 ei kuitenkaan sisällä dynaamisesti tuhoutuvia ympäristöjä. Kranaatti ei tee betoniseinään reikää, vaan sen sijaan tuho-vaikutelmaa luodaan skriptatuilla tilanteilla, joissa jopa kerrostalo voi luhistua silmien edessä.

Mukana on luonnollisesti myös tutun kattava netti-peli, jota voi laajentaa tilauspohjaisella Elite-palvelulla. Tämä tuo ainakin kaikki lisäosat ilman erillisveloitusta. Lisäosat julkaistaan edelleen ensin Xbox 360:lle. Peli ilmestyy marraskuussa, myös PS3:lle ja PC:lle.



BATTLEFIELD 3

Ensimmäinen vilkaisu odotetun räiskinnän moninpeliin

Täysin uuden Frostbite 2 -pelimoottorin varaan rakennettu Battlefield 3 on kerännyt pisteitä alkuvuoden ajan huimilla trailerillaan ja näyttävällä grafiikallaan. E3:ssa Los Angelesissa pelistä esiteltiin ensimmäistä kertaa moninpelisisältöä, yksinpelin ohella, ja jälki oli jälleen kerran vakuuttavaa. Kyse ei ole vain graafisista yksityiskohdista, joita peli tuntuu puskevan ruudulle silmittömiä määriä, vaan myös animaatioiden jouhevuudesta, kenttien mittakaavasta ja interaktiivisesta ympäristöstä. Yksinään nämä eivät vielä loisi poikkeuksellista peliä, mutta pakattuna yhteen pelillisesti hyväksi havaittuun pakettiin lopputulos on jotain, mistä mikä tahansa pelinkehittäjä voisi olla kateellinen.

Nettipelissä Battlefield 3 tukee sarjan tyyppistä Conquest-pelimuotoa, joka on ollut suosittu ensimmäisestä

osasta lähtien. Lisäksi mukana on Bad Company -sarjan esittelemä Rush-variantti. Kolmas vahvistettu pelimuoto on perinteinen Team Deathmatch.

Pelistä päästiin pelaamaan Pariisiin sijoittuvaa Operation Metro -kenttää. Kyseessä on Rush-tyylinen kenttä, jossa venäläiset joukot ovat vallanneet pörssitalon ja amerikkalaisten olisi vallattava se takaisin. Rushin tyyliin kuitenkin kuuluu, ettei päämäärään edetä välittömästi, vaan portaittain. Ensimmäisenä tehtävänä on hyökätä venäläisten ilmatorjunta-aseisiin. Kun ne on eliminoitu, pommikoneet pehmittävät tietä pörssitalolle. Tämä avaa reitin metrotunneliin, joissa taistelu muuttuu tiiviimmäksi.

Kyseinen kenttä ei rakenteestaan

johtuen tue kovin laajaa ajoneuvovalikoimaa, mutta DICE on tehnyt ajoneuvoihin pieniä muutoksia, jotka kannustavat ryhmätyötä. Esimerkiksi singolla ei nyt välttämättä saa tuhoutua kaikkia

ajoneuvon sisällä olevia henkilöitä, vaan vain osua lähinnä olevat matkustajat, samalla kun ajoneuvon eteneminen pysähtyy. Tällä kannustetaan käyttämään miehistönkuljetus-

ajokkeja rohkeammin; ne eivät ole liikuvia ruumisarkkuja.

Battlefield 3 tuntuu ennen kaikkea Battlefield 2:n jatko-osalta. Peleillä on paljon yhteistä huolimatta esimerkiksi vaurioituvista rakennuksista ja yksityiskohtaisesta grafiikasta. Pikakokeilu lupaa hyvää, ja peli ilmestyy lokakuun lopulla PC:lle ja HD-konsoleille.

SOTAPELIENTAISTELU
Battlefield 3 ja Modern Warfare 3 mittelevät vuoden kuumimman sotapelin tittelistä. Kaupallisesti kilvasta tulee varmasti kova, sillä pelit julkaistaan vain noin viikon sisään.



THE ADVENTURES OF TINTIN

Tinti-sarjakuva Yksisarvisen salaisuus on myöhemmin tänä vuonna kääntymässä Steven Spielbergin ohjaamaksi ja Peter Jacksonin tuottamaksi animaatioelokuveksi. Ubisoft julkaisee seikkailusta myös pelin, The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicornin, joka on tekeillä kaikille nykyisille kotikonsoleille ja Nintendo 3DS:lle. Pelillisesti Tintin seikkailuissa liikutaan tasohyppelyn, toiminnan ja kevyen pulmanratkonnan alueella, ja matkailija-journalistimme lisäksi pelissä nähdään myös tämän uskollinen koira Milou sekä muita tuttuja hahmoja. Peli saapuu kauppoihin lokakuussa.



STARHAWK

Sony siirtyy Warhawkista Starhawkiin, kun nettipeliä painottava toimintapelisarja saa seuraavan osansa ensi vuoden alussa. Starhawk lupaa nopeatempoista, hahmon takaa kuvattua räiskintää, joka sijoittuu kaukaisen tulevaisuuden armottomiin maisemiin. Pelaajat voivat kutsua hyökkäys- ja puolustuskalustoa kiertoradalta taistelun tiimellyksessä, ja ajoneuvojen ansiosta kamppailua voi käydä paitsi maalla myös ilmassa. Nettipeli tukee 32 pelaajan mitteloita, minkä lisäksi mukana on myös yksinpelikampanja ja neljän pelaajan yhteistyötila. Peli on tekeillä Playstation 3:lle.



TOMB RAIDER

Crystal Dynamics kehittää täysin uutta Tomb Raideria, joka vie sarjan pois 90-luvun karikatyyrimäisyydestä

Lara Croft on muuttunut. Uudessa Tomb Raiderissa 21-vuotias Lara haaksirikkoutuu Endurance-aluksella ja ajautuu saarelle, jossa elämä muuttuu selviytymis- taisteluksi. Kaukana poissa ovat piukat shortsit ja karikatyyrimäiset muodot. Demon alussa Lara roikkuu raskaasti sidottuna ja ylösalaisin luolan katosta. Vieressä on toinen säkki, jonka asukki on joko kuollut tai mätänemässä. Soihtu valaisee ankeutta.

Toista säkkiä vasten heiluminen puskee sen soihtua vasten ja sytyttää säkin tuleen. Seuraavalla heilahduksella omat siteet syttyvät. Kamera kääntyy kuvaamaan ruosteista naulaa, jonka päälle Lara tipahtaa kylki edellä. Hän urahtaa, pelaaja luultavasti irvistää. Nopea quick time event avittaa Laraa repimään naulan ulos, ja ruutu seilaa tuskasta. Likaisena ja verisenä nainen nousee jaloilleen ja poimii mukaansa soihdun, jonka voi sytyttää uudestaan muista luolaston valonlähteistä.

Ensimmäinen asia, mihin tämän jälkeen törmätään on seinään sidottu hahmo, jonka kauheaa tilaa valaisevat tusinat kynttilät. Laran ääni väräjä pelokkaana kuiskauksena, ja samalla alkaa ymmärtää, kuinka erilainen peli on edeltäjistään. Se on repäisty pois Indiana Jonesin maisemista ja suoraan elonjäämiskauhun tuskaiseen valtakuntaan, siihen jonka ovessa lukee K-18. Yhtäläisyyksiä viime vuosina suosittuihin gornoleffoihin kuten Saw löytyy selkeästi. Mutta toisin kuin monissa tällaisissa elokuvissa, Lara ei ole silmäkarkkia, saalis tai molempia, vaan hän muistuttaa enemmänkin Neil Marshallin The Descent -elokuvan vahvoja naishahmoja.

Uudenlainen Tomb Raider tuntuu mahtavalta. Yksikään aiempi osa ei ole antanut Laralle vastaavaa dynaamista liikkuvuutta. Nyt Lara voi kivuta ylös seiniä, vetää itsensä katoille ja hamuta kielekkeitä sivuun menneen hypyn jäljiltä. Lisäksi uusi Lara tappaa vain, kun vaihtoehtona olisi kuolema, ja viettää yhtä suuren osan paetessa hautaa kuin niitä ryöstäessä. Aikaa valmistumiseen on harmillisesti miltei puoli-toista vuotta, mutta jos demon taso säilyy loppuun asti, on Tomb Raiderilta lupa odottaa paljon.



Vaikeaa viihdettä

Vanhan koulukunnan pelaaja kaipaa takaisin aikoihin, jolloin oli tarve ylittää itsensä

Audiovisuaalista herkuttelua. Elokuvamaista toimintaa. Kymmenien tuntien seikkailuita. Videopelin perusluonne on muuttunut neljännesvuosisadan aikana merkittävästi.

Vuosi 1986 oli pelikonsolin varsinainen esiinmarssi. Nintendon klassinen kahdeksanbittinen NES julkaistiin tuolloin Euroopassa, ja Segan jättiläismäinen Master System seurasi vuoden päästä perässä. Noina nostalgisina aikoina pelaaminen oli tyystin toisenlaista kuin tänä elektronisen viihteen aikakautena. Nykyaikaiset graafiset parannukset näkee jo kuvistakin, mutta vaikeusasteen löystymisellä ollut pelaajille perusteellisempi vaikutus.

Ennen vanhaan suurin osa peleistä oli ajoitukseen perustuvia tasohyppelyitä, sillä monia nykykikkoja kuten ensimmäisen persoonan kuvakulmaa ei ollut vielä sellaisinaan keksitty. Esimerkiksi ensimmäisessä Doomissa ei voinut tähdätä kuin eteen keskelle. Tekniikka ei ehkä riittänyt kauniiden ja avarien metsämaaisemien luomiseen, mutta pelaajan haastaminen onnistui kyllä männävuosinakin.

Kasarilla mitään ei annettu ilmaiseksi. Menestyksen eteen piti raataa. Äkkikuolemia tuli, ja niitä tuli paljon. Pienikin arviointivirhe johti hypyn epäonnistumiseen, jolloin matka jatkui laavaan, veteen, piikkeihin tai muuhun yhtä kamalaan kohtaloon. Pahinta antia olivat tasot, joissa tuo alhaalla vaaniva kuolema nousi ylöspäin ja sitä piti paeta. Toisinaan tuli kylmä hiki, kun ei muistanut, montako jatkamisen mahdollistavaa continuea oli jäljellä.

Tärisevin käsin spekulointiin sitä, tarkoittiko "1 x Life" ruudun reunassa, että sai epäonnistua vielä yhdesti, vai oliko peli jo tuolloin kerrasta poikki. Se oli sitä aikaa, kun pelien nimet lausuttiin suomalaisittain. Se oli sitä aikaa, kun ihmiset vaativat takuuta ohjaimista, jotka olivat itse kiukuspäissään rikkoneet.

Valtaosa peleistä tuli käytännössä suorittaa yhdeltä istumalta, mutta usein ne jäivät silti hyllyyn pölyttymään ja odottamaan riekaloituneiden hermojen palautumista. Siinä missä nykyään haikaillaan vapaan tallennuksen perään, ennen moisesta ei osattu edes uneksia. Kun vanhemmat kiikuttivat kirpparilta uusia pelejä, piti aina

Olimme oman maailmamme sankareita ja ylpeitä siitä! Ja millä muulla muka on merkitystä?

erikseen tarkastaa, oliko mukana jonkinlainen alkukantainen salasana- eli koodioptio. Salasanat olivat monimutkaisia ja pitkiä merkkijonoja, joita sitten piirusteltiin paperilappuihin ja kouluvihkoihin. Pelin ikä määrättyi lähinnä siitä, kuinka monta pelisessiota päättyi viimeistään loppubossin hankaluuteen. Tämä läpäisyn kynnyk-

sellä seisova portinvartija tunnettiin tavallisimmin kutsu-manimella "vika vastus". Sinnikkään loppupomon se-lättäneet pelaajat palkittiin tavallisesti viiden sekunnin mittaisilla loppukuvilla ja kuuden pelintekijän lopputeksteillä. Kylläpä kannatti!

Vaikka pelien vaikeusasteet olivatkin aikanaan hel-vetillisiä, on iso osa pelaajista aloittanut harrastuksensa juuri tuona aikana. Järjettömien todennäköisyyksien päihittäminen ja pelien läpäisy toi meille nöreille usko-mattomia voittajafiiliksiä. Hankalien kohtien handlaami-nen tarkoitti, että emme olleet ketä vain kasuaalipelaajia. Hemmetti, eihän sellaisia edes silloin ollut! Toisinaan

saatoimme turvautua entisaikojen erikoisuuteen eli huijauskoodeihin, mutta se oli pientä. Olimme oman maailmamme sankareita ja ylpeitä siitä! Ja millä muulla muka on merkitystä?

Nykyään tuollaista koukuttavuutta kokee enää harvoissa uusissa peleissä. Jotkin jo pitkään pyörineet sarjat kuten Ninja Gaiden ja Castlevania ovat kuitenkin yrittäneet pitää (vaikeus)tasoa yllä, mikä

ainakin tällaista vanhaa veteraania miellyttää. Kaipaan takaisin noihin vanhoihin aikoihin. En halua vain tuntea olevani elokuvissa, vaan haluan tuntea ylittäväni itseni – muuttuvani timantiksi paineen alla. Kauan eläköön HC-pelit ja niiden aikakausi!

Jouni Hakkarainen

Tecmon Ninja Gaiden ei anna armoa, vaikka miten anelisi. Ensimmäiset osat ilmestyivät jo 1980-luvun lopulla, mutta sarja on säilyttänyt perintönsä nyky-aikaisissa versioissaan ja haastanut myös uudet pelaajat.



Ennakot



8. SYYSKUUTA

NHL 12

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

EA SPORTSIN VANCOUVERIN lehdistötapahtuma tarjosi ensimmäisen vilkaisun vuoden ainoaan jääkiekkosimulaattoriin. Pääpaino on NHL 11:n tavoin lajin fyysisyyden kaappaamisessa. Pelaajien välille pyritään tuomaan entistä selkeämpiä eroja rikkomatta taidon ja voiman tasapainoa. Tähtipelaajilla on hihassaan enemmän harhautuksia, isot hyökkääjät voivat nyt luoda aidosti maskia maalin eteen ja ketterät pelaajat voivat helpommin väistää pommeja.

NHL 12 on vielä varhaisessa kehitysvaiheessa, joten lopullisten päätelmien tekeminen on vielä turhaa. Peruspalaset ovat silti kohdallaan ja näytetyn perusteella EA on hivuttamassa sarjaa jälleen askeleen eteenpäin. Laajennettu tappelusysteemi ei innostanut, mutta se ainakin osoittaa, että EA todella yrittää jäljitellä urheilua, jossa mitä tahansa voi tapahtua.

Carsten Odgaard



HIIVISKELYÄ

Ghost Recon: Future Soldier lainaa otteita reilumman puoleisesti toisesta Tom Clancy-pelisarjasta. Vihollisotilaiden hiljainen neutralisointi on pelissä suuremmassa roolissa kuin aikaisemmin, ja käyttäähän peli myös Splinter Cell: Convictionista tuttua pelimootoria.

YKSINPELIN LISÄKSI

Moninpeliä ei ole unohdettu. Se nojaa tuttuun hahmoluokkakokoon, joilla kaikilla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Insinööri hallitsee tekniikan ja tiedustelunonkkit. Tiedustelijan vahvuus on hiljainen ja näkymätön sodankäynti. Kiväärin miehe puolestaan luottaa raskaaseen aseistukseen.

REALISMIA

Realisminhaussa Ubisoft Pariisin pelintekijät viettivät kuukausia Yhdysvalloissa Fort Braggissa, jossa koulutetaan USA:n armeijan ranger -eliittisotilaita.



TALVI 2012

Ghost Recon: Future Soldier

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Ubisoft Paris
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Toiminta

YKSI UBISOFTIN ENSI TALVEN tärkeimpiä pelejä on Ghost Recon -sarjan uusi tulokas lisänimeltään Future Soldier. Ghost Recon on kulkenut pitkän tien ja on sen vauhdikkaamman velipojan Rainbow Sixin sijaan keskittynyt

hidastempoisempaan toimintaan yhdistettynä tarkkaan strategiseen suunnitteluun. Viimeisimmissä osissa tulevaisuuden teknologia on ottanut vahvan niskalenkin sarjasta ja kuten nimi paljastaa sama meno jatkuu myös Tulevaisuuden sotilaassa.

Ubisoftin pääkonttorilla Pariisissa pelin pääsuunnittelija Roman Oriola aloitti vanhalla sanalaskulla: tieto on valtaa. Tiedonkeruu ja sen hallinta ovat Future Soldierin selkeä pääteema. Tämä pätee yhtä lailla taistelukentällä kuin tehtäviin valmistautumisessa, ja se on lähes aina ratkaiseva ero menestyksen ja epäonnistumisen välillä. Ghost Recon -joukko on jo nimensäkin mukaan tiedus-

telyyksikkö, joten ei tule yllätyksenä, että uudessa pelissä näkökulma on nostettu entistä enemmän esille.

Esittelyssä näytettiin kuinka pelaajalla on monia erilaisia tapoja kerätä tietoa ympäristöstään ja vihollisista. Yksinpelissä pelaaja asetetaan ryhmänjohtajaksi, joka voi käskä matkaan erilaisia kauko-ohjattavia luotain- ja tiedustelunonkkeitä. Yhdellä niistä pystyi esimerkiksi laskeutumaan ja kiinnittymään eri pintoihin kuin hämähäkki konsanaan. Eipä aikakaan kun viereisen rakennuksen toisella puolella olevat vihollisotilaat oli merkitty ja hyökkäys heidän asemaansa alkoi. Koordinoitu saman-aikainen isku sai aikaan näyttävän hidastetun animaation



2012

Metro: Last Light

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä 4A Games
Julkaisija THQ Pelityyppi Toiminta

THQ:N JULKAISEMA Metro 2033 oli ristiriitainen paketti. Hyviä ideoita riitti, mutta toteutus vetotti pisteitä. Selviytymistaistelu postapokalyptisessa tunnelmissa jäi auttamatta jalkoihin kovassa toimintapeliin kilpailussa.

Last Light on uusi yritys iskeä kultaa. Pelillä ei kuitenkaan ole enää juuri mitään tekemistä Dmitry Glukhovskyn kirjojen kanssa. Filosofoinnit ihmiskunnan tuhosta heitetään kerralla märkeen, ja tilalle tarjotaan hirviöitä sekä rankkaa selviytymis- ja kauhutoimintaa. 2033:ssa pelimekaniikassa ja erityisesti vihollisten tekoälyssä riitti vikoja. Peliin kehittäjä 4A Games lupaakin keskittyä erityisesti niiden korjaamiseen. Tunnelmallinen ja ahdistava toiminta näytti mielenkiintoiselta. Visuaalisesti Last Light näytti mainiolta, ja jäämme ilolla odottamaan lisää kuvia ja tarkempia tietoja pelistä.

Gillen McAllister



kaikkien neljän vihollisen pudotessa yhtä aikaa maahan. Onnistunut suoritus tuntui tyydyttävältä ja osoitti että yksinkertaisenkin hyökkäyksen suunnittelu palkitaan.

Ghost Reconin taistelukentällä tieto on valtaa

Näkemämme kenttä sijoittui Nigeriaan, missä palkkasotilaat ovat perustaneet tuottoisan, mutta verisen aseiden salakuljetusbisneksen. Haamujen liikkeessä likaisilla kaduilla ruudulla näkyi jatkuvasti tietoja ja videoviestejä päämajasta. Kaikki on integroitu sulavasti pelin grafiik-

kaan, mikä loi todella futuristisen ilmeen. Ohjeet ja satelliittikuvat tulivat käyttöön, sillä pian oli aika hyökätä palkkasotureiden leiriin. Mörsärit eivät missään tapauksessa olleet puolustuskykyttömiä, vaan leiriä suojasi automaattitykkitorneja, miinoja ja liuta vartijoita.

Uloimmat vartijat kammettiin maihin kunnon Splinter Cell -tyyliin ja hyökkäys leirin keskukseen sai alkaa. Suurin osa vihollisista oli jo merkitty lennokilla, joten he loistivat ruudulla kuin jouluvalot. Pihalla olevaa tankkia varten tarvittiin kuitenkin kovia otteita. Ilmatukea ei tarvitse odottaa kauaa ja iskun nostattama pölypilvi tarjosi täydellisen tilaisuuden täysimittaiselle hyökkäykselle.

Vaikka paljain silmin pölypilven läpi ei nähnyt, niin magneetti- ja lämpökamera paljasti kohteet vihreän röntgenkuvamaisella tavalla. Lyhyen ja epäreilun tulitaistelun jälkeen leiri oli vallattu haamujen toimesta.

Olin Ghost Recon: Future Soldierista todella otettu. Peli näytti upealle ja iski minulle henkilökohtaisesti kuin miljoona volttia. Näyttillä oleva versio oli erittäin varhainen, mutta siitä huolimatta peli vaikutti olevan todella pitkällä ja hyvin tasapainossa. Tämä peli on syytä pitää kiikarissa, sillä se voi hyvinkin osoittautua ensi vuoden yhdeksi parhaimmista co-op-pelikokemuksista.

Emil Ryttergaard



SKANNAA KODI - KATSO TRAILERI
Olet varmaan jo nähnyt sen Dead Islandin kuuluisan ja kohistun ensitrailerin. Jos et, niin skannaa tästä koodi ja katso se nyt heti älypuhelimellasi. (Huom: Traileri on K-18.)

Tervetuloa Dead Islandiin, ensimmäisen persoonan zombitoimintaan, jossa onnistuu myös neljän hengen co-op.

EI MIKÄÄN LEFT 4 DEAD
Jos lukemasi kuulostaa mielestäsi Left 4 Deadiltä, ei se yllätä, mutta totuus on että Dead Islandilla on enemmän yhteistä esimerkiksi Condemnedin kuin Valven räiskien kanssa.



2011

Dead Island

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

JOS SAATAVILLA SATTUU OLEMAAN tuliaseita, on niitä vähän ja harvaksen. Suurimman osan ajasta Dead Islandissa täytyy turvautua riskialttiimpiin aseisiin kuten pesäpallomailoihin, viidakkoveitsiin, lihakirveisiin ja mitä sitten saakaan käsiinsä. Zombeja on joka paikassa, mutta onneksi usein pienissä ryhmissä suurien laumojen sijasta.

Valinta kumpuaa kehittäjä Techlandin mukaan pelin suunnittelufilosofiasta eikä niinkään teknisistä rajoituksista. Dead Islandin maailma on suuri ja avoin, joskaan kehittäjät eivät esittelyn aikaan uskaltaneet kertoa, kuinka suuri se oikeasti onkaan. Käsityksen sai kuitenkin aloittaessa pelin radiomaston juurelta, josta näki laajan lahden sekä kaukaisen kylän – paikan, jossa myöhemmin myös vierailaan. Dead Island muistuttaa kummasti ensimmäistä Far Cry -peliä.

Tämä pätee myös grafiikkaan, ja Dead Island näyttää todella hyvältä. Yksityiskohtia on paljon ja rikas kasvusto, kauniit ympäristöt ja erityisesti valaistus tekivät vaikutuksen.

Suurimman osan demosta aurinko porotti värjätin saaren kullankeltaiseen loisteeseen, mutta myöhemmin saaten alkaessa taivas muuttui uhkaavan harmaaksi.

Mutta nämä ovat pohjimmiltaan niitä teknisiä sivuseikkoja. Onko Dead Island myös hauska pelattava? Demosta päätellen vastaus on kyllä.

Alussa joukko eloonjääneitä oli perustanut turvatalon radiomaston läheisyyteen. Pelissä on rutkasti roolipeli-elementtejä, ja pelaaja on vapaa kävelemään ympäriinsä ja juttelemaan muille selviytyjille. Tehtäviä löytyi joka lähtöön: yksi tarvitsi varaosia autoonsa, toinen taas kaipasi lähettintä tornista, jotta hätäkutsu saataisiin ilmoille.



MONINPELIÄ
Ominaisuus jota ei demossa nähty, mutta josta kehittelijät jaksoivat puhua, on moninpeli. Peliin tulee co-op -mahdollisuus neljälle pelaajalle, jotka voivat loikkia sisään ja ulos toistensa pelisessioista ilman mitään rajoituksia hahmoluokille tai tasoille.

APUVAAAAH!!!
os eteen tulee ylityspääsemätömmän tuntuinen tilanne, Dead Islandissa voi aina pyytää kaveria auttamaan. Vaikka tämä olisikin paljon korkeammalla tasolla, ei peli rankaise tästä. Ruutuun ilmestyy vain muistutus, että eteen saattaa tulla spoilereita.

Ruudun yläkulman kartta opastaa tehtävissä oikeaan suuntaan, mutta ennen tehtäviin lähtöä oli syytä pistäytyä työpöydän luona, jossa pystyi korjaamaan ja päivittämään aseita. Naulojen lisäys pesimailaan antoi kummasti turvallisuudentunnetta. Vaikka yhtäläisyydet Dead Risingin kanssa ovat ilmeisiä, on Dead Islandin sävy yleisesti ottaen vakavampi ja synkempi.

Leirin jäätyä taakse jouduin pian kasvotusten ensimmäisen zombilauman kanssa. Epäkuolleet olivat tyypillisen hitaita, joten maila kävi oivasti aseesta. Animaatiot ja ääniefektit antoivat iskuille mukavasti painoa, kun maila kumahteli kalmanhenkien nuppeihin. Taistellessa

vihollisten yllä vilkkui pieniä numeroita, kunnes hyvä isku osui perille ja zombin pää lensi kaaressa kohti puurajaa. Pelihaahmona käytössä oli salamurahaaja, joka on nopea muttei kovinkaan vahva. Jokainen raskaan mailan hui-taisu verottaa viipaleen hahmon kestävyyttä. Liian inno- kas hyökkääminen voi johtaa vaaranpaikkaan, sillä kes-tävyyttä käytetään myös väistöihin ja juoksemiseen.

Kaikki Dead Islandin zombit eivät myöskään ole hitaita laahustajia. Vastaan asettuu niin Romero-zombeja kuin 28 Days Later -tyylisiä juoksevia haahujakin. Nopeiden kalmojen tiputtaminen ensimmäisenä onkin elintärkeää, jos aikoo selvitä isommasta laumasta hengissä.

Demo huipentui vielä klassiseen pomotaisteluun isomman zombin kanssa. Voitto tiesi uuden turvatalon avautumista. Se puolestaan merkitsi lisää loonjääneitä, lisää tehtäviä, pari uutta kauppiasta sekä lisätalouksia aseiden päivittämiseen. Kun viimein Dead Island jäi taakse, oli ainakin allekirjoittaneella hyvä fiilis tulevasta.

Kyllä, zombit ovat nykyään muotia ja niihin perustuvia pelejä tulvi ehkä liiankin kanssa. Avoinen maailman-sa, roolipielelementtensä ja lähiäistelupainotuksensa turvin Dead Island näyttää kuitenkin pystyvän erottuvan sankasta joukosta edukseen.

Rasmus Lund-Hansen



KAAHAILUA BUGBEARIN TYyliIN

RIDGE RACER UNBOUNDED

Gamereactor tapasi **suomalaisen Bugbear Entertainmentin** ja pääsi tutustumaan studion tulevaan kaahailupeliin. Mitä tapahtuu, kun romurallispesialisti koskee Ridge Raceriin?

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi AJOPeli Kehittäjä BUGBEAR ENTERTAINMENT Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 2012

Elämme mielenkiintoisia aikoja. Vielä jokunen vuosikymmen sitten japanilaiset pelitalot hallitsivat suurta osaa kansainvälisistä pelimarkkinoista innovatiivisilla ja vimpan päälle toteutetuilla peleillään. Nousevan auringon maasta löytyi niin tolkutoman eppisiä roolipelejä kuin sata lasissa paahtavia toiminta- ja autopelejä. Yksi kestopuositte monien joukossa oli Namcon Riikidgeracer. Vaikka oikean auton ajotuntumasta ei ollut tietoaakaan, puolen minuutin mittaiset sivuluisut kylki edellä näyttävissä maisemissa innostivat monet kaatamaan kolikkonsa ensin 1993 arcade-hallien pelikoneisiin ja myöhemmin pelikaupan tiskille konsoliversioiden ostoa varten.

Häkellyttävät (laskentatavasta riippuen) 20 ridgeraceria myöhemmin sarjasta on aika jättänyt ja entispäivien puhti kadoksissa. Ratkaisuksi tähän – monien muiden jämähtäneiden pelisarjojen tavoin – kehitysvastuu on siirretty pois Japanista. Ridge Racerin uutukaisen, Unboundedin, tapauksessa vastuu ja kunnia lankesivat helsinkiläiselle pitkän linjan autopelistudio Bugbear Entertainmentille. Bugbear on tunnettu hyvin fyysisistä autopeleistään, joissa liioitellut ilmalennot ja tuhon sinfoniakin perustuvat fysiikkamallinnukselle. Tämän liittäminen Ridge Racerin hiihtämiin suoranopeuksiin ja sivuluisuihin vaati hieman säätämistä, mutta lopputulokselta on lupa odottaa paljon. Haastattelimme Bugbearin tuottaja Joonas Laaksoa tästä klassisen autopeli-sarjan uudesta, Namcon ja Bugbearin yhteisestä tulkinnasta.

Ridge Racer tulee olemaan varsin erilainen aikaisempiin osiin verrattuna. Menneisyys ei kuitenkaan ole painolasti, vaan pohja jolta ponnistaa. Tarkoituksena on tehdä Bugbearin näköinen Ridge Racer, eikä edes yrittää jäljitellä japanilaista alkupe-räisideaa. Unbounded on pelin nimen lisäksi myös jengi, joka pyrkii valtaamaan Shatter Bayn kaupungin kadut laista piittaamatta. Kaupungista itsestään löytyy niin hämyistä syrjäseutua kuin kiiltävää keskustan teräslasirakennelmaa. Pelaaja on jengin johtajan Karan apulainen ja käsikassara, joka toteuttaa pomonsa tahtoa. Pelaamisesta on tarkoitus tehdä mahdollisimman hyvin ympäristön tuhoamista tukevaa.



PÄÄMÄÄRÄNÄ ON AJAA TULTA JA TAPPURAA KYLVÄEN

1 VARJOSTUSTA

Peli on vasta varhaisessa kehitysvaiheessa, mutta mukana on jo joitain mukavia erikoistehosteita.

2 LUNASTUKSEEN

Ride Racer -sarjassa ei perinteisesti ole nähty minkäänlaista kolarimallinnusta, mutta Bugbearin pelissä kiesit ottavat kipeää rajusti, fysiikka-pohjaisesti tietenkin.

3 RATAVALUKOIMA

Pelistä on toistaiseksi paljastettu Shatter Bay kau-punkki. Kurvailemaan pääsee ilmeisesti kuitenkin myös muissa ympäristöissä, mutta Bugbear ei vielä kertonut niistä tarkemmin.

Studiolla pääsimme näkemään pelin keskustalueelle sijoittuvasta kentästä kahden kierroksen mittaisen demon, jota esiteltiin myöhemmin E3-messuilla. Kyseinen kenttä edusti Crash Race -pelimuotoa, jossa päämääränä on ajaa mahdollisimman häikäilemättömästi tulta ja tappuraa kylväen. Radan varrella on paljon löydettävää, jota voi hyödyntää kisoissa. Peli-maailman informaatiota on pyritty viemään Splinter Cellin tapaan itse maailmaan, joten esimerkiksi pisteet heijastuvat reaaliaikaisina rakennusten kylkeen. Tavoitteena on saada aikaiseksi helposti lähestyttävä ja näyttävä autopeli, jonka ajotuntuma perustuu kuitenkin oikean maailman fysiikalle.

Ensisilmäyksen perusteella maailman tuhoutuminen on Unboundedissa kertaluokkaa kilpailijoitaan edellä. Sen verran vakuuttavasti Ford Mustangin näköinen muskeliauto paahtoi

läpi niin puhelintolpista kuin betonipylväistäkin. Esteiden ja esineistön kolaaminen ei merkittävästi menoa hidasta, joten sisäisen katujuyränsä voi päästää vapaaksi aina tilaisuuden tullen. Törmäykset ja kanssakilpailijoiden kilkkaukset päätyivät myös tyydyttävään metallin ja kipi-nöiden pyörivään kakofoniaan. Kaaos ei toimi pelkkänä silmän ilona, vaan sillä on myös pelimekaaninen merkitys. Ympäristöä lanaamalla pelaaja lataa tuhovoimaansa, jota voi käyttää joko isojen oikoteiden tai tuhon synnyttämiseen. Mittari tapissa vastustajien autotkin päätyvät tehokkaammin romumetalliksi tienvarteen. Kun oma rauta on kyntänyt läpi puistonpenkkien, betoniporsaiden tai muiden auto-

jen, pelimaailmaan ilmestyy ikoneita. Niistä läpi ajamalla on mahdollista vetää mutkat näyttävästi suoriksi vaikkapa konttorin läpi, tai romahduttaa puolikas siltää kanssakilpailijoiden iloksi. Kekseliäät ajolinjat palkitaan asianmukaisesti kamera-ajon ja pienen ajan hidastuksen kera.

Tuho ja törmäykset lasketaan reaaliaikaisesti fysiikkamooitorin avulla, joten lopputulos on joka kerta hieman erilainen. Näin vältetään valmiiksi purkitettujen kohtausten suurin

ongelma, jossa ensimmäisillä kerroilla komeat kohtaukset menettävät moneen kertaan nähtyinä sekä näyttävyytensä että pelillisen merkityksensä. Mielenkiintoisena lopetuksena kisan päätteeksi ruudulle piirtyi Shatter Bay ympäristöineen. Ja sen jälkeen vielä neljä uutta, etäämpänä hämmöttä-

STUDIO INFO

Bugbear nousi rallifanien tietoisuuteen vuonna 2001 julkaistulla Rally Trophyllaan. Sitten studio on luonut Flatout-sarjan ja sovittanut Sega Rally Revon PSP:lle.



vää ja katuvalojen piirtämää kaupunkia lisää, sekä kryptinen maininta "tuhansista lisää".

Yhteistyö Namcon kanssa alkoi oikeastaan sattuman kautta. Japanissa etsittiin uutta tekijää Ridge Racerille ja Bugbearilla oli sopivasti tyhjää kalenterissa pelin toteuttamiseksi. Yhteistyö ei tarkoita, etteikö Namco jossain vaiheessa tekisi itse Ridge Racer 8:aa, mutta nyt päädyttiin tällaiseen ratkaisuun. Samalla kun Bugbear pääsi käsiksi tunnettuun pelisarjaan, tarjoutui myös tilaisuus tehdä jotain uutta ja erilaista autopeligenressä.

Yhteistyö Namcon kanssa on ollut helppoa. He ovat toimineet aktiivisesti mukana kehityksessä koko prosessin ajan. Masanori Yamadan tiimi on erittäin kokenut, ja kuitenkin Bugbearin tavoin he haluavat keskittyä tekemään pelistä mahdollisimman hauskan. Ainoa varsinainen ongelma onkin ollut kielimuuri, eikä niinkään sisältö tai itse pelin kehittäminen. Länsimaisiin kehittäjiin verrattuna palaute on ollut hyvin yksityiskohtaista pienissäkin asioissa. Auton käyttäytyminen ja tuhoutuvat ympäristöt ovat muovautuneet yhdessä Namcon kanssa. Lisäksi

muutama iso, toistaiseksi julkaisematon ominaisuus on lähtöisin Yamadan tiimiltä.

Yllätyksiäkin on pelikehityksen aikana tullut eteen. Vaikka Yamada on Namcon organisaatiossa varsin korkealla, hänen osallistumisensa peliin on ollut hyvin käytännönläheistä. Bisnespuolesta ei juurikaan ole keskusteltu. Jotkut ennakkoon hyviksi kuvitellut ominaisuudet ovat saaneet varautuneen vastaanoton Japanissa. Toisaalta päinvastoinakin on käynyt. Joten vaikka esimerkkejä länsimaisten ja japanilaisten studioiden vähemmän täydellisestä yhteistyöstä on nähty, huoli on Namcon ja Bugbearin kohdalla ollut turha. Liekö sitten henkistä sukulaisuussuhdetta, mutta työskentely on ollut helppoa.

Esittelyn ja haastattelun jälkeiset tunnelmat ovat positiivisen toiveikkaat. Bugbearin osaaminen dynaamisen autopeliympäristön kanssa on alan huippua, ja globaalisti tunnetun Ridge Racerin yhdistäminen tähän vaikuttaa onnistuneelta. Vannoutuneimmat Ridge Racer -fanit saattavat jäädä kaipaamaan sataprosenttisen

BUGBEARIN OSAAMINEN DYNAAMISEN YMPÄRISTÖN KANSSA ON ALAN HUIPPUA

uskollista toteutusta. Muut – allekirjoittanut mukaan lukien – voivat odottaa ensi vuodelta yhtä korkeakoktaanisimmista ajopeleistä vähään aikaan.

Kiinteästi pelimekaniikkaan yhdistetty tuho, arcademainen mutta todellisuuteen perustuva ajomalli ja näyttävä toteutus lupaavat hyvää. Bugbear ei ole vielä paljastanut kaikkia korttejaan Unboundedin suhteen, joten lisää ihmeteltävää lienee luvassa pitkän vuotta. Peli julkaistaan Xbox 360:lle ja Playstation 3:lle sekä ensimmäistä kertaa Ridge Racer -sarjan historiassa myös PC:lle vuoden 2012 kuluessa.

Matti Isotalo



■ Lisensittä ruttaa tykimmin

Ridge Racer Unbounded ei sisällä aitoja automerkkejä tai -malleja. Autotallista paljastuneet kaarat kyllä muistuttavat erehdyttävästi Ford Mustangeja sun muita, mutta lisenssejä näille ei ole hankittu. Vaikka autovalmistajien tiukkapipoinen suhtautuminen omien silmäterien tuhoutumiseen on lieventynyt viime vuosina, Unboundedin rusinaksi vääntyvät liekehtivät raadot voisivat olla liikaa vieläkin. Pitää myös muistaa, ettei Ridge Racerissä lisenssiautoja ole ollut aiemminkaan, joten päätöksen hyödyt ylittävät varmasti sen haitat.



■ Shatter Bay

Kuvitteellisesta Shatter Bayn kaupungista ei ole toistaiseksi kerrottu kaikkea. Vaikka kaupunki näyttää julki annetuissa kuvankaappauksissa verrattain tyypilliseltä betoniviidakolta, leijonanosa kaupungin radoista ja niiden erikoistehosteista on vielä pimenossa. Varhaisissa videopätkissä on vilauteltu sekä syrjäseutujen pimeitä kujia että keskustan lasisia toimistorakennuksia hyvin hoidettuine puisto-osuuksineen. Bugbear lupaa, että rakkaudella rakennetusta kaupungista löytyy monipuolista maastoa kisaan ja koheltamiseen.



■ Kahva edellä

Monille Ridge Racer -sarjan selkein tunnusmerkki on hillitön sivuluisussa paahtaminen, jonka ansiosta aiemmissa osissa radat on voinut ajaa jarruun koskematta, rohkeita ohjausliikkeitä tekemällä. Bugbear ei ole täysin unohtanut tätä. Vaikka moisen kaahaamisen osuutta on merkittävästi vähennetty, löytyy radoilta myös pitkiä avoimia curveja hurjin käsijarrukäännojen ystäville. Yhtenä ongelmana alkuperäiselle ajotyylille oli, että se ei millään tavalla perustu oikean auton käyttäytymiseen, joka on kuitenkin jokaisen Bugbear-pelin pohjalla.



The background of the entire page is a dark, atmospheric scene from the game Hitman: Absolution. It shows Agent 47, a man with a distinctive white hair and a black and white checkered hat, looking upwards. He is wearing a dark suit with a patch on the sleeve that features a stylized eagle and the letters 'H' and 'A'. The setting is a dark, industrial interior with large, circular fans mounted on the wall. There are also posters on the wall, one of which says 'NEW MODELS' and 'SPEED'. The overall lighting is dim and moody, with some light reflecting off the metal surfaces.

HITMAN ABSOLUTION

VAIN GAMEREACTORISSA

Hitmanin ympärillä on viimeisen viiden vuoden aikana vallinnut salaperäinen hiljaisuus. Vaikka tanskalainen pelikehittäjä on pitänyt suun visusti supussa, ovat monet pitäneet lähes itsestäänselvyytenä, että uusi jatko-osa olisi työn alla. Nyt on vihdoinkin aika avata esirippu Agentti 47:n synninpäästöön...

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä IO INTERACTIVE Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu 2012

Istumme Kööpenhaminan ydinkeskustassa

IO Interactiven toimistolla, kun eteemme suurel-
le ruudulle ilmestyy synkkä ja sateinen kaupun-
kimaisema ja teksti Hitman: Absolution. Teksti
merkitsee viiden vuoden odotuksen päättymistä
ja tutun kaljun palkkamurhaajan paluuta. Huo-
neessa istuu myös joukko pelin kehittäjiä, jotka
ovat silminnähdessä innoissaan päästessä esit-
telemään peliään pitkän salassapidon jälkeen.

Teksti hälvänee ruudulta ja Agentti 47 tekee
epätyypillisen äänekkään sisääntulon syöksy-
mällä ikkunan läpi etualalle. Pukeutuneena tun-
nusmaiseen mustaan pukuun ja punaiseen sol-
mioon hän näyttää terävämmältä ja vaarallisem-
malta kuin aiemmin.

Pelinäyttämö avautuu Chicagon tuulisessa
kaupungissa purkutuomion saaneessa ja hylä-
tyssä kirjastossa. Ränistyneeseen rakennuk-
seen syöksyy liuta poliiseja. Hitman: Absolutio-
nin ohjaaja Tore Blystad kertoo, että todistamme
juuri yhtä pelin ensimmäisistä kentistä. Poliisi on
saanut vihiä 47:stä ja aloittanut laajan ajohadin
hänen kiinnisaattamiseksi.

ABSOLUTION PYÖRII TÄYSIN UUELLA GLACIER 2 - PELIMOOTTORILLA

Ei ole mikään salaisuus, että IO Interactiven
Glacier-pelimoottori on alkanut näyttää pahoja
vanhenemisen merkkejä. Sen juuret ulottuvat
niinkin kauas kuin alkuperäiseen Hitmaniin, joka
julkaistiin jo yli kymmenen vuotta sitten. Siksi ei
olekaan ihme, että uudempi teknologia on aja-
nut sen ohi. Uudistumisen tarve oli selvä. Hit-
man: Absolution pyörii täysin uudella ja viimei-
seen asti hiotulla Glacier 2:lla, moottorilla jonka
on tarkoitus pyörittää IO:n pelejä monia vuosia
tulevaisuuteen. Peliesitys näyttää, että päätös
on ollut oikea. Hieno valaistus, tyylikkääät varjos-
tukset, runsaat partikkeliefektit ja yksityiskohdat
niin hahmoissa, ympäristöissä kuin animaatiois-
sa todistavat, että visuaalisesti paketti on enem-
män kuin kunnossa.

Demossa Hitman vaanii pimeyden turvin eril-
leen joukosta hairahtunutta konstaapelia. Sa-
massa poliisi kääntyykin pelihahmoamme kohti
ja saamme nähdä yhden pelin uusista ominai-
suuksista – sellaisen, joka varmasti saa ristiriitai-
sen vastaanoton pelisarjan faneilta. 47:n
hivuttauessa suojan takaa ympäristön värit
sumentuvat ja poliisit nousevat esiin loistavan
kultaisen auran saattelamina. Välkehtivä viiva
lattiassa paljastaa, että lähin sinivuokoista on



Vaisto on merkittävä osa uutta Hitmania ja sen käyttömahdollisuudet vaihtelevat tilanteiden mukaan. Hiiviskelyn lisäksi Vaistoa käyttämällä pelaaja voi esimerkiksi yr...





riittää velepuvussa vakuuttaa epäilijät tai jopa bluffata tiensä ulos umpikujasta esiintymällä velepuvun edellyttävällä tavalla.



Improvisoitujen aseiden käyttö on oleellinen osa Hitman: Absolutionin pelikokemusta. Ympäristöä voi muutenkin käyttää hyväkseen eliminoimaan vartijoita ja piilottamaan ruumiita.



SE KALJU KOSTAJA

AGENTTI 47:N PITKÄ JA VERINEN TIE



HITMAN: CODENAME 47

PC 2000

Ensimmäinen Hitman-peli nosti tanskalaisen IO Interactiven kerralla pelaamisen maailmankartalle. Ilmestyessään vuonna 2000 se oli monille pelaajille ensimmäinen kunnon kohtaaminen hii-viskelypelin saralla. Peli keräsi kiinnostusta ja kehuja erityisesti sen takia, että tehtävät kykeni suorittamaan monin vaihtoehtoisin tavoin ja jopa tappamatta ketään muita kuin tehtävän pääkohteen. Ruumiiden piilottaminen ja erilai-



siin valesuihin pukeutuminen vartijoiden huijaamiseksi olivat myös virkistävän tuoreita ominaisuuksia. Teknisesti peli oli aikanaan erinomaista jälkeä. Varsinkin hahmojen realistiset räsynukkefysiikat tekivät vaikutuksen. Hitman: Codename 47 ei kuitenkaan ollut läheskään täydellinen. Kesken tehtävien ei voinut tallentaa ja kovan vaikeustason takia turhautumiset olivat väistämättömiä. Kuolema tai paljastuminen heitti pelaajan aina armotta tehtävän alkuun.



HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

PC, PS2, XBOX, GAMECUBE 2002

Hitman: Codename 47:n menestyksen jälkeen rahoitus ei ollut IO:lle enää ongelma. Jatko-osaan pystyttiinkin sijoittamaan huomattavasti enemmän resursseja. Hitman 2 oli myös ensimmäinen sarjan peli, joka ilmestyi konsoleilla. Silent Assassinin esitteli useita uusia ominaisuuksia kuten uhkamittarin, joka kertoi kuinka lähellä Hitmanin paljastuminen oli sillä hetkellä.



Jokaisen tehtävän jälkeen pelaaja sai arvostanan suorituksestaan, joka määräytyi tappojen lukumäärän tai niiden niukkuuden mukaan. Parhaimmat suoritukset palkittiin Silent Assassininimellä, kun taas huttiloinnin seurauksena arvostana oli usein Mass Murderer. Tällä kertaa talennus onnistui myös kesken tehtävien ja muutenkin monia epäkohtia oli pyritty korjaamaan. Samalla ykkösosan muutenkin hyvä graafinen ulkoasu sai myös kunnon päivityksen.



Hitman: Absolutionissa on käytössä IO Interactiven uusi Glacier 2 -pelimoottori, joka on kehitetty korvaamaan pitkään käytössä ollut vanhempi versio. Glacier 2:n on tarkoitus pystyä pyörittämään yhtiön tulevia pelejä pitkälle tulevaisuuteen, ja demon perusteella se kykenee vaikuttavan näköiseen visuaaliseen tykytykseen.



VAISTON AVULLA PELAAJA NÄKEE MAAILMAN TÄYDELLISEN SALAMURHAAJAN SILMIN

kääntynyt suoraan kohti antisankariamme. Nopea syöksy piiloon pelastaa kuitenkin antisankarimme

paljastumiselta.

Agentti 47:n uusi kyky on nimeltään Instinct eli Vaisto. Se on yksi IO:n yrityksistä modernisoida pelisarjan vanhentunutta pelimekaniikkaa.

– Vanhat Hitman-pelit olivat mahtavia, mutta haaste perustui paljolti tylyyn yritys ja erehdys -mekaniikkaan. Olemme halunneet luoda kokemuksen, joka vangitsee vanhojen pelien ytimen ja hengen, mutta samaan aikaan saattaa se paremmin sekä uusien että vanhojen pelaajien ulottuville, selittää Blystad.

Pelisuunnittelusta vastaava Christian Elverdam jatkaa: “47 on täydelliseksi koulutettu tappaja, joka osaa lukea ympäristöään ja ennakoita uhriensa liikkeitä. Vaiston avulla haluamme näyttää, miten hän näkee maailman, ja antaa pelaajalle selkeän kuvan tarjolla olevista vaihtoehdoista.” Vaistoa ei voi kuitenkaan käyttää koko ajan ja sitä pitää ansaita pelaamalla äänettömästi ja huomaamattomasti eri tilanteissa. Helpoimmilla vaikeusasteilla Vaistoa ansaitsee tietysti enemmän, kun taas vai-

keimmalla tasolla se ei ole käytössä lainkaan.

Seuraavaksi saamme todistaa useita klassisia Hitman-liikkeitä. Ruumiita voi edelleen kantaa paikasta toiseen ja piilottaa pois näkyviltä. Pahaa-aavistamattomia vartijoita voi pakottaa auttamaan vasten tahtoaan tai käyttää ihmiskilpenä. Konstaa-pelillä lainattu univormu puolestaan auttaa 47:n viimein pakenemaan ulos kirjastosta.

Uusi Hitman saattaa kuulostaa paljon aikaisempaa helpommalta, mutta niin ei välttämättä ole. Vaikeustaso riippuu Blystadin mukaan pelaajan omasta kunnianhimosta. Jokainen kenttä on mahdollista läpäistä “puhtaasti” eli tappamatta ketään muuta kuin maalikohteensa. Kentän läpäiseminen täydellisesti kenenkään näkemättä edellyttää todellista perfektionismia.

– Tiedämme että pelisarjalla on lojaali fanipoh-



STUDIO INFO

IO Interactive perustettiin vuonna 1998 ja se on tunnettu erityisesti Hitman ja Kane & Lynch -pelisarjoista. Yhtiön pääomistaja ja julkaisija on vuodesta 2009 lähtien ollut Square Enix.

ja, josta löytyy monia hardcore-pelaajia, sanoo Blystad. Tavoitteenamme on ollut luoda tarvittaessa todella haastavia pelialueita ja taata paljon uudelleenpelattavuutta. Jokaisen osan pelistä voi vetää monilla eri tavoilla ja kovimpien pelaajien on mahdollista löytää todella mielenkiintoisia ja omanlaisiaan tapoja saavuttaa tavoitteet.

Ulkona 47 siirtyi lähistöllä olevalle metroasemalle ja katoaa väkijoukkoon kuvan hiljaa panoroidessa öiseen kaupunkimaisemaan. Demo on tullut päätökseen. Väkijoukkojen pelidynamiikkaa ei vielä esitelty, mutta se on kuulemma myös suuri osa peliä. Tuhansia hahmoja hallitsevan tekoälyn luominen on yksi syistä, joiden takia IO:lta on kulunut jo neljä vuotta pelin kehityksen parissa. Kuinka sitten väkijoukot tarkalleen toimivat, sitä ei vielä

haluttu paljastaa. Tavoitteena on kuitenkin heidän mukaansa päihittää Assassin's Creed tällä osa-alueella.

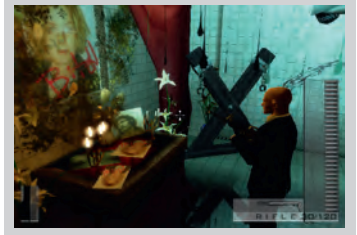
Väkijoukkojen lisäksi pelissä oli monia asioita, jotka IO halusi vielä pitää salassa. Askarruttamaan muun muassa jäi, kuinka Vaisto toimii aseiden kanssa tai onko peliin tulossa moninpeliä. Juoni jäi myös täysin mysteeriksi. Miksi Chicagon poliisi oli niin täysimittaisessa hälytystilassa 47:n suhteen?

Vastauksia näihin kysymyksiin joudumme valittavasti vielä odottamaan. Faneille voi hyvillä mielin onneksi kertoa, että uusi peli näyttää säilyttäneen tärkeimmän pelillisen ytimensä siitäkin huolimatta, että mukana on paljon modernille pelaamiselle tuskallisen tyypillisiä ratkaisuja. Tätä synninpäästöä voi hyvillä mielin jäädä odottamaan.

Rasmus Lund-Hansen

SE KALJU KOSTAJA

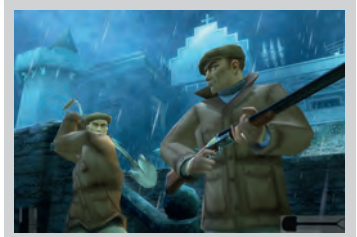
AGENTTI 47:N PITKÄ JA VERINEN TIE



HITMAN CONTRACTS

PC, PS2, XBOX 2004

Kolmatta Hitmania voi pitää sarjan eräänlaisena mustana lampaana. Peli ei ollut huono, mutta yleinen vastaanotto arvioineen ja myyntilukuihin oli edeltäjiä vileämpi. Vaikeustasoa oli nostettu reilusti ja monet pelitilanteet olivat ankaran anteeksiantamattomia. Vielä enemmän kritiikkiä sai ensimmäisestä pelistä tuttujen kenttien kierrätys Contractsiin. Kierrätyksellä haluttiin saada aikaisemmin vain PC:llä esiintyneet kentät myös konsolipelaajien ulottuville. Se ei kuitenkaan etenkään pelin pitkällisiä PC-faneja paljoo tyyntynyt. Pelisarjan kolmas osa ei muutenkaan tarjonnut paljoa uudistusten saralla ja IO tyytyi lähinnä muokkaamaan aikaisemmin nähtyä. Tarina olikin nyt entistä syvempi ja rankempi. Avautuihan se pelaajalle takautumien kautta Agentti 47:n vuoteissa kuiviin synkän hotellihuoneen lattialla.



neet kentät myös konsolipelaajien ulottuville. Se ei kuitenkaan etenkään pelin pitkällisiä PC-faneja paljoo tyyntynyt. Pelisarjan kolmas osa ei muutenkaan tarjonnut paljoa uudistusten saralla ja IO tyytyi lähinnä muokkaamaan aikaisemmin nähtyä. Tarina olikin nyt entistä syvempi ja rankempi. Avautuihan se pelaajalle takautumien kautta Agentti 47:n vuoteissa kuiviin synkän hotellihuoneen lattialla.



HITMAN BLOODMONEY

PC, PS2, XBOX, XBOX 360 2006

Jos edellinen osa ei tarjonnut uudistuksia, niin Blood Money pisti sillä tolalla rantaliksi. Blood Money oli ensimmäinen sarjan peli Xbox 360:llä ja graafinen hyppäys vahvemmalle raudalle näkyi ja kuului. Ne suurimmat uudistukset tapahtuivat kuitenkin pelattavuudessa. Hitman pystyi nyt muun muassa kilpeämään kunnolla esteiden yli ja aseeton taistelu oli huomattavasti sujuvampaa. Aseita pystyi päivittämään matkan



varrella ja murhaskut kykeni lavastamaan näytämään onnettomuuksilta. Tehtävän jälkeen pelaaja sai nähdäkseen uutislehden etusivun, joka dynaamisesti kertoi ulkopuolisen näkökulman iskupäivän tapahtumiin. Jos mainintaa yksinäisestä asemiehestä ei näkynyt etusivulla, oli tehtävä menestys. Tätä ominaisuutta ei nähdä uudessa Absolutionissa. IO:n mukaan ominaisuus oli kääntäjiille painajainen, eikä kyselyiden mukaan moni edes vaivautunut lukemaan niitä.



INFAMOUS 2

PLAYSTATION 3

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SUCKER PUNCH Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16

Cole MacGrathin supersankariseikkailut etenevät toiseen osaansa. Leevi arvioi laadun.

New Empire City on raunioina, sillä Peto on irti. Ainoa joka sen voi pysäyttää, on entinen lähetti ja nykyinen supersankari Cole MacGrath. Valitettavasti miehen sähkövoimissa ei ole tarpeeksi jyttyä Pedon taltuttamiseen, mutta vastaus ongelmaan löytyy eteläisestä New Maraisin kaupungista. Kaupunkia pitää nykyisin otteessaan Bertrand, joka saarnaa sylki lentäen mutanttien pahuudesta. Colen saapuminen kaupunkiin ei ole herran mieleen, ja tämän aseistetut joukot tekevät kaikkensa kitkeäkseen sähköiseen kaverimme maan päältä.

Cole sai edellisessä pelissä sähköiset supervoimansa valtavan räjähdysen seurauksena. Herran sähköiset voimat ovat pääosassa myös uudessa pelissä, mutta niistä löytyy nyt huomattavasti enemmän vaihtelua. Esimerkiksi tavalliselle sähkölaukaukselle löytyy nyt useita variaatioita. Myös sähköisiä kranaatteja ja erilaisia pyörremyrskyjä löytyy joka lähtöön, joten vastustajia voi kurmottaa monilla eri tavoilla. Vihulaisille voi myös tarjoilla kättä pidempää Colen käytössä olevan Amp-nimisen aseiden avulla, mutta käsikähmä jää taisteluissa selvästi viimeiseksi vaihtoehdoksi.

Vaikka sähkön heitteleminen on edelleen Colen valttikortti, tarjoaa hänelle nyt mahdollisuus yhdistää voimiinsa jää- ja tulielementtejä. Molemmilla voimilla on hyvät ja huonot puolensa, joten väärää valintaa ei voi tehdä. Tuli on näistä kahdesta luonnonvoimasta tuho-



1 KAUPUNKI

Uusi New Maraisin kaupunki on mielenkiintoinen tuttavuus. Kaupunkiin kuuluu yksittäisiä kohtia, ja sinne on piilotettu myös hauskoja viittauksia toisiin pelisarjoihin.

2 NIX VAI KUO

Näiden hahmojen erot ovat keskeisessä osassa peliä. Nix kylvää tuhoa tulivoimillaan, kun taas jäävoimilla varustettu Kuo kannattaa sivullisia säästävämällä lähestymistapaa. Yksi pelin suurista valinnoista on se, kumman kelkkaan hyppää.

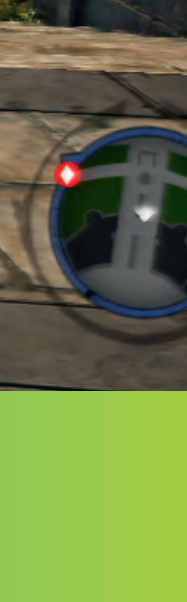
voimaisempi, kun taas jäävoimien avulla Cole voi saada käyttöönsä muun muassa ammuksia pysäyttävän kilven. Molempia elementtejä ei voi saada käyttöönsä samalla pelikerralla, joten kummankin kokeminen vaatii pari läpäsikertaa.

Infamous 2 on rakenteeltaan niin sanottu hiekkalaatikoppeli ja tässä laatikossa riittää kokoa. New Marais on laaja kaupunki, joka tarjoaa enemmän vaihtelua kuin ensimmäisen osan metropoli New

NEW MARAIS TARJOAA ENEMMÄN VAIHTELUA

Empire City. New Maraisissa sekoittuvat keskenään kerrostalot, rappaat omakotitalot ja valtavat tehdasalueet. Koska kaupunki on saanut vahvasti vaikutteita New Orleansista, löytyy kaupungista ja sen lähistöltä paljon suoalueita. Erityisen haastavaa ja jännittävää on suohon uppoavalla rapistuneella kaupunginosalla liikkuminen, sillä veteen tippuminen tietää ihmisdynamollemme pahimassa tapauksessa kuolemaa. Onneksi lähettimme on varsinainen parkour-maisteri, joten jokaista räystästä ja ikkunanreunusta voi

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI



• SÄHKÖSHOKKI

Valtava räjähdys muutti päähahmon elämän, ja nyt Cole pystyy hallitsemaan sähköä. Valitettavasti miehen ulkoasu ei muuttunut pamauksessa sankarimaisemmaksi, vaan kyseessä on edelleen se Pertti Perusjamppa.

• PARKOURIA

Infamousin pelimekaniikkaan kuuluu joustava ympäristöissä liikkuminen. Cole vipeltää sujuvasti niin kaduilla kuin kaupungin katoillakin hyödyn-
tään räystäitä, vajereita ja lyhtypylväitä.

käyttää astinalustana, ja veteen tippumisesta voi syyttää vain omia nakkisormiaan. Kiipeileminen toimii niin hyvin, että suosittelisin Colea Ezion mentoriksi.

Jo alussa on tutkittavana suuri osa New Maraisia, ja pela-
tessa kaupunkia avautuu pala palalta enemmän. Samalla ilmes-
tyy uusia pää- ja sivutehtäviä, joita voi suorittaa haluamassaan
järjestyksessä. Päätehtävät kuljettavat juonta eteenpäin, kun
taas sivutehtäviä suorittamalla Cole voi pysyvästi puhdistaa
kaupunginosia vihollisista. Tästä löytyy pelin ainoa huteruutta
sillä sivutehtävät ovat kauttaaltaan liian lyhyitä ja samoja tehtä-
viä kierrätetään liikaa.

Eräs pelin keskeisimmistä uusista ominaisuuksista on mah-
dollisuus omien tehtävien rakentamiseen. Peli tarjoaa hyvät
työkalut, joilla pystyy periaatteessa rakentamaan niin monimut-
kaisia tehtäviä kuin mielikuvitus sallii. Nämä tehtävät tulevat
automaattisesti näkyviin muille pelaajille, jotka voivat myös
arvostella niitä. Parhaimmille tehtäville on luvattu rutkasti näky-

vyyttä peliyhtiön toimesta, joten innokkailla kenttänikkareilla on
näytön paikka.

Infamous 2:n mainoslauseena on, että sankarina oleminen
on vapaaehtoista. Pelin kuluessa Cole joutuukin tekemään
useita valintoja, jotka vaikuttavat siihen, millaisena New Maraisin
asukkaat hänet näkevät. Itsekkäitä valintoja tekevä ja sivullisia
niittaava Cole vääristyy hiljalleen pahan perikuvaksi, kun taas
muut huomioon ottavana hän näyttää perinteiseltä kirkasotsai-
selta sankarilta. Valintoja voisi ehkä sanoa mustavalkoisiksi,
mutta niinhän ne supersankaritarinoissa aina ovat.

Infamous 2 ei ota isoa pesäeroa ensimmäiseen, vaan se pyr-
kii hiomaan ja laajentamaan pelikokemusta kaikilla osa-alueilla.
Vaikka peli on todella loppuun asti mietitty ja hiotun oloinen,
piilee tässä kuitenkin samalla sen suurin kompastuskivi: konka-

reille kaikki saattaa tuntua vähän liian tutulta. Mutta
muille tämä iskee varmasti kuin 1,21 gigawattia.

9

Leevi Rantala

SHADOWS OF THE DAMNED

PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA / KAUHU Kehittäjä GRASSHOPPER MANUFACTURE
Julkaisija EA GAMES Julkaisu 23.6. Pelaaja 1 Ikäraja 18



Kun Goichi Suda eli kansan keskuudessa Suda 51 lyö hynttyyt yhteen Resident Evil-kehittäjä Shinji Mikamin kanssa, voidaan väistämättä odottaa jotain korkealentoista ja sävyttävää. Mutta kuten tiedämme, nerouden ja kahjouden raja on häilyvä. Vedenpitävä todiste tästä on maineikkaan tehokaksikon tuore yhteistyön hedelmä, Shadows of the Damned.

Shadows of the Damned ei ole se kaikkein yksioikoisin peli ruodittavaksi. Siinä on paljon tekijöillensä ominaisia elementtejä. Esimerkiksi pelimekaniikka voisi olla lainattu Resident Evilistä ja tarinapuolen kuviot pähkähullusta

UUELLEEN- PELUUARVOA EI OLE JUURI OLLENKAAN

No More Heroesista. Kokonaisuus on vielä osiaan suurempi sekameteleikeitos, jota mais- tellessa tulee miettineeksi, ovatko alapäävitsit, täysin eri maailmoista reväistyt päähahmot ja pelilliset oudotudet nykytaidetta vai tahatonta komiikkaa.

Tarina – tai siis “tarina” – kertoo hispanialaisen rasvaletti ja demoninmetsästäjä Garcia Hotspurin kostoretkestä, joka alkaa tämän tyttöystävän jouduttua alamaailman pääpirun kynsiin. Matkalla Garcia joutuu räiskimään hirviöitä, polttamaan vuohenpäitä ja syöttämään mansikoita demonivauvoille. Totta joka sana! Onneksi nurinkurisen tuonelan oppaana toimii langennut henki Johnson, joka osaa



1 JA PYSSY PUHUU

Pelaajan kostoreissulla on apuna henkiolento nimeltä Johnson. Pelin aikana Jonsku muuntuu jos minkälaiseksi tuliluikuksi ja kommentoi pelitapahtumia minkä kerkeää – välillä jopa liiaksi asti.

2 YHTEISTYÖ KUKKII

Shinji Mikamin ja Goichi Sudan ansiolistaalta löytyy uskomaton määrä kovia pelejä Resident Evilistä No More Heroesiin. Harmittavasti Shadows of the Damned ei lukeudu kaksikon parhaimpiin peleihin.

kätevästi muuntua erilaisiksi aseiksi, ja vähemmän kätevästi heitellä teräviä herjoja Garcian töppäillänsä.

Jos ja kun Shadowsin aiheuttamasta alkujärkytyksestä tokenee, alkaa pinnan alta paljastua perinteinen räiskintäpeli. Asevalikoimasta löytyy hauskaasti nimetty tuliluikku joka tilanteeseen, ja niitä, kuten päähahmon taikavoimiakin, voi kehittää kentiin pilotetuilla timanteilla. Rahaa käytetään ensiaputarvikkeisiin, pääosumat ovat kuolettavia, kentät ovat lineaarisia ja pomotaistelut tahdittavat rivivastusten teilaamista – tuttua kauraa loppujen lopuksi.

Noin kymmentuntisen yksinpelin jälkeen peli on valmis vaihtolistalle, sillä uudelleenpeluuarvoa ei ole käytännössä ollenkaan; keräilytavara on jätetty muihin peleihin ja kaikki vaikeustasot ovat auki heti alusta. Ostopäätös muotoutuu pitkälti Suda 51 -fanitusasteen mukaan. Mikäli kaikenlainen häröily, pippelivitsit ja perusvarma, mutta intensiivinen räiskiminen

6 kiinnostavat, kannattaa mieluummin katsoa kuin katuria.

Eerik Rajha



HUNTED: THE DEMON'S FORGE

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA / ROOLIPELI
Kehittäjä INXILE ENTERTAINMENT Julkaisija BETHESDA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 18

Trendikäs yhteistyöpelin sarja jatkuu paperilla mielenkiintoisesti suojapohjaista räiskintäpeliä ja fantasiamäiskettä yhdistävällä Huntedilla. Koomisuuden rajoilla palloilevat karikatyyrit “Caddoc the Muskelikas Yksinkertainen” ja “E'lara the Kurvikas Jousiampuja” lahtaavat tietään kohti rikkauksia mystillisen hahmon ohjastamana. Hahmojen välinen jännite ja sanailu toimii ajoittain. Välillä dialogi kaartuu hieman myötähäpeän puolelle.

Peli on osittain paluu menneisyyteen. Inventaariota ei ole, joten mukana voi kantaa vain paria asetta ja parannuspulloa. Salapaikoista kaivettujen ihmekeppien lataus katoaa käytön myötä, joten uutta kihveliä saa nuohota jatkuvasti käteen. Itse taisteluosuus on toimivaa mutta rajoittu-

TAISTELUOSUUS ON TOIMIVAA MUTTA RAJOITTUNUTTA

nutta. Caddoc lahtaa örkkimäisiä wargereja pääosin lähietäisyydeltä ja E'lara antaa tulitukea jousella. Varsin vaikean alun jälkeen vaikeustaso tasoittuu ja helpottuu selvästi.

Vaikka peli on sataprosenttisesti kaverin kanssa pelattava (tekoäly hoitaa hommansa kohtuullisesti), todellisia yhteistyötilaisuuksia on harmillisen vähän. Oven avaamista kaksin ei voi laskea mielekkääksi sisällöksi. Parempi esimerkki lienee yhdistelmä, jossa Caddoc lennättää vihollisia ja E'lara rei'ittää vastustajia suoraan ilmasta.

Useiden utojen suunnitteluratkaisuiden lisäksi peli kärsii osin epäonnistuneesta ulosannista. Etenkin jaetulla ruudulla synkää ja isoin kontrastein valaistu ympäristö vaikeuttaa havainnointia. Samoin elintärkeitä parannuspulloja sisältävät ruukut hukkuvat herkästi varjoihin, ja käyttö on karu.

Epätasaisesta toteutuksesta ja harmittavan laihaksi jäävästä yhteistyöpuolesta huolimatta Huntedilla on oma paikkansa pelihyllyssä. Se ei onnistu nousemaan parhaiden pelien ryhmään, mutta tarjoaa tervetulleen välipalan Sitä Seuraavaa Suurta peliä odotellessa, ainakin kaverin kanssa taisteleville.

7 Matti Isotalo



DUKE NUKEM FOREVER

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä GEARBOX SOFTWARE, 3D REALMS Julkaisija 2K GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-8 Ikäraja 18

Duke täyttää jättimäiset kouransa kahdella extra-valtaisalla silikonirinnalla. Sekunteja myöhemmin hän on edennyt strippiluolan vessaan, jossa mies tsekkaa itseään peilistä ja myhäilee: "Damn I look goooood." Duke kusaisee sitten lattialle, poimii huutamatta jääneen pökäleen käsiinsä ja lempkaa sen kaakeleille. "I've got balls of steel!"

On kulunut 15 vuotta siitä, kun viimeksi vietin aikaa maailman lapsellisimman herttuan parissa. Hän oli silloin cool, jyrkävälukainen ja habaisa Clint Eastwoodin ja Arnold Schwarzeneggerin ristisiitos. Tänäpä hän on muinaismuisto, sangen väsähtänyt hahmo, jonka jutut eivät paljoa naurata. Dukella on ollut rankkaa ysärin jälkeen, ja ajan kirot tulevat nyt niskaan kymppillä.

Duke Nukem Forever on ollut kehitteillä 14 vuotta ja viisi kuukautta. Muistan, kuinka se oli yksi vaikuttavimmista demoista vuoden 1998 E3:ssa. Olin penkkiini reunalla, ja artikkelini pursui superlatiiveja George Broussardin esittelyn jäljiltä. Tämä tulisi olemaan supermahtava jatko-osa yhdelle 90-luvun tärkeimmistä toimintapeleistä, ja se ilmestyi vuonna 1999. Aikaa kului ja kaikki meni pieleen.

Forever saapui viimein, kun Borderlands-studio Gearbox hoiti hommat loppuun. Pelistä oli tullut traaginen soppa vanhaa ja uutta, sekä parhaita hetkiä toimintapelin viimeiseltä 15 vuodelta. Sekoitettuna keskenään ne muodostavat sotkun,



1 KIRVEELLÄ VEISTETTY

Teknisesti peli on ruma, mutta lisäksi grafiikan taso heittelee halki pelin. Ensimmäiset kentät näyttävät 14 vuotta vanhoilta, kun taas viimeiset kolme kenttää ovat parempia kunnollisine valaistuksineen ja varjoineen.

2 MONINPELINÄ

Foreveriin sisältyy suoraviivainen nettipeli, jossa muun muassa lipunryöstö on korvattu pikkutuhmalla naisen kannolla ja tappomatsi minityyrihahmoilla leikittävällä keittiöhöppillä. Ihmisyvastustajien kanssa pelaaminen auttaa kokonaisuutta hieman.

jonka identiteetti on täysin hukassa.

Peli alkaa, kun avaruushirviöt Duke Nukem 3D:stä hyökkäävät taas maahan. Naiset ovat jälleen pulassa ja pelastajaksi nousee tietysti Duke. Tapahtumat pyörähtävät käyntiin polygoniköyhässä kasinossa ja etenevät sitten Las Vegasin kaduilta Nevadan aavikolle ja Hooverin padon tunneliin. Periaatteessa kyseessä on viihdyttävän retro räiskintä, ilman innovaatioita kuten Call of Dutyn tallennuspisteitä tai Halon kompassia. Voin ihan arvostaa tätä, mutta minua hämmentää, että Gearbox on lisännyt mukaan itsestään täyttyvän elinvoiman ja asepriorisointisysteemin Halon

KENTTÄSUUNNITTELU ON KAMALAA JA VIHOLLISET UMPITYHMIÄ

tapaan. Tämä ei sovi peliin ollenkaan ja tuhoaa suuren osan siitä persoonallisuudesta, joka Duke Nukem 3D:llä oli.

Kaiken lisäksi kenttäsuunnittelu on enimmäkseen kamalaa. Edeltäjän labyrinttirakenne hohtaa välillä ilahduttavasti lävitse, mutta suurimmaksi osaksi kentät ovat lineaarisia ja pöljästi suunniteltuja. Viholliset ovat puolestaan umpityhmiä ja usein epätasapainoisen vaikeita. Aseet tuntuvat hönteiltä ja pelin toiseen puolikkaaseen asti äärimmäisen tylsiltä. Se, mikä teki Duke Nukem 3D:stä aikanaan niin hyvän, oli fiksu kenttäsuunnittelu ja mahtava tunnelma. Molemmat näistä puuttuvat tyystin Foreveristä. Äärimmäisen toimintakokemuksen luomiseen on käytetty paljon erilaisia ideoita, ja pelaajan ympärillä pyörivät plagioidut elementit peleistä kuten Half-Life, Halo ja Deus Ex. Toisin kuin ikuisuusprojekti Prey, Duke Nukem ei onnistu

5 tekemään näistä ideoista omiaan ja päätyä sameaksi sopaksi sirpaleisia ja vääristyneitä vaikutteita. Se on myös ruma. Todella ruma.

Petter Hegevall

ALICE: MADNESS RETURNS

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SPICY HORSE GAMES Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 18



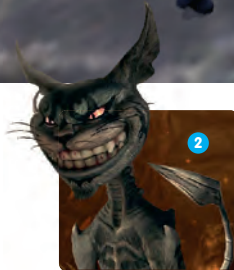
Vuonna 2000 American McGee's Alice teki vaikutuksen iskevän makaaberilla tulkinnallaan Lewis Carrollin klassisista tarinoista. Silloin Alice asui hullujenhuoneella menettettyään perheensä tulipalossa. Nyt myös pelin maailmassa on vierähtänyt kymmenisen vuotta, ja Alice on alkanut epäillä, ettei tulipalo ollutkaan täysi vahinko. Pian tämä pakeneekin syyllisyyttään takaisin Ihmemaahan, joka on sekin nähnyt parempia päiviä.

Siinä missä ensimmäinen Alice kärsi pelattavuusongelmista, on jatko-osan käyttöliittymä onneksi hiotumpi. Pientä kömpelyyttä on silti nähtävissä, ja Alice jää ajoittain kiinni mataliin kynnyksiin maastossa. Maisemat pelissä ovat oivallisia, mutta hahmoanimaatioissa puolestaan

ASEISTA KÄYVÄT VAIKKA PIPPURI- MYLLY, KEPPIHEVONEN JA TEEPANNU

kompuroidaan varjoefektien merkeissä. Nykivät varjolaikut näkyvät etenkin Alicen hipiällä, eivätkä tämän hiuksetkaan aina näytä modernin konsolisukupolven tuotteelta.

Rakenteellisesti peli on lineaarinen, kepeää ongelmanratkaisua sisältävä tasohyppelyseikkailu, jossa liikutaan



1 MINI-LIISA

Alicen kutistuuessa paljastuu toinen todellisuuden taso, josta aukeaa uusia reittejä. Se on metka ratkaisu yhdistää bonusjahti luontevaksi osaksi muuta pelikokonaisuutta.

2 IRVIKISSA

Vaikka American McGee (joka todellakin on herran oikea nimi) on poistunut pelin tittelistä, on hän edelleen puikoissa Shanghaista käsin Spicy Horse -studionsa kera. Siksi myös Ihmemaan on säilyttänyt kipeän ulkoasunsa, ja nälkiintynyt Irvikissa on puolestaan tutulla tapaa häiritsevää matkaseuraa.



viktoriaanisen todellisuuden ja Ihmemaan välillä. Peliin on ripoteltu myös pieniä välitappeja, joissa 3D-tilasta luovutaan hetkeksi. Alicessa myös piestään, ja vihollisia vaiennetaan teuraspuukon lisäksi omintakeisilla aseilla kuten pippurimyllyllä, keppihevosen ja teepannulla. Kun näihin vielä lyödään lisätasoja, tulee työstä melkoinen tappokone. Silmitön hakkaaminen ei silti toimi, vaan taisteluja värittää kivi-paperi-sakset -malli, jossa vihollisten heikkoudet tulee pitää mielessä. Tasohyppelyssä on kallistuttu paremman pelattavuuden puolelle. Kulku on ensimmäistä peliä selkeämpää ja myös haastetta on tarpeeksi.

Alice: Madness Returns tarjoaakin pelattavaa koko rahan edestä, ja sen synkänkipeät näkymät pieksevät 6-1 ne geneeriset maisemat, joita monissa nykypeleissä joutuu tuijottelemaan. Hyvä tunnelma auttaa jättämään pienet tekniset ongelmat omaan arvoonsa ja Ihmemaan vie varmasti tyyli-

7

Mika Sorvari

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

WHITE KNIGHT CHRONICLES 2

PLAYSTATION 3

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä LEVEL 5 Julkaisija SONY
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



1 VALTAVALTA

Pelin alueet ovat edellisen pelin tavoin valtavia labyrinthteja, joiden koluaminen ei yksinkertaisesti ole kivaa. Summittaisen pikkukartan avulla suunnan löytäminen on tarpeettoman vaikeaa.

2 RYHMÄSEIKKAILUA

Moninpeliuolella on mahdollisuus seikkailla kuuden hengen ryhmänä aiemman neljän sijasta. Testiversiolla ei valitettavasti päässyt verkkopeliä kokeilemaan, joten lopullista tuomiota moninpelin toivuudesta ei voi antaa.

Ensimmäinen White Knight Chronicles oli kummallinen tapaus. Vaikutteita oli haettu isolla kauhalla World of Warcraftista, mutta silti peli oli varsin perinteinen japanilainen roolipeli. Puolitoista vuotta ensimmäisen osan jälkeen saapuu White Knight Chronicles II. Ilmeisesti pelissä on uudistuksia siellä sun täällä, mutta itse en huomannut mitään.

Tarina jatkuu täsmälleen siitä, mihin alkuperäinen peli päättyi. Jos siis mieltä ymmärtää jotain tapahtumista, on suorastaan paikallista kokea ensin ensimmäisen peli. Tämä onkin varsin helppoa: samalla levyllä on nimittäin sekä jatko-osa että alkuperäinen peli.

Tarinassa on ikävää kierrätyksen makua. Uusiin tapahtumiin johdattavan alun jälkeen pelaajalle annetaan kirja, jonka avulla voi matkustaa ajassa taaksepäin. Pian ollaankin ensimmäisen pelin tapahtumissa, jotka koetaan nyt uudesta näkökulmasta. Tällä tavalla maisematkin ovat pitkälti samoja kuin ennen.

Roolipelin kannalta ärsyttävintä on oman hahmon luominen. Vaihtoehtoja ulkonäön ja kykyjen suhteen riittää, mutta hahmoilta puuttuu luonne ja pelaaja on tapahtumissa kuin äänetön statisti. Tekijöiden olisi kannattanut jättää pois koko oman hahmon luomi-

nen, sillä pelaajasta ei ole merkitykselliseksi toimijaksi tarinassa.

Vaikka uudistuksia on kuulemma tehty, tuntuu taistelujärjestelmä identtiseltä ensimmäisen pelin kanssa. Periaatteessa taistot ovat reaaliaikaisia, koska peli ei pysähdy. Toisaalta iskut on valittava erillisestä valikosta, ja hyökkäyksen latautumista on odotettava jonkin aikaa. Ärsyttävintä on kuitenkin se, että viholliset huijaavat törkeästi. Oman hahmon on mentävä pahiksen naaman eteen osuakseen tätä miekalla, mutta vihu voi heilauttaa tikariaan kentän toisesta päästä ja osua kuin seisoi kymmenen sentin päässä.

White Knight Chronicles II:n graafiset näkymät ovat ensiluokkaisia. Pelialueet vaihte-

PELILEVYLTA
LÖYTIVÄT SEKÄ
JATKO-OSA ETTÄ
ALKUPERÄINEN
PELI

levat ahtaiden rännien ja suurien aukeiden välillä, mutta molemmissa maisemat ovat yhtä vaikuttavia. Väreissä ei säästellä, joten silmäkarkkia riittää aina, kun pelin vain käynnistää. Äänimaailma on pitkälti ennallaan, mikä saa pelaamisen tuntumaan tutulta.

White Knight Chronicles II on lähinnä ensimmäisen pelin täysipitkä laajennusosa. Pelillisesti merkittäviä uudistuksia ei (juuri) ole, ja kaikki alkuperäistä vaivanneet ongelmat ovat edelleen läsnä. Jos ykkösen iski, varaudu uuteen nautintoon. Jos inhosit

5 ensimmäistä peliä, jätä jatko-osa suosiolla hyllyyn.

Markus Hirsilä



PLAYSTATION MOVE APE ESCAPE

PLAYSTATION 3

Pelityyppi BILEPELI Kehittäjä JAPAN STUDIO
Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-2 Ikäraja 3

Kuten pelin nimi ovelasti vihjaa, kyseessä on Ape Escape -sarjan ensimmäinen Move-peli, joka poikkeaa aiemmista osista siinä, että nyt edetään kiinteitä raiteita pitkin ja apinat käyvät päälle pakenemiseen sijaan. Nämä pitää napata haavilla talteen, ennen kuin mokomat vievät kaikki banaanit.

Haavi ei kuitenkaan ole ainoa apuväline apinakapinassa. Ilmassa lentelee ufoja, ja joku on aseistanut osan kädellisistä, joten näitä pitää hieman rangaista etäältä ennen kuin haaville on käyttöä. Siksiäpä työkalu muuttuu napinpainalluksella vaikka ritsaksi tai raskaan sarjan viuhkaksi, jolla voi huikeita tieltä jopa kivenlohkareita. Erityisiä paristoja nappaamalla voi päästä käsiksi megavempeleisiin kuten apinamuriin, jolla

TÄSTÄ BILEPELISTÄ OVAT JUHLAT KAUkana

resuavat banaanifanit saa imaistua nopeasti pois maisemia pilaamasta.

Kuten sanottua, toiminta tapahtuu raiteilla, eikä pelaaja voi käännellä kameraa kuin erikseen merkatuissa kohdissa. Tämä tehdään tarpeettoman kömpelösti neljää perusnappia käyttäen. Usein ympärillä ei edes ole mitään katseltavaa, ja palkkiona uteliaisuudesta on toisesta suunnasta intiimietäisyydelle hiipinyt apina.

Tämä on ymmärtääkseni ns. bilepeli, mutta juhlats ovat kaukana. Kenttiä on köpöisesti ja niistä monet huitaisee nopeasti lävitse. Nopeasti murskataan myös onnismismisentunteet, kun päällisin puolin hyvin menneestä suorituksesta saa nippanappa pronssin, koska ei hullun lailla räiskinyt esiin satunnaisissa paikoissa piileviä bonusbanaanveja tai napannut kaikkia apinoita virheettömässä sarjassa.

Kokemus on äärimmäisen toistava niin toiminnan kuin ääniefektienkin tasolla, ja saa olla melkoinen apinafani, että kentistä mielisi kultaa. Tämä jääkin epäonnistuneeksi teknologiaokeiluksi, jossa ei riitä monipuolisuutta pitämään kiinnostusta yllä kovin kauaa.

3 Mika Sorvari

CHILD OF EDEN

XBOX 360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä Q ENTERTAINMENT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7



Child of Eden on Rezin kaltainen visuaalisiin ärsykeisiin pohjautuva rytm- ja räiskintäpeli. Ruudulle työnnetään jatkuvasti värikkäitä muotoja, kuvioita ja olentoja. Yhdessä kentässä sukeltettiin mustekalojen ja valaiden keskele, kun taas toisessa maailmassa lenneltiin lintujen mukana. Kaikki oliot ovat kuitenkin varsin abstrakteja, joten näkemäni lohikäärme saattoi olla vieressä istuvalle härkä. Yhtä kaikki, Edenin grafiikka on aisteja hivelevää.

Pelaaminen onnistuu joko Kinect-sensorin tai perinteisen ohjaimen avulla. Kinect-ohjaus on tutun simpPELLI: oikealla kädellä ammutaan hakeutuvia ohjuksia ja vasemmalla rätkytetään sarjatulta. Jos meno äityy liian kovaksi, voi kädet nostaa kirjaimellisesti pystyyn, jolloin jättipommi

VAIKEIMMISSA KENTISSÄ OLI VAIHDETTAVA OHJAIMEEN

räjäyttää koko ruudun tyhjäksi vihollisista ja ammuksista. Vaikeimmissa kentissä minun oli kuitenkin pakko vaihtaa tarkempaan ohjaimeen.

Musiikki toimii paitsi psykeedelisen kokemuksen täy-



1 REZIN TEKIJÄLTÄ

Child of Eden esiteltiin viime vuoden E3-messuilla näyttävän demon avulla, kun Q Entertainmentin perustaja Tetsuya Mizuguchi pelasi peliä Minority Report -tyyliin messulavalla.

2 VIRUSTORJUNTAA

Virukset ovat ikäviä. Tulevaisuuden tietoverkoissakin joutuu taistelemaan pöpöjä vastaan, kun planeettojenväliseen verkkoon on liivahtanut virus, joka uhkaa tuhota ensimmäisen tietoteknisesti luodun ihmisen. Koodailun saa onneksi unohtaa, sillä tulevaisuuden virustorjunta on jotain ihan muuta.



dentäjänä myös pelimekaanisesti merkittävänä pistekertoimen nostattajana. Oikea-aikaisilla iskuilla kertoimen voi nostaa aina kahdeksaan. Ääniraita on kokonaan japanilaisen Genki Rocketsin sävelalaa. En välitä lainkaan jpopista, mutta Edenin eduksi täytyy sanoa, ettei itämainen elektromusa käynyt tympimäänkään harvoja vokalistosuoksia lukuun ottamatta. Vastaavasti taas ne, jotka tietävät Morning Musumensa, ovat ihan eri fiiliksellä mukana.

Kauneus on katsojan silmissä, sanotaan. Ja vähän viipyilevään liikeohjaukseenkin tottuu, mutta sisällön määrä on kiistatta Child of Edenin heikkous. Eri kenttiä on vaivaiset viisi kappaletta, ja ne vaihtelevat pituudeltaan kymmenestä minuutista reiluun vartiin. Seuraavaan kenttään päästäkseen pitää edellinen toistaa useaan kertaan, enkä lupauksista huolimatta huomannut kentän sisällä kummoistakaan "dynaamista" vaihtelua. Kenttäkohtaista pistepottiaan voi toki aina yrittää parantaa, mutta tälle huikaisevalle performanssitaiteelle tulee sisältöön nähden aika kova hinta.

7

Eerik Rahja

DUNGEON SIEGE III

PC PS3 X360 Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä OBSIDIAN ENTERTAINMENT Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 16



Aikanaan kunniakas Kymmenes Legioona on tuhottu lähes viimeistä miestä ja naista myöten. Vain kourallinen legioonan verta omaavia on säästynyt. Keskusteluiden ja vanhojen kirjoitusten kautta avautuva tarina heittää porukan eteen kiihtyvässä tahdissa niin valloitusarmeijaa kuin fantasiapeleistä tuttuja ökömönkiäisiä.

Toimintaroolipeli on päivän sana. Neljästä toisistaan reippaasti poikkeavasta hahmosta löytyy niin perinteistä ritaria kuin tulieluista maagitarta. Jokaisella on oma taustatarinansa ja historiansa Legioonan liittyen. Lopulta koko sakki saadaan kasaan, jolloin tietokoneen tai kaverien ohjastamat hahmot samoavat pelaajan kanssa vuorenhuippuja, kristallikaivoksia ja rämeitä. Yksinpelissä pitää selvittää yhden kaverin kera, mutta netin yli mukana voi olla koko neljän revohka. Muuten kohtuullisen helppo perusvaikeustaso kepittää pelaajaa pomotaisteluissa. Vapaata tallennusta ei ole edes PC-versioissa, mutta tiuhaan ripotellut tallennuspisteet pitävät huolen, että kuolon korjattessa matkaa ei tarvitse taittaa uudestaan kovinkaan kaukaa.

Pelin tyyli on keskusteluita ja ajoittain turhan runsaslukuisen ryöstösaaliin säätämistä lukuun ottamatta tauotonta pieksentää. Jokaisella hahmolla on kaksi eri "olomuotoa" omine kykyineen. Konsoliohjaimen napit on saatu suhteellisen näppärästi käytettyä, vaikka erikoiskuja sun muita on yhdellä hahmolla kunnan arsenaali. PC-versiossakin Xboxin ohjain tuntui hiirtä ja näppäimis-



1 VOIMISTUKSIA

Kyvyt saavat tasojen nousun ja käytön myötä voimistuneen variaation. Tehoisku voi kaataa viholliset maahan ja parannus ulottuu itsensä lisäksi koko ryhmään, mikä on erittäin hyödyllistä monipelissä.

2 IRTI PULLOSTA

Pelityyppin tulevan messiaan Diablo III:n tavoin Dungeon Siege III on luopunut tyystin parannus- tai taikapullojen lipityksestä. Erikoiskyvyillä parantamisen lisäksi vihollisilta tippuvat terveys- ja taikapampulat ovat ainoa parannuksen lähde. Tämä pitää tahdin tiiviinä, koska haavat eivät parane itsestään.

töä luontevamalta ohjaustavalta. Hieman hitaasti liikkeelle lähtevä peli alkaa toimimaan kunnolla vasta, kun erikoisliikkeitä sun muuta härpäkettä on kertynyt monipuolisempaan toimintaan. Vaikutuksen tekivät etenkin taistelun fyysisyys ja nopeus. Vihollisia ei pamputeta kolmea varttia per luuranko, vaan tusinaörmöt kuolema korjaa pikaisesti. Samalla raadot lentelevät liioitellun näyttävästi ja tyydyttävästi kriittisten osumien johdosta.

Vaikka peli ei ulkonäkönsä puolesta kurita leukaniveliä loksautuksilla, se puskee näytölle sinänsä siistiä ja funktionaalista settiä. Eri tapahtumapaikat eroavat toisistaan hyvin, ja onpahan mukaan eksynyt pari näyttävääkin näkymää ja päräyttävää erikoisliikettä. Konsolipohjasta johtuen peli on myös varsin hellä tehovaatimuksille. Ruudunpäivitys ei nikotellut kuin pari hassua kertaa,

VIHOLLISIA EI PAMPUTETA KOLMEA VARTTIA PER LUURANKO

eikä peli kaatunut kertaakaan arvioinnin aikana.

Ääninäyttely on kelvollista perustasoa, ja musiikit luovat tunnelmaa hyvin sinne, minne tunnelma kuuluu. Mitään orkestraalista pauhua ei ole luvassa, muttei rimaloituksiakaan. Lisäkiitosta peli ansaitsee lyhyistä latausajoista. Puhtaassa toimintapelissä latausruutujen tuijottelu latistaisikin tunnelmaa.

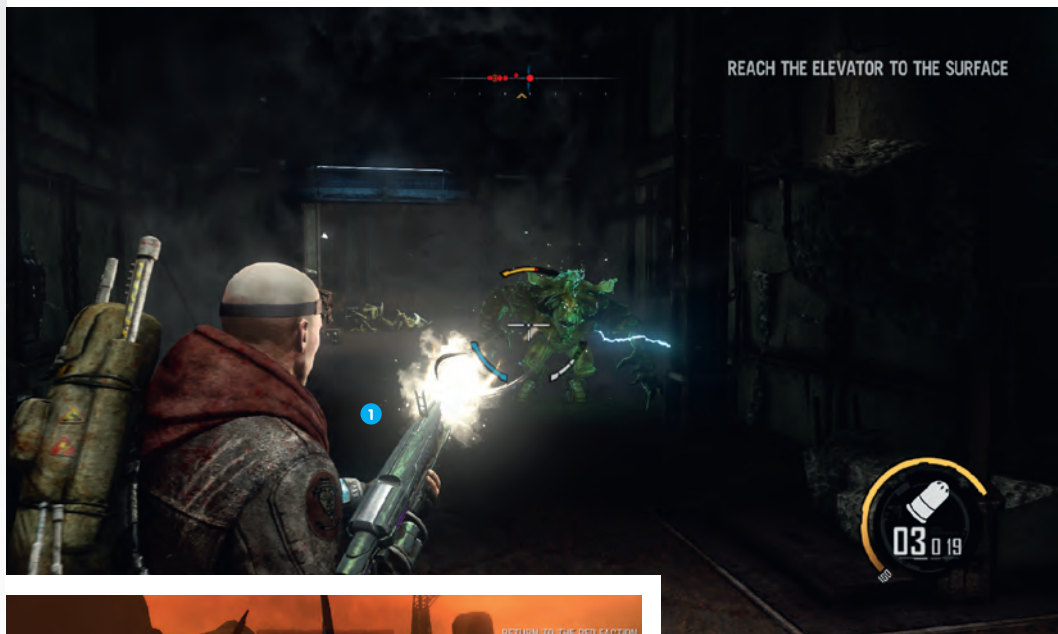
Etenkin jos kaipaa kaveriporukalle hyvää, kaikki genren perustarpeet täyttävää luolastokomppausta ilman teinidraamaa, Dungeon Siege III pitää varmasti tylsyyden loitolla koko kestopäivän ajan. Se ei ehkä keksi pyörää uudestaan, muttei karahda teknisiin tai sisällöllisiin puutteisiinkaan.

8

Matti Isotalo

RED FACTION ARMAGEDDON

PC PS3 X360 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä VOLITION Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18



1 ASEET

Arsenaaliin kuuluu niin rynnäkköväiäriä, haulikkoja kuin sinkoakin. Ne tuntuvat kuitenkin suhteessa hieman alitehoisilta, sillä vihollisjoukkoja on helpompi harventaa magneettiseealla romua heittelemällä. Eivät ammukset lopu siitä kesken.

2 ÖTÖKKÄVAARA

Armageddonin viholliset muistuttavat jättimäisiä heinäsiirkoja, jotka hyppivät vimmaisesti seinästä toiselle. Vihollisia on eri kokoisia, ja jotkin erikoisuudet ovat varsin suuria, mutta kovin mielenkiintoista vastavoimaa ne eivät luo.

Marsissa asiat ovat jälleen poskellaan.

Siirtokuntalaisten vapauduttua pakkotyöstä planeettaan iskeytyy meteoriitti, joka pakottaa ihmiset vetäytymään kaivostunneleihin. Tapahtumat sijoittuvat 2100-luvun loppupuolelle, ja pääosan saa Red Faction: Guerrillan sankarin poika Darius Mason, joka erehtyy marsilaisten pesäkoloon ja tuo lisää synkkiä pilviä siirtokunnan ylle, joutuen samalla huonoon valoon omiensa joukossa. Tästä alkaa kivikkoinen taival paitsi oman maineen myös koko ihmisrodun pelastamiseksi.

Tarina ei kuitenkaan vangitse pelaajan huomiota, vaan Masonin tetsaukset halki lukemattomien luolien jäävät narratiiviltaan köyhiksi. Hahmoja on vain kourallinen, ja niistäkin ne tärkeimmät ovat stereotyyppisiä, kaljupäisiä toimitasankareita ylimielisellä asenteella höystettynä. Tapahtumia olisikin voitu rakentaa maltillisemmin, sillä alussa juoni harppoo sellaista kyttyä, että elämään Marsissa ei oikein ehdi orientoitua, kun taas loppupuoliskoa venytetään kuin väkisin kokonaiskeston saamiseksi sinne 10 tunnin paikkeille.

Red Factionin koukku ei toisaalta koskaan ole ollutkaan päättäväisessä tarinassa, vaan tuhovoimaisessa toiminnassa.

Armageddon jatkaa tällä saralla tutulla linjalla. Ympäristön rakennelmat tuhoutuvat näyttävästi pala palalta, mutta paikoin on tarpeellista myös korjata jälkiä. Korjaaminen tapahtuu eräänlaisen energian avulla, ja kädestä lähtevällä säteellä kulkureittejä on helppo "maalata" ehjiksi pitämällä vain napin painettuna.

Vaikka ympäristön kahdensuuntainen muokkautuvuus antaa pelille oman säväyksen, kokonaisuutena toiminta ei onnistu kipuamaan lajityypin huippujen tasolle. Peli tuntuu hieman yhden jipon ihmeeltä. Oleellisenä erona Guerrillan Armageddon hylkää avoimen maailman pelirakenteen ja keskittyy

PELI TUNTUU HIEMAN YHDEN JIPON IHMEELTÄ

suoraviivaiseen vyörytykseen, jollaiseen törmää genren peleissä vähän liiankin usein. Mason poukkoilee suurimman osan ajastaan putkimaisissa luolastoissa ja rakennuksissa, joissa eteen heitetään mielikuvituksettomia vihollisryppäitä kerta toisensa perään.

Yksi iso pettymys on Guerrillasta tutun kilpailullisen moninpelin poistaminen. Nettopeli onnistuu vain Horden kaltaisessa neljän pelaajan yhteistyötilassa, joka ei korvaa ihmisvastustajien kanssa rymistelyä. Lopulta käteen jääkin räiskintä, joka on teknisesti

6 ihan toimiva, mutta sisällöllisesti unohtuu helposti hyllyyn.

Kimmo Pukkila



HAMILTON'S GREAT ADVENTURE

PC PSN

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä FATSHARK
Julkaisija FATSHARK Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

Ernest Hamilton on seikkailija, joka rakentaa professoristävänsä kanssa käänteentekevää keksintöä. Juuri kun viimeinenkin osa on paikallaan, kuvioihin astuu voro, joka vie mukanaan korvaamattoman virtalähteen. Kapistus pitää tietysti hankkia takaisin, ja se onnistuu vain matkaamalla Etelä-Amerikan viidakoista aina Himalajan vuoristoon.

Hamilton's Great Adventure on käytännössä kevyellä Indiana Jones -vivahteella kuorrutettu pulmapeli, jossa pelaajan tehtävänä on navigoida läpi mutkikkaiden raunioiden. Pelaaminen tapahtuu ohjaamalla Hamiltonia ruutu ruudulta eteenpäin, keräten samalla tarvittavia avaimia ja lisäpisteitä tarjoavia aarteita. Mukana on aina myös papukaija Sasha, jolla saa kent-

INDIANA JONES- VIVAHTEELLA KUORRUTETTU PULMAPELI

tiin laajemman näkökulman ja joka voi käyttää etäisiä kytkimiä. Peli alkaa verrattain yksinkertaisessa muodossa, mutta kenttien kompleksisuus ja koko kasvavat sykleittäin huipentuen aina kunkin maailman viimeiseen haasteeseen. Samalla reittien suunnittelu korostuu, koska samoja ruutuja ei aina voi kulkea kahteen kertaan.

Erikoisesti PC-versio toimii oletuksena yhteistyötilassa, vaikka peliä pelaisikin yksin. Näin pelaaja ohjaa näppäimistöllä Hamiltonia ja hiirellä Sashaa. Ajatus ei ole huono, mutta kiperässä raossa kahden hahmon seuraaminen samanaikaisesti voi olla sekavaa ja Sashan klikkailu kohti kytkimiä kärsii reitinhaun ongelmista. Konsoli-ohjaimella hahmojen välillä vaihdellaan ja Sashaa voi kontrolloida suoraan, mutta Hamiltonin liikkeissä analogitatin herkkyyks olisi kaivannut vielä hienosäätöä.

Nämä harmitukset ovat kuitenkin vain pieniä kupruja, joiden kanssa oppii elämään. Kokonaisuutena peli on hintansa arvoinen ladattava, jonka värikäs grafiikka ja hauskat hahmot antavat pulmailulle mukavat, charmikkaat puitteet.

7 Kimmo Pukkila



KUNG FU PANDA 2

DS PS3 WII X360 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä MINDSCAPE Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7

Kung Fu Panda on yksi niistä harvoista elokuva-peleistä, joita voi kutsua ihan onnistuneiksi. Kung Fu Panda 2:n nimi antaa olettaa, että sama linja jatkuu myös jatko-osassa. Salakavalasti kuitenkin pelin tekijä ja lajityyppi ovat vaihtuneet. Käännöksen on huonompaan suuntaan. Kung Fu Panda 2 on edeltäjänsä nähden suuri pettymys.

Siinä missä Kung Fu Panda toimi yksinkertaisena ja kauniina tasoloikkana ilman elokuvan synnyttämää jälkipoltetta, Kung Fu Panda 2 on perinteisempi elokuvapeli. Pelissä jatketaan tarinallisesti siitä, mihin elokuva päättyi ja näin ollen leffan fanit voivat jatkaa juurikin elokuvakokemustaan. Kung Fu Panda 2:ssa pelaaja taistelee elokuvan päähahmon, kungfua rakastavan Po-pandan kanssa. Xbox 360:lla pelaaja pääsee Kinectin kanssa mäiskimään vastustajia ja ajamaan nuudelikärryä pahisten perässä. Muitakin minipelejä tulee mukaan matkan varrella. Molempien pelien ääninäyttelijä Mick Wingert imitoi suhteellisen onnistuneesti elokuvassa esiintyvää Jack Blackiä, mutta ensimmäistä peliä laiskemmin. Dialogi ja tarina vaikuttavat yhtäläisen lakonisilta.

Perinteinen elokuvapeli onkin yleensä pelinä kes-



1 FURIOUS FIVE

Po-panda voi ohjata erilaisilla lyönneillä tai potkuilla taisteluminipeleissä. Avuksi voi myös kutsua Furious Five-viisikon muita jäseniä. Vastustajia pääsee mätkimään lopuksi erikoislyönneillä.

2 ALUSTAKOHTAISTA

Pelistä on tehty ohjaukseltaan erilainen versio eri alustoille. Tässä arviossa keskitytään lähinnä Xbox 360 -versioon, mutta yleisesti heikkojen tuotantoarvojen ja huolimattomien takia peli ei loista millään konsolilla.

kinkertainen tai jopa huono. Kung Fu Panda 2:n kömpelyys tulee esille erityisesti tarinamoodissa: peli etenee monotonisesti videopätkien ja erilaisten

MUITAKIN ONGELMIA LÖY- TYY, EIKÄ EDES GRAFIIKKA TEE VAIKUTUSTA

minipelien vuoropuheluna, minkä takia pelaaja joutuu myös tuijottamaan usein latausikkunaa. Pelivalikkoja pitää liikuttaa väkijäsenisesti teemaan soveltuvasti käden ja nyrkiniskun avulla. Videoiden aikana Kinectin edestä ei voi poistua ilman, että peli menee taukotilaan. Hieman kasuaalipeli Diner Dashia muistuttava nuudelikeittopeli sen sijaan rullaa eteenpäin pelaajan poistumisesta huolimatta. Muitakin ongelmia löytyy, eikä edes grafiikka tee vaikutusta.

Kung Fu Panda 2 ei millään yllä edeltäjänsä tasolle, mutta se toiminee silti kohtuullisesti nuoremmalle elokuvayleisölle ja niille, jotka kaipaavat epätoivoisesti jotain pelattavaa Kinectillensä.



Annakaisa Kultima



DRAGON QUEST VI

NINTENDO DS (Kirjoittaja: Markus Hirsilä)

Lännessä jäi aikoinaan useita Dragon Quest -pelejä julkaisematta. Mutta eipä hätää, sillä nyt nämä ropetukset on julkaistu Nintendo DS:lle. Uusin tulokas on Dragon Quest VI, joka on varsin perinteinen japanilainen roolipeli. Vuoropohjaisia satunnaistaisteluja käydään paljon ja valikoissa käytetään runsaasti aikaa tavaroita pyöritellen. Maailma on kookas, mutta pikamatkustaminen onnistuu ja päivitysten ansiosta välitallennuksen voi tehdä vapaasti.

8 Peli herää eloon myös graafisesti, joten kyseessä onkin oiva uudelleenjulkaisu edellisten seuraksi.



DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Arttu Rajala)

Tecmon uhkeista naistaistelijoista tunnettu taistelupeli loikkaa Street Fighterin vanassa 3DS:lle. Dimensions ei ole varsinainen jatko-osa, vaan poikkileikkaus Dead or Alive-sarjasta. Pelattavaa siis riittää yltäkylläisesti erilaisten pelimuotojen ja kerättävän kautta. Peli on selkeästi suunniteltu vasta-alkajat huomioiden, sillä vaikeustaso kasvaa kokeneelle pelaajalle tuskastuttavan hitaasti. 3DS:n erikoisominaisuuksia hyödynnetään mukavasti, joskin

7 verkkopelissä valinnat ovat vähissä. Se on sääli, sillä graafisesti peli on konsolin huippuantia.



MX VS ATV ALIVE

PS3 XBOX 360 (Kirjoittaja: Eerik Rahja)

MX vs ATV on puhdasveristen maastokuskien ma-kuun. Toisin kuin muissa mönkkärikaahailuissa kaikenlaiset turbomittarit jätetään syrjään oikeiden ajolinjojen ja tarkan ohjaamisen tieltä. Hyvä niin, sillä ohjaustangon vääntämisessä, kuskin painon siirtelyssä ja hyppyihin valmistautuessa on riittävästi tekemistä. Ongelmaksi nousee kuitenkin sisällön niukkuus. Ratoja ei ole riittävästi, minkä lisäksi samoja kisoja joutuu rynnäyttämään toistamiseen uusien avaamiseksi. Niin, ja minkähän takia edellisosan Reflexin hupipelimuodot piti leikata pois?



Monsters

Avaruuden hirviöitä voi käsitellä myös ilman silmitöntä toimintaa ja räjähdyksiä



Näyttelijät **Whitney Able**
& **Scout McNairy**
Julkaisija **SCANBOX**
Ohjaus **GARETH EDWARDS**
Lajityyppi **SCIFI / DRAAMA**

GARETH EDWARDSIN ENSIMMÄISTÄ ohjaustyötä on verrattu usein District 9:ään, ja tietyllä tasolla se onkin osuvaa. Se on silti vahvasti oma tarinansa, joka nimensä herättämistä mielikuvista huolimatta keskittyy nimenomaan ihmisiin.

Elokuvasa koko Meksikon pohjoispuoli on eristetty avaruusolentojen ”invaasion” vuoksi. Kyseessä ei kuitenkaan ole mikään suunniteltu hyökkäys, vaan ihmisen omalla toiminnallaan aiheuttama tapahtumaketju, joka on tuonut vieraita elämänmuotoja Maan ekosysteemiin. Jo tämä kertoo elokuvasta ja sen näkökulmasta paljon. Yhdysvallat on rakentanut valtaisan muurin suojelemaan itseään, ja ottanut myös asiakseen kontrolloida ”infektioaluetta” sotakoneistollaan.

Tuhoutunut sotakalusto ja rakennukset luovat suuren osan elokuvan tunnelmasta. Efektimiehenä toiminut ohjaaja on maalannut kuvaamiensa maisemien päälle toisen todellisuuden, ja onnistunut luomaan uskottavan vaihtoehdoisen nykypäivän tasan kahdella näyttelijällä, muiden ollessa vain eteen sattuneita sivullisia. Able ja McNairy osasivat asiansa, ja käyttävät häpeättömästi hyväkseen sitä kemialla, joka heillä oikeana pariskuntana

luonnollisesti on.

Monsters myös näyttää häkellyttävän hyvältä, ja todistaa jälleen ettei digikameralla kuvattua materiaalin tarvitse näyttää steriililtä tai dokumentaariselta. Kyseessä on ns. ihan oikea elokuva, joka ei juurikaan näytä kärsivän resurssiensa rajallisuudesta. Elokuvan ”hirviöitä” nähdään säästeliäästi, ainakin jos sanalla viitataan avaruuden olentoihin. Ne todistavat Edwardsin kokemuksesta erikoisefektien parissa, ja ovat yhtä aikaa sekä vieraita että uskottavia.

Todelliset hirviöt löytyvät silti ehkä hyökkäys-helikoptereista ja suuren muurin takaa. Monsterilla on paljon sanottavaa, mutta se ei alleviivaa tai tyrkytä viestiään. Tarina kahdesta ihmisestä epävarmassa maailmassa on elokuvan ehdoton ydin, ja se onnistuu myös herättämään ajatuksia katsojassaan. Hyvää scifiä on aina ilo nähdä, ja juuri tästä Monstersissa on kysymys. Se on kiinnostava elokuva, jossa on sekä jatkuvasti etenevä juoni että aikaa ajatuksille. Toimintaa janoavien kannattaa tosin kallistua vaikka Cloverfieldin puolelle.

9

Mika Sorvari



Edullista laatua

Monsters on pieni-suuri elokuva. Edwards kehitti, käsikirjoitti ja kuvasi sen, sekä huolehti erikoisefekteistä itse. Kokonaisbudjetti jäi alle 500 000 dollariin, josta kuvauslaitteisto soi marginaaliset 15 000 taalaa. Kolme viikkoa kestäneet kuvaukset tehtiin noin seitsemän henkilön voimin neljässä eri maassa, paljolti lupia kyselemättä. Efektit puolestaan luotiin Edwardsin makuuhuoneessa käyttäen Adobea ZBrushia ja Autodesk 3ds Maxia.

Monsters onkin erinomainen osoitus siitä mitä pienellä budjetilla on nykyään mahdollista saavuttaa, jos vain taitoa on.



Due Date - Laskettu aika

Ohjaus TODD PHILLIPS Genre KOMEDIA Julkaisija WARNER BROS.

DUE DATE ON UUSIOVERSIO Steve Martinin vuoden 1987 elokuvasta Vauhilla Chicagoon. Tarinaa on hieman muutettu, mutta aiheen tenho ei ole siitä vanhentunut.

Peter Highman on menestyvä arkkitehti, joka saa työmatkallaan tärkeän tiedon: vaimo synnyttää pian. Miehelä tulee tulkuton kiire päästä paikalle, mutta sitten alkaa alamäki. Väkisin mukaan lyöttäytyvä näyttelijä Ethan Tremblay järjestää Highmanin lentokieltoon. Tästä alkaa epätavallisen parivaljakon matka halki Amerikan mantereeseen. Reissun varrelle mahtuu melkein kaikki mahdolliset viivytykset, joita nyt vain voi ihmiselle sattua.

Robert Downey Jr. tekee loistavaa työtä arkkitehdin roolissaan. Due Date on kahden miehen elokuva päättyisi kuitenkin pannukakuksi ilman vahvaa aisaparia, mutta onneksi Zach Galifianakis ei jää Downeyn varjoon. Parin ratkiriemukas sanailu on jatkuvaa läpi elokuvan, ja välillä synnytykseen kiirehtivän miehen turhautumisen voi suorastaan tuntea ruudun läpi. Due Date on oiva näyte siitä, kuinka hyvillä näyttelijöillä ja päivitetyllä tarinalla uusioversiokin tuntuu tuoreelta.

9

Markus Hirsilä



Bad day to go fishing

Ohjaus ALVARO BRECHNER Genre DRAAMA Julkaisija SCANBOX

BAD DAY TO GO FISHING KERTO Etelä-Amerikkaa kiertelevästä voimamiehestä (Jouko Ahola) ja tämän managerista (Gary Piquer). Molemmat ovat ohittaneet elämänsä huippuhetket, mutta asenteella pääsee toki pitkälle. Silti, kun voimamies alkaa rykiä pahanlaisesti, ja pikkukaupungin väki osoittautuu odotettua nokkelammaksi, alkaa kekseliäämpääkin miestä huolestuttaa.

Kuten monet etelä-amerikkalaiset elokuvat, tämäkin on täynnä lämpimiä värejä ja komeita otoksia. Tämä tulee leikin tarpeeseen, koska lyhyestä kertomuksesta muokattu elokuva kärsii sisällöllisestä vähäverisyydestä. Onneksi näyttelijät paikkaavat tätä ohuutta. Vaikka suomalaisen korvaan Aholan Formula-englanti saattaa särähtää korvaan, tekee hän silti mainion suorituksen hiljaisena jättäiläisenä jonka olemus syvenee koko elokuvan ajan.

Bad day to go fishingissä on heikkoutensa, mutta konaisuutena päädytään plussan puolelle. Se on traaginen veijaritarina, jossa on ripaus Coenin veljeksiä, sekä ehkä myös hyppysellinen Kaurismäkeä.

8

Mika Sorvari



The Green Hornet

Pääosissa Seth Rogen, Jay Chou, Cameron Diaz & Christoph Waltz

Ohjaus MICHEL GONDRY Genre TOIMINTA / KOMEDIA Julkaisija SONY PICTURES

MITÄ SAADAAN, KUN SEKOITETAAN 60-luvun hölmöilevä TV-Batman vakavan 2000-luvun Yön ritarin kanssa? Saadaan kummallisuus nimeltä The Green Hornet. Vaikka leffan aihe on naurettava ja sen henkilöhahmot ovat törppöjä, eivät tekijät lyö rainaa täysin läskiksi.

Green Hornet oli alun perin radio-ohjelma vuodelta 1936, mutta on ajan kuluessa löytänyt tiensä myös televisioon. Herhiläisen uusi tuleminen ammentaa vaikutteita Teräsmieheltä ja Batmanilta. Tosin aloittihan Clark Kent uransa vasta 1938 ja Bruce Wayne vuotta myöhemmin.

Britt Reid on vastuuton ja hemmoteltu miljonäärin poika. Helppoon elämään mieltynyt mies kokee kuitenkin järkytyksen: isä kuolee äkisti, ja jättää pojalleen mediaimperiumin perinnöksi. Samoihin aikoihin Britt tutustuu palveluksessaan olevaan insinööriin nimeltä Kato, joka on huvikseen kehitellyt mystisiä hilavituttimia kaikessa hiljaisuudessa Reidin autotalliin. Jännitystä etsien miehet ryhtyvät Green Hornet -parivaljakoksi tarkoituksenaan pistää maailman pahiksille kampaan. Reidin sanomalehti

tarjoaa kaiken tarvittavan julkisuuden, ja Katon ylivoimaiset taistelu- ja insinööritaidot takaavat laajan arsenaalin "työvälineitä".

Ajatus ryppyillä jälkeen yölliseksi kostajaksi ryhtyvistä miljonääristä on harvinaisen höntti. Tekijät tiedostavat sen, sillä elokuvaa leimaa kautta linjan kieli poskella -asenne. Vakavalla naamalla rainaa ei tosin katsoisikaan. Tekijätiimin kunnianhimo aiheen käsittelyyn näkyy kuitenkin siinä, että kaikes ta toteutuksesta välittyy rautainen ammattitaito.

Green Hornetissa on erikoista on tapa yhdistää modernia ja retroilevaa otetta toisiinsa. Autot ja vaatteet ovat vanhahtavia, mutta toisaalta rakennukset ja puvustus ovat nykyaikaisia. Toimintakohdaukset on toteutettu siten, että niiden energia ja näyttävyyks kasvavat elokuvan edetessä.

Kovin kummoinen ei Vihreän herhiläisen seikkailu loppukädessä ole ja eniten siitä saavat irti höntin toimintakomedian fanit. Se tarjoaa kuitenkin juuri ja juuri kelvollista viihdettä ja vaihtelua vakavien sarjakuvafilmaisointien lomaan.

5

Markus Hirsilä

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Mortal Kombat

Pääosissa Christopher Lambert, Robin Shou & Linden Ashby

Ohjaus PAUL W.S. ANDERSON Julkaisija WARNER BROS.

PAUL W.S. ANDERSONIN Mortal Kombat vuodelta 1995 on elokuva, jonka katsomisen lasken keskeiseksi osaksi teini-ikäni. Jo ensisekkuntien nimen mylväisy nosti nörtin niskavillat pystyyn, ja liekehtivä lohikäärme logo sinetöi kokemuksen.

Leffa on kestänyt aikaa yllättävän hyvin, mikä johtuu tarinan yksinkertaisuudesta. Raina on lisäksi erittäin uskollinen pelin tarinalle. Ehkä juuri siksi leffa on säilyttänyt kultareunaisen asemansa fanien keskuudessa kaikki nämä vuodet. Rainan rakenne on erittäin suoraviivainen: puolituntisen esittelyjakson jälkeen tarjolla

taistelua toisensa perään. Tämä ei haittaa, koska kerronnan painopiste on vain muutamassa avainhenkilössä. Erityisen paljon puidaan heidän motiiveitaan osallistua turnaukseen.

Päivitys teräväpiirtoon näkyy hyvässä ja pahassa. Toisaalta on ilo katsoa loistavasti lavastettuja ympäristöjä, mutta toisaalta tehosteiden ikä alkaa näkyä. Elokuvamaailman klassikoksi leffasta ei ole, mutta pelisarjan faneille se on silkkaa mannaa alusta loppuun. Ikävä kyllä lisämateriaaleja

ei ole nimeksikään, eikä niitä ole päivitetty teräväpiirtoon.

7

Markus Hirsilä

Bonus



K L A S S I K K O

The Sims

Kehittäjä Maxis Julkaistu 2000

The Sims on miltei yhtä ikoninen PC:llä kuin Mario Nintendon konsoleilla. Marion tavoin myös Simsin yleisö on laaja, ja sitä pelaavat niin aktiiviset peliharrastajat kuin satunnaispelaajatkin, lapsista aikuisiin. Lisäksi se on alleviivannut naisten asemaa pelimarkkinoiden segmenttinä, ja tämä tapahtui kauan ennen Facebook-pelien ilmaantumista. Voisikin sanoa, että sarjalla on varmasti oma roolinsa nykyisten "kasuaalimpien" pelitrendien taustalla.

Suosion on katsottu perustuvan yksinkertaisesti siihen, että The Sims kuvaa elämää. Pelissä kohdataan arkisia askareita omien simperheiden kautta, joten konsepti on luonnostaan tuttu. Lisäksi pelimekaniikka tukee erilaisia lähestymistapoja. Peliä voi pelata suoritus-hakuisesti simin taloutta ja tyytyväisyyttä hoivaten tai siinä voi keskittyä luovaan työhön talonrakentelun ja sisustamisen merkeissä. Kolmas saattaa nauttia virtuaaliminän muovailusta ja tämän ihmissuhteiden seuraamisesta. Elämysimulaattorissa on jokaiselle jotakin.

Kimmo Pukkila



Will Wright

The Sims -sarjan isä ja Maxis-studion perustaja William Wright lukeutuu pelialan arvostetuimpiin henkilöihin. Hänen ensimmäinen pelinsä oli vuonna 1984 julkaistu helikopteriräiskintä Raid on Bungeling Bay, mutta vasta viisi vuotta myöhemmin ilmestynyt Sim City sinkosi miehen maailmankartalle. Kaupunginrakentelupeli oli välitön hitti ja säilyi Maxisin lippulaivana aina The Simsin julkaisuun saakka. The Sims itse asiassa sijoittuu Sim Cityn maailmaan, mutta ottaa fokuspuiteekseen kokonaisen kaupungin hallinnan sijaan siellä asuvan perheen. Wrightin toistaiseksi viimeisin peli on vuoden 2008 evoluutiosimulaattori Spore. Wright erosi Maxisilta vuonna 2009.

Elinvoiman evoluutio

Haavoittumisten hoitoa kolmessa polvessa



Doom

Kehittäjä Id Software Julkaistu 1993

Id Softwarin ikivihreä Doom on ollut esimerkkinä monelle pelille ja sopii myös malliksi kaikkein perinteisimmästä energiasysteemistä. Pelihaumolla on käytössä tietty määrä elinvoimaa, joita saadaan lisää kerättävistä lääkelaukuista.



Halo: Combat Evolved

Kehittäjä Bungie Julkaistu 2001

Halo ei ollut ensimmäinen peli, joka toi muutosta klassiseen energiasysteemiin, mutta sen katsotaan pistäneen alulle latautuvan elinvoiman yleistymisen. Elinvoima koostui kahdesta osasta: latautuvasta suojasta ja perinteisestä energiamittarista.



Call of Duty 2

Kehittäjä Infinity Ward Julkaistu 2005

Täysin latautuvaa energiasysteemiä käytetään nykyään monissa peleissä, ja Call of Duty teki siitä tunnetun toisessa osassaan. Pelissä eliminoitiin energiamittarin ja lääkelaukkujen tarve, kun elinvoima palautuu itsestään suojautuessa.



H A A S T A T T E L U

Näin syntyi Dirt 3:n soundtrack

Christian Stevenson on radiopersoona ja rallipelin äänimestari

Olit vastuussa jo Dirt 2:n musiikista. Miten hyppäys Dirt 3:een sujui?

- Dirt 2 menestyi todella hyvin. Codemasters huomasi, että ihmiset olivat kiinnostuneita pelin musiikista. Mutta Dirt 3 on täysin eri peli. Se on aikuisempi ja päävalikko on aivan erilainen, joten soundtrackin luominen oli haastava projekti. Siihen haluttiin erilainen soundi, enemmän elektroninen kuin Dirt 2:n tavoin rokkaava. Pasisin töitä ankarasti käyttäen tunteja, jopa päiviä, levykaupoissa pläräten läpi kaikkea. Eikä nykyään enää ole erikoisliikkeitä yhtä paljon kuin ennen, mutta onneksi tilalle on tullut Last.fm:n kaltaisia keksintöjä.

Etsitkö aktiivisesti uusia artisteja?

- Yritän löytää uusia bändejä ja olla se, joka nostaa ne maailmankartalle. Esittelimme Friendly Firesin Dirt 2:ssa ja ihmiset sekoivat siihen. Samoin kävi Glamour of the Killille ja Dinosaur Pileupille, joilla ei ollut edes albumia. Mutta samalla haluan mukaan jotain, josta ihmiset varmasti pitävät. Dirt 3:ssa on isoja bändejä kuten Alter Bridge ja uusia bändejä kuten Black Spiders ja Furyon. Ja Biffy Clyron kaikki tuntevat, kun taas Danny Byrd on uusi artisti, joka yrittää tuoda takaisin 90-luvun alun rave- ja drum'n'bass-soundia. Sekoittamme mukaan kaikkea – yritämme esitellä uutta matskua unohtamatta tunnettuja suosikkeja.

Kuinka lisensointi tapahtuu?

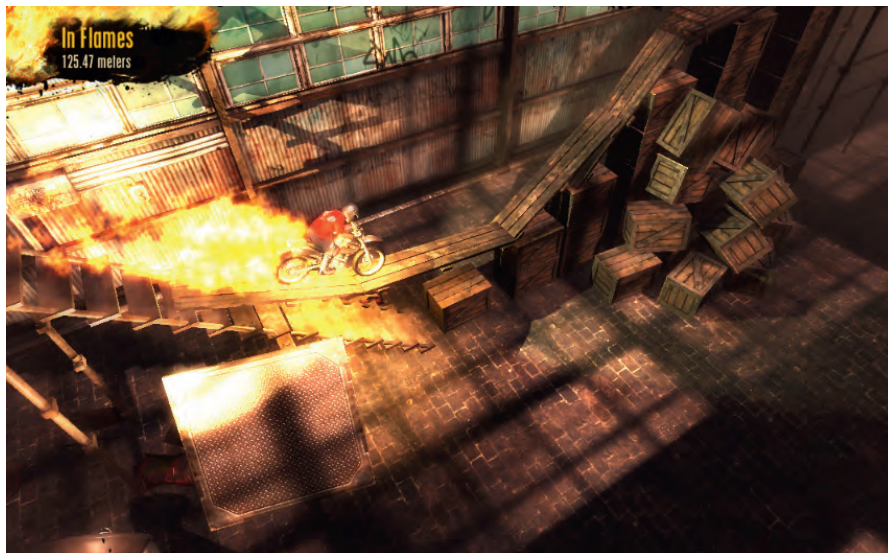
- Se on pitkä prosessi. Aloitin noin 700-800 biisistä yrittäen saada selville, mitä suunnittelijat haluavat. Sitten kutistimme määrän 300:aan ja niin edelleen. Kun pääsimme 150:een, istuimme suunnittelijoiden kanssa alas ja kuuntelimme musiikkia, koska halusimme varmistua soundista. Keskustelimme kustakin kappaleesta ja siitä, mikä niissä toimii ja mikä ei. Täydellisen 50-60 biisin löytäminen on pitkä, pitkä prosessi. Ja kun kappaleet on hyväksytty, on mentävä vielä levy-yhtiöiden puolelle.

Onko nykyään helpompi saada kappaleita lisensoitua?

- Se on helpompaa, koska levymyynti ei vedä. Yhtiöt etsivät uusia tulonlähteitä ja näkevät pelien potentiaalin. Eikä vain julkaisuokeuksien takia, vaan julkisuuden. Nuoret kiinnostuvat biiseistä ja toivottavasti ostavat levyn tai käyvät keikalla.

Suomen ladattavat

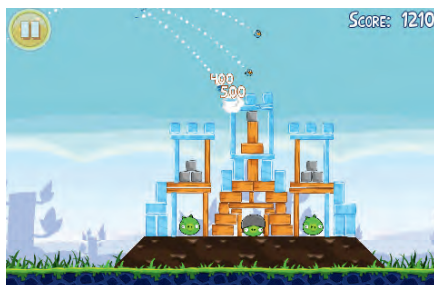
Suomalaisstudiot ovat viime vuosina osoittaneet kyntensä ladattavien pelien markkinoilla, ja uusia tulokkaita ilmestyy tiuhaan. Poimimme joukosta **viisi koukuttavinta kotimaista**.



Trials HD

Prätkäpeli myynyt lisäosineen kaksi miljoonaa

Trials-sarjan sovittaminen konsolille oli Red Lynxille lottovoitto, joka kantaa hedelmää vielä vajaat pari vuotta julkaisunsa jälkeenkin. Trials HD nimittäin rikkoi tänä keväänä lisäosineen kahden miljoonan myyntimäärän. Xbox 360:n Live Arcadessa julkaistu motocross-peli on kuitenkin menestyksensä ansainnut, sillä kyseessä on eittämättä latauspelin parhaimmista. Koukkuna toimii intuitiivinen fysiikkapohjainen ajomalli, mutta kinkkiset radat ja huppeat erikoishaasteet tarjoavat kovan vastuksen kokeneemmillekin pelureille. Lisäksi kenttäeditori mahdollistaa omien ratojen tehtailun, ja kaiken kruunaa näyttävä grafiikka.



Angry Birds

Maailmanlaajuinen ilmiö

Rovion Angry Birds on noussut sensaatioksi ympäri maailman. Suosion takana on helposti opittava ritsapelimekaniikka, joka sopii hyvin kosketusnäytölle. Ja tuhoaminen on hauskaa.



Super Stardust HD

Tuukkaa klassista räiskintää

Yksi Playstation 3:n ensimmäisiä ladattavia hittejä oli Housemarquen avaruusräiskintä Super Stardust HD. Pelissä yhdistyy niin näyttävä ulkoasu kuin klassinen, haastava pelattavuuskin.



Trine

Tunnelmallinen fantasiaseikkailu

Ritarin, voron ja maagin kolmiyhteys näyttelee keskeistä roolia Frozenbyten fantasiapelissä. Hahmoilla on uniikkeja kykyjä, joille kaikille on käyttöä pulmia ratkoessa ja vihollisia kellistäessä.



Zen Bound

Rentouttava pulmapeli

Helsinkiläisen Secret Exitin Zen Bound on omaperäinen ja rauhallinen pulmapeli, jossa puisia esineitä maalataan pyörittämällä narua näiden ympärille. Peli on omiaan iPhoneella.

Listat

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

L.A. Noire
Dekkaripeli löysi yleisönsä

Team Bondin ja Rockstarin L.A. Noire oli kehitteillä yli kuusi vuotta, mutta odotus palkittiin yhdellä elokuvamaisimmista peleistä koskaan. Eikä työ uskottavien animaatioiden eteen valunut hukkaan; peli pyyhälsi oitis listakärkeen.

Suomen Top 10, viikot 19-20

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	L.A. Noire Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	9
2	Lego Pirates of the Caribbean DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Disney	8
3	NHL 11 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	Brink Playstation 3 / Xbox 360	Zenimax/Bethesda	7
5	The Witcher 2: Assassins of Kings PC	Namco Bandai	9
6	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
7	Portal 2 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
8	Lego Star Wars III DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	7
9	FIFA 11 DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	8
10	Zumba Fitness Playstation 3 / Wii / Xbox 360	505 Games	7

Suomen Top 10, viikot 17-18

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

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