

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Lokakuu 2011
Numero 38

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



MUKANA

Mass Effect 3, Max Payne 3
Dark Souls, Ace Combat...

Batman
Forza 4
Skyrim
Rage

TOIMITUS ESITTÄYTY

Lue kansainvälisestä toimintuksesta lisää osoitteesta www.gamereactor.fi/intstaff



David Caballero (GR Espanja)

Gamereactorin Don Quixote, mies La Mancha omaa laajan pelimaun, mutta erityisen lähellä sydäntä ovat seikkailupelit kuten Zeldat. "Suomen maisemat näyttävät upeilta, joten missä ovat Suomeen sijoittuvat pelit", kysyy David.



Christian Gaca (GR Saksa)

Saksan Gamereactoria luotsaa pelottomasti Berliiniin suurin pelifani Christian. Hänen odotuslistan ykköstilaa miehittävä Forza 4 ja Battlefield 3. Digitaalisen viihteen ohella Christian on kiinnostunut pokerista ja skeittauksesta.



Lorenzo Mosna (GR Italia)

Italian haaran päätoimittaja Lorenzo toimittaa suomalaisille lämpimät terveiset. Ne hän lähettää Trentosta Pohjois-Italiasta, jota kutsutaan kuulemma siellä päin usein Italian Suomeksi sen lukuisien järvien ja metsien takia.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 38 / lokakuu 2011



Uudestaan ja uudestaan

Uudelleenjulkaisut, HD-kokoelmat, "remaket" ja "rebootit" ovat tulleet viime vuosina hyvin tuntuiksi peleistä kiinnostuneille. Termien määritelmässä on eroja, mutta niiden perusidea on sama. Vanha peli tai pelisarja saatetaan markkinoille tuoreessa paketissa niin, että uudet pelaajat pääsevät kokemaan ja veteraanit nauttimaan päivitetystä audiovisuaalisesta tykityksestä ja nostalgian lämpimästä henkäyksestä. Pelit myyvät, ja kaikilla on kivaa.

Todellisessa maailmassa asia ei tietyksi ole aivan näin yksinkertainen. Vanhojen suosikkien uudet inkarnaatiot ovat omiaan manaamaan voimakkaita tunteita suuntaan jos toiseenkin. Yleensä tosin puhtaat uudelleenjulkaisut, kuten tämän lehden arvioista löytyvät Crisis, Ico ja Shadow of the Colossus, saavat pelaajilta positiivisen vastaanoton. Teräväpiirtografiikat, saavutukset ja muut lisäherkut vanhoissa suosikeissa eivät olekaan lainkaan hassumpia ideoita.

Remaket ja rebootit ovat paljon syheroisempia tapauksia. Monet fanit eivät pidä siitä, että klassikkopelisarjoja mennään ronkkimaan muotoon, josta alkuperäistä tuskin tunnistaa. Kuumman esimerkin esittelimme juuri viime kuun lehdessämme. Syndicate oli alkuperin isometrinen eli yläviitosta kuvattu strateginen toimintaroolipeli. Joten miksi kummassa siitä pitää tehdä jälleen yksi ensimmäisen persoonan räiskintä, jollaisia markkinat ovat jo tupaten täynnä?

Onko kyseessä laiskuus, rahastus vai mikä? Uuden Syndicaten kehittäjän Starbreezen mukaan he haluavat visioida pelin uudestaan modernille yleisölle. Vakiovastauksen verhon takana suurin syy on silti varmastikin raha. Ajat ovat kovat ja uusversiot ja HD-painokset ovat yksinkertaisesti taloudellisesti turvallisempia kuin täysin originaalit nimikkeet. Hype ja markkinointi käynnistyvät kuin itsestään, kun nostalgian huuruissa pelijournalistit ja fanit purkavat odotuksiaan, pelkojaan ja pettymyksiään auliisti interwebin syövereissä. Mahdollisen yleisömäärän markkinointi on puolestaan helpompaa, kun pelityyppiä valitaan sellainen, joka myy kuin häikä.

Uudistukset pelisarjoissa eivät toki ole kategorisesti huono asia. Kunnan ravistelu voi tehdä hyvääkin. Olen silti pääosin pettynyt Syndicaten FPS-vedosta. Olisin ilolla nähnyt pelitekkijöiden haastavan itsensä tuomaan isometrisen kuvakulman rohkealla tavalla nykyaikaan. Lisäksi varoittavia esimerkkejä löytyy paljon enemmän kuin menestyjiä. Kuka muistaa esimerkiksi toisen Super Nintendo -ajan klassikon Shadowrunin? Yhtäläisyydet Syndicateen ovat hämmentävät: samanlainen kuvakulma, strategiset elementit, hakkerointi teemana. Ja mitä kävi, kun Shadowrun ilmestyi vuonna 2007 juuri FPS-räiskintänä? Riittää kun sanoo, että vain vuotta myöhemmin kehittäjä FASA Studios sulki ovensa konkurssin saattelmana. Syndicaten ja Starbreezen tulevaisuudennäkymät eivät kuitenkaan näin pahalta näytä. Eiväthän?

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 /
Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tero Kerttula / Tuomas Jalamo

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 tiheys 10 numeroa vuodessa
Paino StiiboGraphics 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**lehti, jota tekee viisi eri toimituskuntaa Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa ja Saksassa. Suomessa Gamereactoria jakelevat muun muassa Prisma, Citymarket, Gigantti, Gamestop, ToysRus, ONOFF, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Pelit 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 ssa 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 meille pelistä toimitettu versio. Mainitsemme kuitenkin aina, jos arvion pohjana käytetty koodi ei ole pelin lopullisesta julkaisuversiosta. Mikäli pelin eri alustaversioiden välillä on merkittäviä eroja, saatamme julkaista niistä rinnakkaisarvion.

Ikärajat

Peliarvioissa annetut ikärajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä sovel-tuvuutta 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 yli18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

Verkkotekstit

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

**CHOOSE YOUR
PLATFORM.**



COMPATIBLE WITH
PS3[®]
PSN CHAT SERVICE
* ALSO COMPATIBLE WITH
XBOX 360[®], MAC[®] & PC

STEELSERIES SIBERIA V2 HEADSET FOR PS3[®]

CROSS PLATFORM

The ultimate audio experience for PlayStation[®] 3, Xbox 360[®], Mac[®] and PC.

PULL-OUT MICROPHONE

"Invisible", retractable, uni-directional microphone pulls out from the left earcup.

PREMIUM SOUND

50mm drivers provide a detailed audio experience at high, low and mid tones.

MULTI-LEVEL LIVEMIX

Easy to adjust and balance in-game sound and chat with LiveMix.

EI NIIN ERILAINEN MAX PAYNE

Gamereactor testasi Rockstarin kehittämää kolmatta osaa Lontoossa

Parina viime vuotena markkinoille on pykätty jos jonkinmoista uudelleentulkintaa, joita ei yhdistäisi sarjan aiempiin osiin muuten kuin nimestä. Tässä suhteessa monet (minä mukaan lukien) olivat skeptisiä Max Payne 3:a kohtaan, kun Rockstar julkaisi pelistä ensimmäiset kuvat. Max oli ajanut päänsä kaljuksi, kasvattanut parran, sonnustautunut Havaiji-paitoihin ja muuttanut kylmästä ja synkältä New Yorkista lämpimään ja värikkääseen São Pauloon.

Gamereactorilla ei ole kuitenkaan tapana tuomita pelejä niitä näkemättä. Pistäydymmekin Rockstarin tiloissa Lontoossa tekemässä lähempää tuttavuutta Max Payne 3:een, jonka todellinen luonne voi yllättää. Kyllä, Max on edelleen kalju – osan ajasta – ja leijonanosa pelistä sijoittuu São Paulon maisemiin, mutta muut sarjan ominaispiirteet ovat mukana. Näihin lukeutuvat muun muassa bullet time -hidastukset, syöksyhypyt, Maxin sisäinen monologi, kyyninen asenne sekä kipulääkkeiden nappailu elinvoiman palauttamiseksi. Ydin on siis tallella, mutta päivitettyä ja kiillotettuna.

Rockstarin esittelemä demo alkoi Maxin asunnosta New Jerseystä. Entisen NYPD-poliisin henkilökohtainen syöksykierre ei ole ottanut loppuakseen, ja Max on nyt paitsi riippuvainen kipulääkkeistä, myös alkoholisti. Surmattuaan mafiapomon ainoan pojan hän on saanut gansterit peräänsä, joten ennen pitkää Maxin on tulitettava tiensä ulos huoneistostaan. Ennen sitä juttelimme kuitenkin Passosille, Maxin entiselle kollegalle, joka tarjoaa ystävälleen uutta elämää turva-alalta Brasiliasta. Kun luodit alkavat halkoa ilmaa, tarjous tuntuu houkuttelevalta.

Toisin kuin kahdessa edellisessä pelissä, tarinaa ei enää kerrota sarjakuvan keinoin, vaan pelimoottorilla piirretyillä välinäytöksillä, jotka muistuttavat Rockstarin muita pelejä. Sarjan juuret tulevat silti esiin, sillä kuva jakautuu monesti useisiin sarjakuvatyyliisiin ruutuihin ja tärkeät nimet kirjataan ruudulle. Kuten todettua, myös Maxin sisäistä pohdiskelua päästään seuraamaan, ja James McCaffrey on tuttuun tapaan antanut äänensä – ja tällä kertaa myös kasvonsa – Maxille. Animaatiot vaikuttivat paremmilta kuin Rockstarin aiemmissa hiteissä, Grand Theft Auto IV:ssä ja Red Dead Redemptionissa.

Alun räiskintäkohtaus paljasti heti ensimmäisen merkittävän uudistuksen pelimekaniikkaan: Max voi hakea suojaa seinien, laatikoiden, oviaukkojen ynnä muiden takaa. Suojautuminen



tuntuu tulleen jo standardiksi nykypeleissä, mutta muista uusista toimintapeleistä poiketen Maxin haavat eivät parane nurkan takana kyykkimällä. Kipulääkkeet ovat ainoa tapa lisätä elinvoimaa, jota kuvataan aivan kuin aiemmissakin peleissä hahmon siluettilla ruudun nurkassa. Siluetin sisään jäävä punainen väri laskee sen mukaan, miten paljon osumia nahkaansa on ottanut.

Vaikka suojautuminen helpottaa osumien välttämistä, pääpaino on silti Hongkong-henkisessä toimintabaletissa. Bullet time toimii kuin ennenkin, ja Max voi syöksyä näyttävästi halki ilman samalla tulittaen hidastetussa ajassa vastustajia. Kohtauksia tehostaakseen Rockstar hyödyntää Euphorian Natural Motion -teknologiaa, jonka ansiosta hyppyanimaatiot näyttävät elävämmiltä ja dynaamisemmilta kuin koskaan aiemmin. Sama koskee myös vihollisia, kun nämä saavat kehoonsa kourallisen hauljeja: iskuvoima työntää hahmoja taaksepäin ja nämä kaatu-



■ **MONINPELIDEBYTTI** Aiemmissä osissa puuttunut moninpeli on kolmannessa osassa mukana. Rockstar povaa nettiräihinään syvyyttä dynaamisten kenttien ja kokemuspisteiden kautta.

vat uskottavasti riippuen siitä, mihin luodit osuvat – yksityiskoh-
ta, joka kävi ilmi erityisesti “kill camissa”. Kohtausten viimeisen
vihollisen kohdalla aktivoituva kamera-ajo esittää luodin matkan
aina asean piipusta surmanhetkeen.

Seuraavaksi demo hyppäsi tarinassa eteenpäin, jolloin Max
oli jo saapunut Brasiliaan, ajanut päänsä paljaaksi ja kasvattanut
parran. Kohtauksessa Max ja Giovanni, Passosin tyttöystävä,
olivat tapaamassa Passosia kaupungin ränsistyneellä puolella,
mutta törmäsivätkin puolisoitaalliseen jengiin. Kaksikko yritti
vältellä jengiä piiloutumalla vanhoihin romubusseihin, mutta yksi
jengiläisistä huomasi Maxin lymyilemässä, päästäen helvetin irti.

Taistelu johti bussivarikolle, jossa Max sai muutaman otolli-
sen tilaisuuden toimintasankarin esittämiseen. Yhdessä vaihees-
sa tämä hyppäsi kävelyisillalta ja tarttui yhdellä kädellä katosta
roikkuvaan koukkuun, samalla kun toisessa kädessä ase teki

tuhojaan bullet timen avustuksella. Myöhemmin silta ammuttiin
alas vieden joukon pahiksia mukanaan. Ympäristöt ovat monelta
osin tuhoutuvia. Ikkunat särkyvät sirpaleiksi ja laastiseinät mu-
renevat murusiksi. Esittelijän ampuessa bensapumppua koko
asema ympäröivine vihollisineen räjähti
ilmiliekkeihin.

Pelissä voi kantaa mukanaan
enimmillään kolmea asetta: kahta
yhdessä kädessä pidettävää ja yhtä
kahta kättä vaativaa. Pistoolit ovat käytettävissä tuplana. Maxin
nakatessa kiväärin käsistään ja napatessa käsiaseet kainalo-
kotelostaan en voinut muuta kuin myhällä: toiminta on totutun
elokuvamaista. Kenttä päättyi vauhdikkaasti, kun kaksikko va-
rasti bussin. Giovanni kaahasi pakoon Maxin roikkuessa vielä
oviaukosta ja tulittaessa perään lähteneitä vihollisia.

YMPÄRISTÖT OVAT MONELTA OSIN TUHOUTUVIA



FOKUS

MARION ANATOMIA

Jututimme kuvanveistäjä Jason Freenyä, jonka leikatut pelihahmot ovat hämmästyttäneet jo viimeisen parin vuoden ajan

Jason Freeny on vaatimaton, nöyrä ja kiinnostava. Hänen lupsakat ja osin oudotkin figuurit ovat levinneet internetin blogiverkoissa kulovalkean tavoin, ja New Yorkissa majailevalle miekkoselle on sadellut tilauksia. Gamereactorin art director haastatteli kuvanveistäjää siitä, miten mallinnetaan Marion, Ratchetin, Säkkipojan ja Yoshin kaltaiset maailmankuulut pelihahmot, ei vain pintapuolisesti, vaan aina sisuskaluja myöten.

Mistä tällainen idea kumpusi?

- Työskentelin ennen lelu suunnittelijana ja ajatus syntyi yhtenä päivänä, kun avasin nuken tutkiakseni sen anatomiaa. Aloitin projektini auki leikattujen veistosten parissa viime vuonna.

Kuinka veistos syntyy ja mitä materiaaleja niissä käytetään?

- Ensinnäkin on löydettävä oikea lelu. Figuurin pituuden on oltava jotain yhdeksän ja 24 senttimetrin välillä. Se tehdään vinyylillä ja eräänlaisella Rotocastilla. Aloitan leikkaamalla paloja figuurista ja rakentamalla rungon, jotta figuuri on vahva ja tukeva. Sitten alan rakentaa sisuskaluja, kuten luita ja elimiä. Työskentelen

pääasiassa vain värjätyn muovin kanssa. Sitä sitten muovataan ja kuumennetaan uunissa, ja prosessi toistetaan useaan otteeseen kunkin veistoksen kohdalla.

Mitä pelihahmoja olet tähän mennessä muovannut?

- Olen muovannut Marion, Säkkipojan, Ratchetin, Clankin, Yoshin sekä muutamia kaneja Raving Rabbids-peleistä. Useimmat näistä ovat itse asiassa mittatilaustöitä, jotka olen saanut suoraan pelinkehittäjiltä.

Mikä on suosikkisi?

- En pelaa enää paljoakaan. Olen ehkä vähän liian vanha siihen. Mutta nuorukaisena pelasin paljon ja eturivissä olivat Galaga, Battle Zone sekä Burger Time. Nykyään tartun peleihin lähinnä poikani kanssa. Kirby's Epic Yarnista nautin suuresti viime vuonna.

Mikä olet koulutukseltasi?

- Olen valmistunut college-tason teolliseksi muotoilijaksi, ja rakkauteni veistoksiin heräsi jo kouluaikana.

moistproduction.blogspot.com

■ **TUTUN NÄKÖISTÄ** Pell ei sijoitu pelkästään Brasiliaan, vaan tapahtumia rakennetaan niin, että maisemanvaihdos tuntuisi pelaajista loogiselta.



Tämän jälkeen demo hyppäsi hieman ajassa taaksepäin, tehtävään, joka kronologisesti sijoittuu kahden edellä kuvaillun välimaastoon. Maxilla oli

kaikki ympärillään.

Turvajärjestelmät pettivät iskussa, mikä esti rakennuksen lukitsemisen. Maxin tehtävänä oli saattaa pääinsinööri palvelinhuoneeseen, jotta tämä voisi käynnistää järjestelmän uudelleen ja turvata rakennuksen. Interaktiiviset ympäristöt

KÄYTÄNNÖSSÄ KAIKKI KAHTA ENSIMMÄISTÄ OSAA MÄÄRITELLEET YDINTEKIJÄT OVAT EDELLEEN LÄSNÄ

edelleen tukka tallella, ja tämä työskenteli turvallisuuspäällikkönä Brancon perheelle, johon kuuluu kolme veljestä: vanhin on kiinteistömoguli, keskimäinen vaikutusvaltainen poliitikko ja nuorimmainen huoleton playboy. Kun veljeskatraan vanhimman, Rodrigon, tytär kidnapattiin, Max hälytettiin Rodrigon toimistoon, jossa poliisipäällikkö lupaili tuovansa tytön turvallisesti takaisin. Poliisin poistuttua helikopterille kahden nuoremman veljen kanssa aseistautunut Crachá Preton jengi iski rakennukseen surmaten

loistivat kohtauksessa, kun työpisteet ja ikkunat tuhoutuivat ja seinät murenivat tulituksessa. Sitten jeeppi rysäytti lasiovista sisään ja Max ampui kuljettajan, mutta vihollisvyöry ei ottanut loppuakseen.

Rockstar oli hyvin varovainen juonipaljastusten suhteen, joten demossa jäi näkemättä hyökkäyksen motiivi. Myöhemmin rakennus esiintyi kuitenkin liekeissä räjähdys jäljiltä. Tässä vaiheessa Max oli pahoin haavoittunut ja yritti löytää tiensä ulos palavasta pätsistä. Vähän sen jälkeen, kun vastaan sattui

nut hyökkääjä surmattiin iskulla, rakennus alkoi sortua ympäriltä ja demo päättyi.

Lopetus oli selvä cliffhanger, mutta epäluuloni Max Payne 3:a kohtaan olivat hälvenneet. Hiustyyliä ja aiempaa eksoottisemmista ympäristöistä huolimatta käytännössä kaikki kahta ensimmäistä osaa määritelleet ydintekijät ovat edelleen läsnä. Peli tarjoaa vimmaista toimintaa, liikkeen sulavuus on upeaa ja Maxin asenne elämään on synkeä niin kuin aina.

Kehitys tapahtuu tiimityönä useiden Rockstarin osastojen kesken, mutta myös sarjan alkuperäistä luojaa Remedy Entertainmentia on konsultoitu kehityksen aikana. Suomalaistudion palautteen sanotaan olleen positiivista ja kannustavaa. Tarinasta ei vielä paljoa opittu, mutta kaiken nähdyn perusteella ei ole epäilystäkään, etteikö Rockstar olisi tosissaan. Max Payne 3 vaikuttaa odottamisen arvoiselta.

Rasmus Lund-Hansen

Julkaisu maaliskuussa 2012 PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle



EVOLUUTIO TEORIA

Pelit ovat viihdemuotona kehittyneet rajusti viimeisen parinkymmenen vuoden aikana. Muistatko vielä näitä kasariklassikoita?



The Karate Kid 1987 Elokuvien pohjalta tehty NES-taistelupeli



Super Street Fighter IV 2010 Tämän hetken ykkösmätkintä



Contra 1987 Futuristista räiskintää perinteiseen tapaan



Crysis 2 2011 Moderni muukalaisinvaasio New Yorkissa



Altered Beast 1988 Antiikin Kreikan hirviöt 1980-luvulla



God of War III 2010 Antiikin Kreikan hirviöt 2010-luvulla



Wipeout 1995 Kaahailuklassikko Playstationin lanseerauksesta



Wipeout HD 2008 Tuttu peli-idea Playstation 3:n piirtämänä

Sähkeet

Tähtien sotaa jouluna

Biowaren odotettu verkkoroolipeli Star Wars: The Old Republic ehtii nippa nappa pukinkonttiin, sillä julkaisupäiväksi on asetettu rapakon takana 20. joulukuuta ja Euroopassa 22. joulukuuta. Ennakkotilaille EA on tosin luvannut pienen etumatkan peliin. Jokaisen kopion mukana tulee 30 päivää peliaikaa, minkä jälkeen pelaaminen maksaa 12,99 euroa kuukaudelta.

Beyond Good & Evil 2 liian laaja nykykonsoleille

Beyond Good & Evil -sarjan suunnittelija Michel Ancel selittää toisen osan myöhästymistä seuraavalle sukupolvelle sillä, että nykykonsolit eivät teknisesti riitä sarjan alkuperäisidean toteuttamiseen. Ancel valitti, että kehittäjät joutuivat jo ensimmäisessä osassa tekemään tuntuvia kompromisseja pelin laajuuden suhteen. Tärkeäksi ajateltua matkailua eri planeetoilla ei haluta rajoittaa enää toistamiseen.

Uusi Homefront Crytekiltä

Aiemmin tänä vuonna julkaistu Homefront-toimintapeli saa jatkoa reilun parin vuoden kuluttua. Jatko-osasta ei kuitenkaan vastaa ensimmäisen osan kehittänyt, nyttemmin suljettu Kaos Studios, vaan THQ on pestannut kehittäjäksi Crytekin. Studion on määrä hyödyntää Crysis-sarjasta tunnettua teknologiaansa Homefront 2:ssa.

Enslaved-jatko hyllylle

Ninja Theory on paljastanut, ettei se aio kehittää jatkoa viime vuoden Enslaved: Odyssey to the Westille. Syyinä tähän on liian heikoksi jäänyt kaupallinen menestys. Arvosteluissa mielenkiintoisen fantasia-maailman tarjoava Enslaved menestyi pääasiassa hyvin.

Serious Sam marraskuussa

Pötköräiskintä Serious Samin paluu viivästyy. Kolmas osa, joka alkujaan piti julkaista jo kesällä, on nyt tulossa PC:lle vasta vuoden lopulla. Kehittäjä Croteamin mukaan Serious Sam 3: BFE:tä pääsee pelaamaan Steamin ynnä muiden latauspalveluiden kautta 22. marraskuuta.

Syndicatelle julkaisupäivä

Syyskuun Gamereactorissa ensi kertaa esitelty Syndicate saapuu myyntiin 24. helmikuuta 2012. Uuden näkökulman klassiseen scifisarjaan ottava toimintapeli tarjoaa paitsi tarinavetoisen kampanjan, myös neljän pelaajan yhteistyötilan, jossa pelataan alkuperäisen pelin inspiroimia kenttiä. Pelistä vastaa Starbreeze-studio.



PELEJÄ PELAAJILTA

Monet harrastelijaprojektit esittelevät pelaajien luovuutta ja intohimoa

Joskus pelinkehittäjän visio, kunnianhimo ja osaaminen eivät yksinkertaisesti riitä. Fanit huutavat jotain erilaista, jotain parempaa, ja joskus intohimoisimmat menevät jopa niin pitkälle, että ottavat asiat omiin käsiinsä. Vuonna 1999 ilmestynyt Counter-Strike on ehkä kaikkien aikojen tunnetuin faniprojekti pelimaailmassa. Jess Cliffe ja Minh Le olivat entisiä Quake 2 -modaajia ja väänsivät ensimmäisen version pelistä vaivaisessa kolmessa kuukaudessa. Neljännen beta-versionsa aikoihin Counter-Strike oli haalinut ympärilleen jo yli miljoona aktiivista pelaajaa,

Sonic Fan Remix voi olla kiusallinen Segalle

ja tässä versiossa debytoi myös "de_dust", joka on säilynyt yhtenä pelatuimmista nettipelikentistä näihin päiviin asti. Half-Lifen pohjalle rakennettu moninpelimodi nosti Cliffen ja Len kellarissa toimineista amatööreistä super-tähdiksi, ja lopulta vuonna 2000 Half-Life -kehittäjä Valve palkkasi kumppanukseksi ja osti heidän luomuksensa.

Tuorempiin faniprojekteihin lukeutuu esimerkiksi Sonic Fan Remix (suuri kuva), joka voi olla kiusallinen tapaus Segalle. Kahden henkilön kyhäämä ilmaisepeli tekee sen, mihin Sega ei ole täysin kyennyt, sillä se säilyttää Sonicin perinteiset flipperifysiikat ja kuoruttaa kokonaisuuden hämmästyttävällä grafiikalla. Näin Fan Remix luo uudelleen joitakin sinisen siilin parhaimpia hetkiä. Sonicin luoja Yuji Naka, joka jätti Segan, onkin osoittanut suosiotaan faniprojektille.



Kaksiulotteinen Halo
Halo Zero / Julkaistu

Fanit puhuivat ja Halosta tuli sivusta kuvattu toimintapeli. Spartanit ovat varsin kyvykkäitä solttuja myös kaksiulotteisessa kontekstissa, eikä Halo Zero unohda tietenkään Covenant-muukalaisia, pistoolilyöntejä tai plasmakranaatteja. Koko paketti on toteutettu hienosti. Jos haluaa tietää, mistä ihmeestä on kyse, peli löytyy maksutta netistä. Myös itse Bungie piti faniprojektista ja mainitsi sen nettisivuillaan.



Paluu painajaiseen
Black Mesa / 2012

Maailmassa on monia hankalia kysymyksiä. Kuten esimerkiksi kumpi on parempi, Half-Life vai Half-Life 2? Onkin elämää helpottava uutinen, että taidokkaiden fanien kehittämä Black Mesa -modi oikaisee kysymyksen pelaajille. Black Mesa sisältää koko ensimmäisen Half-Lifen toteutettuna jatko-osan Source-moottorilla. Half-Life ei ole paras. Half-Life 2 ei ole paras. Black Mesa on paras.



Outcastille jatkoa
Open Outcast / 2012

Outcast-fanaatikot Stjepan Stamenkovic ja Tomas Lancz harmistuivat pahan kerran, kun kuutisen vuotta sitten kuulivat seikkailupeli Outcastin jatko-osan peruuntuneen. Kaksikko ei kuitenkaan tyytynyt muiden tavoin pyörittelemään peukaloitaan, vaan päätti ottaa jatkon omiin käsiinsä. Nyt ahkerat fanit viimeistelevät omaa versiotaan Outcast 2:sta, jota vauhdittaa Crytekin huipputehokas Cry Engine -moottori.



Gordonin seikkailut
Codename Gordon / Julkaistu

600 000 Gordon Freeman -fania oli ostanut Codename Gordonin Steamistä vain muutama viikko julkaisun jälkeen. Paul Kamman ja Sönke Seidelin amatööriprojektina alkanut "Half-Life 2D" on yksinkertaisesti hyvin tehty. Aluksi uskottiin, että pelin Steamissä julkaissut Nuclear Visions toisi sen myös Nintendo DS:lle, mutta konkurssi iski ja Codename Gordon katosi vain muutamia kuukausia julkaisunsa jälkeen.

6
hyvää
syytä



TOP - LISTA

L.A. NOIRE

Miksi peli kannattaa kokea?

1

Elävät hahmot

Pelin ytimessä olevaa Motion Scan -teknologiaa ei ole turhaan suitsutettu. Oikeat näyttelijät on kuvattu peliin vienoimpia ilmeitään myöten, mikä luo erinomaisen pohjan tarinavetoiselle elämykselle. L.A. Noire jättää useimmat vastaavat pelit varjoonsa.

2

Rikosten ratkominen

Motion Scan nivoutuu myös itse pelimekaniikkaan. Rikoksia ratkoessa päähahmo Cole Phelps on usein ilmeistä ja eleistä tunnistettava puhuvakko kuulusteltavalla totta. Johtolankojen etsinnässä on myös paljon Heavy Rainiä. Dekkarifani viihtyy.

3

Hyvä tarina

Phelps'n tarina tavallisesta liikennepoliisista taitavaksi etsiväksi johdattaa peliä kiinnostavasti tapahtumien samalla syventyessä käsittelemään salaliittoja ja korruptiota. Elokuvamainen ja noirehenkinen ilmaisu antaa oman mausteensa kerrontaan.

4

1940-luvun teema

Klassinen aikakausi on tuotu pelimaailmaan autenttisen tuntuisesti. Uuden ajan kynnyksellä keikkuva 40-luku näkyy niin pukeutumisessa, autoissa kuin arjen ongelmisakin. Aikakaudessa on jotain kultaista ja kiehtovaa, ja se tukee tarinaa hienosti.

5

Ei liikaa toimintaa

L.A. Noire ei sorru ylenpalttiseen räiskintään, vaikka se tarjoakin myös tulitaisteluita ja ajoajatteja. Nämä toimivat tutkintaa rytmittävänä lisäkohtauksina, jotka tuovat vaihtelua verkkaisempaan poliisityöhön. Pääosassa on silti johtolankojen pätkäilyä.

6

Parannettu versio

Mikäli alkuperäisen konsolijulkaisun jostain syystä missasi, pelin voi tutustua marraskuusta alkaen myös PC:llä. PC-painoksen on luvattu tarjoavan tarkempaa grafiikkaa, uuden 3D-tuen sekä kuuden tunnin lisäosat ilman lisähintaa.



WWW.GAMEREACTOR.FI

Battlefield 3 ei ehtinyt vielä tähän numeroon. Sotapelin arvion voi lukea julkaisun alla osoitteesta Gamereactor.fi. Muista myös sivustolla alati pyörivät **kilpailut** – rekisteröitymällä ja osallistumalla voit voittaa upeita **peliaiheisia palkintoja**.

JULKISTETTU

Dead or Alive 5

Povipommien taistelupeli tulossa Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle

Epäluonnollisen uhkeista naishahmoistaan tunnettu Dead or Alive -taistelupelisarja saa jatkoa vuonna 2012. Tecmo ja Team Ninja julkistivat Dead or Alive 5:n Tokyo Game Show'ssa, jossa esiteltiin myös pelin ensimmäisen traileri. Trailerilla ninjamestari Ryu Hayabusa kohtaa keskeneräisen pilvenpiirtäjän katolla toisen sarjan vakiokasvon, Hayaten. Taistelun yltäessä kaksikko rikkoo monia kentän rakenteita, mikä johtaa rakennuksen sortumiseen taistelujoiden ympärillä. Team Ninja kertoi haluavansa tehdä taistelusta entistä viihteellisempää ja dynaamisempaa, mutta tarkkoja tietoja pelistä ei vielä paljastettu. Mukana olevista hahmoistakin tunnetaan mainitun mieskaksikon ohella vain Kasumi ja Hitomi.



POHJOISMAINEN PELIVUOKRAAMO

OnePlayS on uusi konsolipelien vuokrauspalvelu. Se aloitti toimintansa Tanskassa vuonna 2010 ja laajeni muun muassa Suomeen tämän vuoden alussa. Testasimme palvelua kolmen kuukauden ajan.

Idealtaan ja toteutukseltaan OnePlayS on varsin mutkaton. Palvelun kotisivuille (www.oneplays.com) kirjaututtuaan käyttäjä voi valita muutamasta eri kuukausimaksuvaihtoehdosta mieleisensä, ja sen jälkeen voikin jo valita 5000 pelinimikkeen listasta mieleisensä omalle listalleen. Palvelu lähettää sitten listan kärjessä olevista peleistä ensimmäisen saatavilla olevan ohuessa kirjekuoressa. Itse kuori on fiksusti tehty: Oman osoitteen sisältävän etukannen pois repäisemällä alta paljastuu palautusosoite ja valmiiksi maksettu postileima. Peliä riittävästi pelattuaan levy laitetaan siis samaan kuoreen takaisin, liimataan kiinni ja tiputetaan postilaatikkoon. Ohjekirjaa mukana ei luonnollisesti tule, mutta sen puute ei jää suureksi haitaksi, koska käytännössä nykypelit opastavat saloihinsa niiden alkuvaiheessa. Kun peli on vastaanotettu Tanskassa, se poistuu vuokralistalta ja palvelu lähettää seuraavan pelin kotiin. Helppoa ja vaivatonta.

Halvin kuukausimaksu (4,99 €) oikeuttaa yhteen peliin kerrallaan ja yhteen vaihtoon kuukauden

aikana. Kymppillä kuussa pelin voi vaihtaa niin monta kertaa kuin haluaa. Käytännössä pelien määrä riippuu postin viikkelyydestä. Testeissämme uusi peli tippui luukusta noin viikko edellisen palauttamisen jälkeen. Kalleimmalla, 18,99 euroa

UUSI PELI SAAPUI VIIKKO PALAUTUKSEN JÄLKEEN

kuukaudessa maksavalla tilillä pelejä saa olla kotona kaksi yhtä aikaa ja vaihtoja saa tehdä rajattomasti. Kavereita palveluun suosittamalla on mahdollista tienata krediittejä esimerkiksi kuukausimaksujen maksuun. Pelejä voi myös ostaa palvelun kautta. Maksu tapahtuu kortilla, kuten Visalla tai Master Cardilla. Ilahduttavasti myös Visa Electron ja Debit

ovat hyväksytyt korttien joukossa.

Kokonaisuutena pelien vuokraus OnePlayS:n kautta toimii hyvin. Asiakaspalvelu on ystävällistä ja etenkin netin livepalvelun kautta nopeaa, hinnat kohtuullisia ja vaiikoima laaja. Suomenkielinen sivuston on kuulemma tulossa, mutta vielä toistaiseksi asiointi tapahtuu kolmannella kotimaisella, eli englannilla. Pelien vuokraaminen ja palauttaminen on myös tehty helpoksi. Vaikka suosituimpia pelejä joutuu joskus odottamaan kärsivällisesti ja postin hidastelu voi tiputtaa hieman kuukauden aikana pelattavien pelien määrää, muutoin palvelua voi suositella hyvin vaikka pelien yleissivistystä paikkaamaan. Reilut pari euroa riskaabelista pelivalinnasta kärsii huoleti sen sijaan, että siihen olisi hassannut 60 euroa kaupassa. Samaiseen seikkaan kiteytyy myös koko OnePlayS-palvelun johtoajatus: pienentää pelaamisen taloudellista riskiä ja kannustaa kokeilemaan jotain uutta.

Matti Isotalo

■ **DUKE VUOKRALLE?** Mielipiteitä jakanut Duke Nukem Forever on yksi tuhansista peleistä, joita voi kokeilla palvelusta vuokraamalla.





Rage on esimerkki monien julkaisijoiden nykyasenteesta käytettyjen kauppaan

KIERRÄTYSVIHA

Toimet **käytettyjen pelien** kauppaan vastaan puhuttavat – mistä “nettipasseissa” on kyse?

Pelitalot ovat viime vuosina muuttaneet asennoitumistaan käytettyjen pelien myyntiä kohtaan. Mikä aiemmin oli hyväksyttyä sivubisnestä kauppiaille, on nyt jotain mitä halutaan torjua. Kustantajien silmissä kenkä puristaa voitonjaosta. Koska kaupat saavat käytetyn kappaleen tuoton kokonaan itselleen, siitä on muodostunut monille ketjuille tuottoisa rahausampo. Tämä sotii peliyhtiöiden ansaintalogiikkaa vastaan ja on siten ongelma, josta pitää päästä eroon.

Hillittäkseen pelien kiertoa ja rohkaistakseen useampia sijoittamaan uuteen kappaleeseen julkaisijat kuten EA, Codemasters, Ubisoft ja THQ ovat alkaneet punoia rajoitteita käytettyihin (tai vuokrattuihin) peleihin. Monissa uutuuksissa on jonkinlainen kertakäyttöinen koodi mukana, mikä avaa tyypillisimmillään nettipelien pelattavaksi. Jos pelin ostaa käytettynä, oikeus näihin toimintoihin on hankittava erikseen – verkosta rahaa vastaan.

Yksinpelitkään eivät enää säästy käytettyjen kopioiden rampauttamiselta. Muutamissa Nintendo 3DS -peleissä

etenemistä ei voi poistaa pelikortilta, joten toiselle omistajalle ei jää juuri pelattavaa. Toinen esimerkki on Id Softwaren Rage. Sewer-nimisen, pelimaailmaan kuuluvan alueen saa tutkittavaksi vain uuden kopion mukana tulevalla koodilla. Alueella ei onneksi ole merkitystä tarinan läpäisyssä, mutta se voi tarjota erilaisia bonuksia, jotka auttavat autiomaassa etenemisessä.

Asia on tietysti nähtävä myös julkaisijoiden kannalta,

KUSTANTAJIEN SILMISSÄ KENKÄ PURISTAA VOITONJAOSTA

sillä huippupelien tekeminen ei ole halpaa. Osa kehittäjistä on kuvailull ongelmaa jopa piratismia pahemmaksi, mutta tämä on ymmärrettävästi herättänyt kiivastakin keskustelua. Onko oikein rajoittaa kuluttajien oikeuksia kierrättää pelejä? Valve on esittänyt, tavalleen tyypillisesti, että parempi tapa estää pelien päätyminen kiertoon olisi tehdä parempia pelejä, joihin tarjottaisiin jatkuvaa tukea. Näin pelaajat eivät kyllästyisi.

Kimmo Pukkila



HAASTATTELU

Autokulttuuri kohtaa pelin

Forza Motorsportin pääsuunnittelija Dan Greenawalt äänessä

Valitsit pelissä BMW M3:n ja sanoit sen olevan oikea autosi. Mitä kävi Audi S4:lle? Oletko nyt BMW-mies?

- En suinkaan, en aja millään autolla kovin pitkään. Sitä paitsi Audi oli minulla liian pitkään. Tapanani on virittää autoja, ja mitä pitempään pidän autoa, sitä enemmän tuunauksia siihen teen ja sitä epäluotettavammaksi se käy. Pidin Audia lähes kahdeksan vuotta.

Voivatko simulaattorit kuten Forza muuttaa ihmisten ajokäyttäytymistä?

- Näemme jo nyt, miten pelaaminen vaikuttaa ihmisiin ratissa. Teemme heistä nopeampia. Kilpa-autoilijat käyttävät peliämme hioakseen taitojaan.

Tekeekö se ihmisistä myös parempia kuljettajia?

- Esimerkiksi onnettomuuden uhatessa kuljettajan olisi tehtävä korjausliike, mutta useimmat eivät tiedä, mitä auton pyörähtäessä pitää tehdä. Forzan kaltaisessa pelissä autot käyttäytyvät kuin tositalanteessa. Niinpä jos ihmiset oppivat korjaamaan Luisun Forzassa, he tietävät, miten se korjataan oikeassa elämässä.

Forza 4 sisältää Autovistan ja Kinectuen kaltaisia uudistuksia. Eikö kaikkea olisi voitu päivittää Forza 3:een?

- Se ei olisi mahdollista. Uuden valaistusmoottorin takia radat oli tehtävä eri tavalla. Sama koskee fysiikkamoottoria, uusia yhteisötoimintoja – kaikki tämä vaati uuden pelin. Innovaatioita on niin paljon halki pelin. Esimerkiksi Autovista voisi olla erillinen peli. Ymmärrämme himopelaajien haluavan toisentyypisiä asioita, mutta myös muunlaisia harrastajia löytyy paljon. Arvostamme sekä pelikulttuurista että autokulttuurista. Meillä on hyvin laaja näkökulma emmekä halua uhrata kumpaakaan puolta.

Mikä ominaisuus on mielestäsi selvästi parempi kuin Forza 3:ssa?

- Useimmat ominaisuudet eivät ole niinkään parempia; ne ovat uusia. Mutta kaksi juttua tulee mieleen: Pelaajana tiedän Rivals-moodin olevan hurjan addiktoiva. Luovana johtajana olen innostunut Autovistasta, koska se on niin tuore. Se on koettava ymmärtääkseen. Ja riippuen pelaajasta se herättää erilaisia mielipiteitä. Jotkut näkevät sen tulevaisuutena, toisille se on hömppää. Sellaisia ihmiset ovat.

VIKSIVALLUT 3000

Pikselintarkkaa analyysiä pelimaailman absoluuttisesti mahtavimmista räkäjarruista



KAIKKI ALKOI MUUTAMASTA PIKSELISTÄ

Laitteistorajoitukset voivat joskus saada aikaan myös hyvää. Kun Shigeru Miyamoto tiimeineen suunnitteli Mario-hahmoaan, käytettävissä oli vain kourallinen kuvapisteitä. Selkeyden vuoksi oli tarve korostaa hahmon nenää, ja niinpä Mariolle luotiin viikset. Lähes 30 vuotta myöhemmin viikset ovat erottamaton osa Marion leppoisaa persoonaa, jota miljoonat fanit ympäri maailman rakastavat. Tänä aikana esiin on pulpahtellut monia muitakin viiksekkäitä hahmoja. Ylähuulta koristava karvoitus sopii niin hullunkurisille tasohyppelykarikatyyreille kuin luunkoville sotasankareillekin. Yllä oleva Solid Snake sai upeassa Metal Gear Solid 4:ssä omat helmipensselinsä, jotka määrittelevät kloonaukseen liittyvistä mutaatioista kärsiviä, nopeasti ikääntyviä kasvoja. Vanhalla Snakella olikin odottamatonta mutta miellyttävää karismaa.



DR. EGGMAN

Sonic the Hedgehog

Albert Einstein, Charles Darwin, Frankenstein – tieteilijöillä ja hillittömällä karvankasvulla on selvästikin jokin yhteys. Sonicin arkkivihollisen Doctor Eggmanin älykkyydosamäärän sanotaan olevan pilvissä, mutta se ei käy ilmi hahmon viiksistä; punatakkinen pallomaha näyttää massiivisine sivulle levittäytyvine pensseleineen totaalisen kajahtaneelta.



HEIHACHI MISHIMA

Tekken

Heihachin hopeanharmaat räkäjarrut jäävät usein tämän hiustöyhöjen varjoon, mutta painovoimaa ja hyvää makua uhmaavista hapsuista huolimatta pukarin viiksilitostakaan ei sovi vähätellä. Se korostaa hahmon ankaraa ilmettä, joka on herättänyt pelkoa monissa vastustajissa ja asettanut Heihachin melkein Hulk Hoganin vastineeksi Tekkenissä.



GABBY JAY

Super Punch-Out

56-vuotiaalla ranskalaisella Gabby Jayllä on oikeastaan vain yksi meriitti. Se ei ole patun ainokainen nyrkkeilyvoitto (Glass Joeta vastaan), vaan tietenkin mahtava karvatuppo tämän sikamaisella pärsällä. Paksut sirppimäiset rässikahvat muistuttavat taivaalla kiitävää tervapääskyä. Toisin sanoen aika iskevät näytekappaleet.



LUIGI

Super Mario Bros

Vanhemman ja suositumman veljen varjossa eläminen ei liene helppoa. Mutta Luigin kannalta on onni, että monet pitävät tämän viiksisiistimpinä ja harmonisempina kuin Marion vastaavia. Luigin sutimissa on tasaisempi alapuoli ja ne levenevät ylöspäin, mikä tekee niistä joidenkin mielestä miellyttävämmät katsoa pelisessoiden aikana.



CAPTAIN JOHN PRICE

Call of Duty 4: Modern Warfare

Kapteeni John Pricesta jos kenestä voi sanoa, että kaveri näyttää miltei syntyneen viiksekäänä. Kyseinen karkeakarvainen englantilais-sotilas esitteli kesyttämätöntä naamavärkkiään ensimmäistä kertaa Call of Duty 4: Modern Warfaressa ja nousi yhtenä pelin mieleenpainuvimmista hahmoista. Karvamakkaran luikerrellessä kasvoilla ei paljon sotamaalauksia kaivata.



WARIO

Super Mario Land

Viikset ovat joskus myös merkki pahuudesta. Tämän ovat osoittaneet aika ajoin sekä todelliset henkilöt että pelimaailmojen fasisitit. Kun Wario teki debyyttinsä Super Mario Land 2:ssa terävien, hallitsemattomien ja julmannäköisten viiksiensä kera, hahmon ilkkurisuudesta ei ollut epäilystäkään.



TESTATTU

Xbox 360 Wireless Speed Wheel

Käsittelyssä Microsoftin tuore liikeohjaukseen perustuva rattiohjain

1 Koko

Ratin leveys on 18,3 senttimetriä ja korkeus 16 senttimetriä. Painoa sillä on hieman tavallista ohjainta enemmän. A, B, X, Y -näppäimet ovat normaalia pienemmät, mutta liipaisimet sitä vastoin ovat selvästi suurikokoisemmat.

2 Kontrollit

Kääntöliikkeitä välittyvät peliin ratin runkoon upotettujen, kallistusta seuraavien liikesensoreiden kautta. Polkimet korvataan takaosan kahdella liipaisimella. Valikoissa käytetään päänäppäimiä ja ristiohjainta, mutta LB ja RB uupuvat.

3 Langattomuus

Ratti on täysin langaton ja yhdistetään Xbox 360:aan tavallisen langattoman ohjaimen tapaan. Mitään lisäpalikoita ei konsoliin liitetä. Ratissa ei ole paikkaa langalliselle kuulokemikrofonille. Virtansa se saa kahdesta AA-paristosta.

4 Hinta

Wireless Speed Wheelin suositushinta on Suomessa 59,99 euroa. Ratin voi löytää myös erityisestä Forza Motorsport 4 -tarjouspakkauksesta, jossa molempien tuotteiden yhteishinnaksi on asetettu 89,99 euroa.

KASUAALIRATTI

Wireless Speed Wheel muistuttaa etäisesti Wiin liikeohjauksrattia – pelaako sillä Forza Motorsport 4:n kaltaista simulaattoria?

Xbox 360:n rattivalikoimassa ei ole kehumista. Konsoli ei tue yleisimpiä PC-yhteensopivia ratteja niin kuin Playstation 3, eikä se ei ole myöskään saanut omia rattiohjaimia riittävästi. Kapeassa valikoimassa Microsoftin virallinen Xbox-ratti oli hetken varteenotettava vaihtoehto, kunnes sen tuotanto viheltettiin poikki. Sitä seurasi lähinnä ökyhintoisia erikoisratteja.

Uusi Xbox 360 Wireless Speed Wheel ei korjaa kohtuuhintaisten force feedback -rattien vähyyttä, vaan se on Microsoftin avaus Wiitylisten liikeohjauksrattien suuntaan. Näiden etuna on helppous, sillä moni olohuoneympäristö on konstikas paikka järeän rattiohjaimen sijoittamiselle ja säilyttämiselle. Pienikokoinen ja langaton Speed Wheel menee kätevästi kaappiin, josta sen voi kaivaa esiin aina pelisession alkaessa. Napautus ohjaimen opaspainikkeesta ja avot – ratti on valmiina tositoimiin.

Teoriassa kyseessä on siis ihan käyttökelpoinen kapistus, mutta entä käytännössä? Vastaus riippuu paljolti siitä, miten vakavasti virtuaaliralliin suhtautuu. Vaikka runkoon sijoitetut liikesensorit tuntuivat reagoivan kääntöliikkeisiin herkästi ja suhteellisen tarkasti, tuntuma tiehen lienee vaatimaan makuun turhan heppoinen. Tämä johtuu ratin kääntelystä ilmassa, jolloin ohjauspyörän kääntösäteeseen ei ole selvää tuntumaa, voimapalautteesta puhumattakaan. Kaasun ja jarrun käyttö sen sijaan luonnistuu hyvin sarvien suurikokoisilla liipaisimilla. Testien perusteella ratti istuu parhaiten arcade-kaahailuihin, joissa autoa voi heitellä rohkeasti mutkiin. Forza Motorsport 4 alkaa olla sille turhan vaativa pala, ainakin jos ajoavuihin haluaa eron.

Muutamia suunnittelufiibojakin paljastuu käytössä. Microsoft on esimerkiksi unohtanut RB/LB-olkanapit, mikä rajoittaa ärsyttävästi Forzan valikoiden selailtavuutta. Lisäksi ergonomian osalta koin ratin suhteellisen pienen koon ja U-muodon pidemmän päälle käsiä rasittavana. Rasitus olisi ehkä ollut vähäisempää, jos sarvet eivät olisi pystysuoria, vaan oikean ratin tavoin kaarevia. Speed Wheel tavoittelee ymmärrettävästi ns. kasuaalisegmenttiä, mutta hintaansa nähden sen toteutus jättää toivomisen varaa. Lopulta vanha kunnon pädi on moneen tarkoitukseen kätevämpi valinta, ja sen saa konsolin mukana.

Kimmo Pukkila

Ennakot



15. MARRASKUUTA

Halo: Anniversary

Alusta Xbox 360 Kehittäjä 343 Industries
Julkaisija Microsoft Pelityyppi Toiminta

RENGASMAAILMAN IHMEET ovat tarjonneet pelaajille viihdettä jo kymmenen vuoden ja kuuden pelin ajan. Microsoft juhlistaa Halon 10-vuotista taivalta julkaisemalla uuden painoksen pelistä, joka aloitti sen kaiken. Halo: Combat Evolved Anniversary pyöri uudistetulla pelimoottorilla ja teräväpiirtografiikoilla, mutta pelaaja voi milloin tahansa yhden napin painalluksella palata klassisen Xboxin näyttötilaan nostalgiasa piehtaroimaan. Moninpeli on puolestaan päivitetty Halo: Reachin moottorille, joten vanhoja suosikkikarttoja pääsee ensikertaa pelaamaan Xbox Livessä. Mukana on myös verkko-co-op, saavutukset, pelikokemusta muuttavat kallot sekä tuki 3D-televisioille. Synttäririkakun kuorruksena peli tukee myös Kinectiä, joskaan tuen muoto ja laajuus eivät vielä ole täysin selvillä. On varsin selvää, että Halo: Anniversary on oivallinen lahja pelisarjan vannoutuneille faneille.

Arttu Rajala



PIENISTÄ PUROISTA...

Core Blaze julkaistaan maksutta, kuten muutkin Gamanian pelit, ja tuottoa haalitaan myymällä pelin sisäisiä esineitä. Ostettavat esineet vaihtelevat aseista ja panssareista pinnallisempiin lisäyksiin, kuten ratsastettaviin eläimiin. Pelin tasapainoon niillä ei Gamanian mukaan tule olemaan kuitenkaan vaikutusta.

OHJAUS MIELEN MUKAAN

Huolimatta PC-yksinoikeudesta, Core Blazen ohjaus on suunniteltu ensisijaisesti peliohjainmelle. Testattavissa oli kuitenkin myös hiiri- ja näppäimistöohjaus, joka sekini toimi hyvin. Päädillä kokemus oli todella lähellä konsoleilta tuttuja Devil May Cry -tyylinä toimintapelejä.

HULVATTOMIA ASEITA

Monet aseista, niin sankareilla kuin vihollisilla, olivat hulpean ylikokoista luokkaa. Se ei toki meina haitannut, vaan päinvastoin.

2012



Core Blaze

Alusta PC Kehittäjä Gamania Digital Entertainment
Julkaisija Gamania Digital Entertainment Pelityyppi Verkkoroolipeli

VERKKOROOIPELIT OVAT NYKYÄÄN hankalin lajityyppi, mitä kehittäjä voi kuvitella. Sen lisäksi, että pelaajat on saatava roikkumaan pelimaailmassa tuntikaupalla, kantonan kassessa on se yksi ja ainoa World of Warcraft. Blizzardin jättiäisen haastaminen on monille pienemmille kehittäjille kuin Mike Tysonin kohtaaminen 1980-luvulla.

Usein kuulee puhuttavan innovaatioista, joiden luvataan mullistavan koko lajityypin, mutta lopulta kyse on harvoin mistään suuremmasta kuin pienten yksityiskohien viilailusta. Tällä kertaa on kuitenkin uskottava, mitä kehittäjät sanovat. Gamania esitteli Gamereactorille Core Blaze -verkkoroolipeliä Taiwanissa, ja luomus vaikuttaa verrattain poikkeukselliselta lajityypissään.

Ensinnäkin taistelusysteemi on dynaaminen samaan tapaan kuin esimerkiksi Devil May Cryssa ja God of Warissa. Pelaaja on vapaa läiskimään miten mielihyvänsä tovereidensa kanssa tehtävissä, joissa hypytään, hoidetaan, ja väistellään vihollisen hyökkäyksiä reaali-

aikaisen ja tarkan ohjauksen turvin. Pelissä myös kiipeilään jyrkenteillä parhaaseen Uncharted-tyyliin. Jopa luokkasysteemi poikkeaa lajityypin kaavoista. Pelissä ei valita luokkaa lainkaan, vaan sen sijaan pelaaja valitsee varustuksensa joukosta aseita, jotka muuttavat automaattisesti pelaajan roolia taisteluissa. Demossa testattavissa oli neljä eri kombinaatiota, jotka olivat jättimiekka, kaksoismiekka, miekka ja kilpi sekä jousipyssy.

Valitsin tietysti suurimman mahdollisen sapelin. Aseen koosta johtuen hyökkäykset olivat hitaampia, mutta iskivät kohteeseensa sellaisella voimalla, että sitä kelpaa vähän odottaakin. Asevalinta ei kuitenkaan ole



2011

I Am Alive

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Ubisoft Shanghai
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Toiminta

USKO TAI ÄLÄ, mutta I am Alive on nimensä mukaisesti vielä hengissä. Ubisoftin peli on ollut tuloillaan jo useamman vuoden ajan aina välillä kadoten kuitenkin tyystin tutkasta. Nyt ranskalainen pelijätti on viimein vahvistanut, että peli ilmestyy vielä tänä vuonna. Sitä ei kuitenkaan julkaista levyllä, vaan latauspelinä Xbox Livessä ja Playstation Networkissä.

I am Alivessa massiivinen maanjäristys on iskenyt Chicagoon ja tuhonnut sen miltei täydellisesti. Kataklysmiin eloonjääneet joutuvat pelaajan johdolla kohtaamaan raunioituneen kaupungin kuolemanansat etsiessään vettä ja muita elintärkeitä resursseja. Hysterian ja epätoivon keskellä vastaan astuu tietysti se ihmisen kaikista pahin vihollinen. Asetelma on mielenkiintoinen, mutta myöhästymiset ovat aina huono merkki. Toivoimme silti parasta.

Arttu Rajala



sitova, ja jos pelissä kyllästyisi hitaanpuoleiseen huiskimiseen, voisi aseistustaan muuttaa läheisessä kaupungissa. Näin ollen peliä ei tarvitse aloittaa alusta uudella hahmolla, kun kaipaa vaihtelua rooliinsa.

Kuten tavallista, omaan ryhmään on järkevää ottaa mukaan vähintään yksi "tankki". Tätä roolia ajaa miekkaa ja kilpeä kantava hahmo. Peliä ei silti ole keinotekoisesti rajoitettu niin, ettei tehtäviä voisi kokeilla vaikka pelkästään jousiampujista koostuvalla ryhmällä. Taisteluiden lopputulos riippuu pelaajien taidoista.

Pelidemon sisältyi suuri pantteria muistuttava pomovastus, joka osoittautui haastavaksi vastustajaksi.

Vasta useiden kuolemien jälkeen ryhmämme löysi hyökkäyksistä tunnistettavan kaavan, mikä onnistui tutkimalla vastustajan pienimpiä eleitä. Tämä loi vivahteikkaan

Peliä ei tarvitse aloittaa alusta uudella hahmolla, kun kaipaa vaihtelua

taistelukokemuksen, joka vain ruokki pelinälkää.

Elävän – joskin hieman kasvottoman – musiikin ja eurooppalaisille eksoottisen visuaalisen suunnittelun

kuoruttama Core Blazen maailma vaikuttaa melko hyvältä, mutta se ei ole avoin aivan kuten lajiympäristössä on totuttu. Keskittyminen taisteluihin, tehtäviin ja dynamiikkaan on selvästi jättänyt tutkiskelun varjoonsa. Se on loogista tällaisessa pelissä, mutta tuntuu silti aavistuksen harmilliselta.

Ennakkotesti jätti Core Blazesta kokonaisuutena lupaavan kuvan, mutta pelillä on edelleen muutamia kysymysmerkkejä selvitettävänä. Jos se kykenee sitomaan kiinnostavan tarinan ja riittävän vapautuntun dynaamiseen pelisysteemiin, lopputulos voi olla todella hyvä.

Oskar Nyström

Kingdoms of Amalur: Reckoning

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Big Huge Games, 38 Studios
Julkaisija Electronic Arts Pelityyppi Roolipeli

ALKUVUODEN ODOTETUIMPIIN julkaisuihin lukeutuva Kingdoms of Amalur: Reckoning lepää nimekkäiden herrojen suunnittelupöydällä. Maailmankuulu fantasia-kirjailija R.A. Salvatore on luonut pelin satumaailman sekä mytologian, ja Spawn-sarjakuvahahmon luoja Todd McFarlane avustaa taidesuunnittelussa. Pelisuunnittelun

säikeitä kourassaan pitelee Morrowindin ja Oblivionin vastaava tuottaja, Reckoningin pääsuunnittelija Ken Rolston. Gamereactorin kutsuttiin EA:n Euroopan päämajaan Lontooseen katsomaan, miltä huipputiimin roolipeli näyttää esialfavaivheessa.

Päähahmon tajunta palautuu hiljalleen. Hän on päätenyt jonkinlaiseen linnakkeeseen, mutta kuninkaita tai prinsessoja ei näy, vaan jotain paljon pahempaa. Hän makaa liikkumattomana kärryssä, jota lykkivät tontut jupisevat keskenään jälleen yhdestä epäonnistuneesta kokeesta. Mutta mihin tässä ollaan matkalla? Määränpää selviää tyyliä tapaa, kun tontut kaatavat kärryn lastin jätekuilun kitaan. Eloton ruumis liukuu pikavauhtia suoraan kellarikerrokseen. Sitten kaikki pimenee jälleen.

Vähemmän näyttävä johdanto oli seurausta tonttujen pyrkimyksestä voittaa kuolema ja saavuttaa ikuinen elämä. Pikkumiesten rakentaman Sielujen Kaivon on määrä ammentaa elinvoimaa kohteeseensa, mutta toistaiseksi kirottu häppäsvärkki ei ole tuottanut tulosta – paitsi päähahmon kohdalla! Kun sankarimme on kömpinyt ruumishuoneelta ihmisten ilmoille, hän kohtaa Agarthin, jumalten sanansaattajan, joka kykenee näkemään elävien olentojen kohtalon ennalta. Agarth on ällistynyt, kun päähenkilön kohtalon tielle ei ole alkua eikä loppua; mies vailla tulevaisuutta.

Etsiessään omaa polkuaan sankarimme kohtaa myös muita Faelandsissa asustavia rotuja Dokkalfarin haltijoista peikkoihin ja pahamaineisen Punaisen Legioo-



KUINKA VÄLTÄÄ PEDON KITA?
Pelin taistelu on sekoitus hack n' slash -tyylistä intensiivistä toimintaa ja roolipelimäisiä strategiaelementtejä. Mukana on myös usein kavahdettuja Quick Time Event -nopeustestejä. Nopeat refleksit auttavat eteenpäin kuitenkin vain jonkin matkaa ja pisimmälle pääsee hyvällä strategialla ja fiksuilla hahmonkehityksellä.



9. HELMIKUUTA

nan käytreihin. Jotkut haluavat auttaa päähenkilöä hänen ongelmassaan, mutta toiset ajavat vain omia itsekkäitä etujaan. Vaarallisimpia tapauksia ovat ne, joiden motiiveista ei ota selkoa: Alyn Shir -niminen haltijaneiti pelastaa sankarin pinteestä ja tarjoaa auliisti apuaan, mutta omasta menneisyydestään Alyn vaikenee täysin.

Pelialue on valtava ja karttapallo lupasi vaihtelua

Neljän tunnin kokeilupätkä kuljetti ristiin rastiin läpi Faelandsin ensimmäisen alueen, Dalentarthin metsämaiden. Vaikka etenin alati tukka putkella yrittäen nähdä mahdollisimman paljon Reckoningista, sain paljastettua

vain muutaman prosentin kartasta. Pelialue on siis valtava, ja karttapallo lupasi maisemien vaihtuvan kosteasta suistosta kuumaan aavikkoon ja vuoristoihin.

Taistelusysteemi teki niin ikään vaikutuksen. Sekoitus hack n' slash -tyylistä toimintaa ja roolipelin strategiaelementtejä tuntui onnistuneelta valinnalta. Kahdella aseella huiskiminen yhdistettynä loitsuihin ja taikajuomiin piti pahisten lahtaamisen pirteänä. Ongelmia alkoi kuitenkin tulla isojen pomotaistelujen sijaan lukumääräistä ylivoimaa vastaan kamppaillessa. Mäiskeminen oli lopulta selvästi kankeampaa ja hitaampaa kuin puhtaissa häsäpeleissä, vaikka kaikki elementit vastaiskuista väistökierädykseen ja ilmakomboihin olivat läsnä. Vaihtoehtoksi tarjottiin hiiviskelyä ja äänettämiä puukkotappoja, mutta

suurten vihollismäärien kannalta kehityspisteet kannattane sijoittaa suoraan toimintaan varautuen.

Ainoa epäilyksiä herättävä seikka oli graafisen suunnittelun pelaaminen varman päälle. Faelandsin tarumailma näyttäytyi juuri niin perinteisenä kuin voi kuvitella, aivan kuin fantasian oppikirja olisi sanellut säännöt. Täytyy toivoa, että tarina, joka ei testihetken puitteissa päässyt vielä kunnolla käyntiin, ottaa tuulta alleen ja tuo jotain uutta ja päräyttävää peliin. Sisältöä Reckoningista löytyy reilusti, se tuli ainakin todettua. Jos roolipelinäkkää riittää vielä marraskuun superhitti Skyrimin jälkeen, vaikuttaa Reckoning varmalta valinnalta tuomaan magiaa ja mystiikkaa helmikuun talvi-iltoihin.

Eerik Rahja



MAITA JA MANTUJA
Vaikka Dalentarthin metsiköstä löytyi testisession aikana vain tuppukyljiä ja pikkupitäjiä, hämmötti kiikarissa neljä suurempaa kaupunkilinnouitusta. Hehtaarimäärältään valtava Faelandsin tuntui myös olevan täynnä elämää. Sivutehtäviä jaellin reilusti ja useimmat kyläläisistä ja metsäläisistä kykenivät sanomaan enemmän kuin vain yhden ja saman lauseen.

VALITSE KOHTALOSI...
Lopullisessa pelissä pääsee alussa valitsemaan pelihahmonsa neljästä eri rodusta. Tarjolla on myös erilaisia "kohtaloita", jotka toimivat pelin hahmoluokkina. Jokainen kolmesta kohtalosta piti sisällään 22 kykyä ja erikoisvoimaa.

...MUTTA VAARAT KOHTAAT YKSIN
Amalurin valtakunnan tutkitaan vain yksinpelinä. Mukana ei ole lainkaan moninpeliä, joten pelin kehittäjät ovat saaneet rauhassa keskittyä viilaamaan yksinpeliseikkailun nyansseja.





YKSITYISKOHTIA

Elder Scrollsin kauneus on siinä, että se saa kaikki yksityiskohtat näyttämään tärkeiltä, eikä mikään tunnu satunnaiselta. Skyrim suorastaan pilkkaa moderneja kilpailijoitaan, jotka väittävät tarjoavansa pelaajilleen valinnanvaraa.

AIKASYÖPPÖ

Näin massiivinen peli saa huolestumaan vakavasti sosiaalisen elämän puolesta. Siinä on niin pituutta kuin syvyyttäkin, ja kaikki siinä houkuttelee kokemaan sen useilla eri tavoilla, useiden eri rotujen, ammattien ja tarinoiden kautta.



11. MARRASKUUTA

The Elder Scrolls V: Skyrim

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Bethesda Softworks
Julkaisija Bethesda Softworks Pelityyppi Roolipeli

SKYRIMIN EDELTÄJÄ OBLIVION tarjosi aikanaan jokaiselle pelaajalleen ainutlaatuisen kokemuksen. Pääsin vierailemaan Bethesdan Lontoon toimistolla tutkailemassa pystyykö The Elder Scrolls -sarjan viides osa samaan.

Pelattuamme The Elder Scrolls V: Skyrimiä kolmisen tuntia, Bethesdan edustaja kiersi huoneen jutellen jokaiselle peliä testanneelle journalistille kerrallaan. Jokainen näistä kertoi täysin erilaisen tarinan, ja kuvaili tälle täysin erilaisen seikkailun. Jokainen aloitti samasta pisteestä ja löysi sitten täysin oman polkunsä, oman elämänsä.

Hymyjä, naurua, hämmästyä ja lopuksi pettyneitä murinoita, kun PR-edustaja saapui kellonsä kanssa kertomaan esittelyajan loppuneen. Vaikka tämä oli vain vapaa iltapäivä pelin parissa, todisti jo se, että Skyrim on ainakin yhtä monipuolinen ja tyydyttävä kuin Oblivion. Meitä neuvottiin sujahtamaan alussa argonialaisen

suomuihin. Kyseessä on humanoidiliskojen rotu, joka kykenee hengittämään veden alla ja paranemaan nopeasti. Rotuvalintojahan pelissä on kaksinumeroinen määrä, ja niistä jokaisella on omat etunsa. Tuunasiimme liskon kuntoon, annoimme sille nimeksi Tim, ja astuimme sitten avaraan maailmaan joka vei meiltä jalat alta heti kättelyssä.

Kyllähän tässä on totuttu komeisiin maisemiin, mutta Skyrim on ihan oma lukunsa. Puiden reunustama kivikoinen polku täynnä yksityiskohtia, kaukaisuudessa vangitsevat vuoret. Siitä uhkui historian paino, maailman paino, ja jokainen paikka oli omanlaisensa. Kaikki oli si-



HYVÄLTÄ KUULOSTAA
Upeat grafiikat ovat vain puolet tarinasta, ja pelin musiikit ja äänet tekivät vaikutuksen. Jokainen sekunti heijasteli maisemia ja tapahtumia mitä kulloinkin koimme, rauhallisesta käyskentelestystä aina taistelun tiimelykseen.



TÄHDET KERTOVAT
Taikuuskykyjen hakemisto on visualisoitu hienosti erilaisiksi tähtikuvioiksi, joita on tusinakunta. Näillä oman hahmonsa ja ammattikuntansa voi tuunata entistäkin pidemmälle, ja kokemuspisteet takaavat niihin karttuessaan pelin mittaan lisää päivityksiä.

VÄLKKYJÄ VALIKOITA
Skyrimin valikkojärjestelmä on sekä sutjakka että intuitiivinen. Taidot, taikuus, esineet ja kartta, kaikki alavalikoineen, ovat liitettyinä eri ilmansuuntiin ohjaimessa. Näistä kolme suosikkiaan voi linkittää pikanappeihin, jotta oikeat varusteet saa nopeasti käsiinsä pelitilanteissa.



joitettu tarkoituksella: kadonneista kulttuureista kertovat patsaat ja kaverrukset, taistelujen taaksensa jättämät luurangot ja lyhdet sekä kaatuneet sankarit.

Ongelmiakin oli. Vaikeustaso ailahteli, ja ensimmäisen katakombitehtävän aikana tuli nekkuu kymppillä, kun vihollisten kesto ja sankarin kokemustasot eivät kohdanneetkaan suotuisalla tavalla. Kuolemanpelko alkoi kallistua turhautumisen puolelle.

Täytyy silti muistaa, että pelin ensimmäistä aluetta ei tapahtumassa pelattu lävitse, joten tässä saattoi olla kyseessä oman kokemuksemme sekä siihen liittyvän itsevarmuuden puute. Tuimia ilmeitä näkyi myös muiden

testaajien naamoilla, mikä vain todistaa sen, että Skyrim on rankka paikka niin amatööreille kuin veteraanillekin.

En myöskään suoralta kädeltä ihastunut eräisiin pelin tarjoamiin pikamatkustuskeinoihin, joita voisi vähän rajoittaa ennen lopullista julkaisua. Periaatteessa pelissä voi hypätä takaisin vain niihin paikkoihin, joissa on jo käynyt, mutta vankkurikyty yhdestä ensimmäisestä eteen tulleesta yhteisöstä heittikin paljon kauemmas kuin mihin olisin itse voinut kävellä. Siellä tipahdin keskelle kaupunkia ja käynnissä olevaa tarinaa, joka jätti aivan hämmennyksiin. Parempi siis pysyä jalkamiehenä tai ostaa oma hevonen, ja jättää kyytitarjoukset vierailta

omaan arvoonsa.

Tässä on harmillisesti kaikki, mitä tilaisuudessa allekirjoitetun sopimuksen rajoissa pelistä voi kertoa. Valintoja ja yksityiskohtia olisi kertynyt avattavaksi pelatun kolmen tunnin aikana kahmalokaupalla, mutta sellainen saa odottaa pelin julkaisuun marraskuussa. Sittenkin voimme puhua vain omasta seikkailustamme ja kuunnella teidän kokemuksianne. tarinat tulevat epäilemättä taas poikkeamaan toisistaan tyystin, ja kuka tahansa ulkopuolinen luulee meidän puhuvan eri peleistä.

Gillen McAllister

FROM THE CREATORS



18TM
www.pegi.info

© 2011 id Software LLC, a ZeniMax Media company. ZeniMax, Bethesda, Bethesda Softworks and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. RAGE, DOOM, QUAKE, id, id Software, id Tech, and related logos are registered trademarks or trademarks of id Software LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved.

OF DOOM® AND QUAKE®



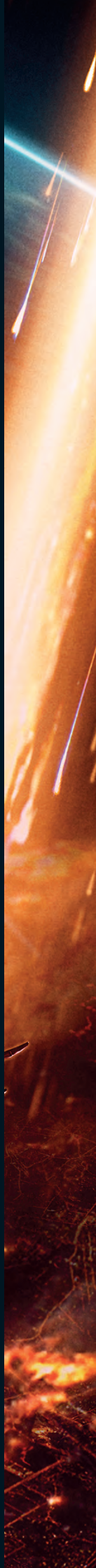
07.10.2011

WWW.RAGE.COM



Ensimmäinen silmäys Mass Effect 3:n moninpeliin

Markus Hirsilä matkusti **EA:n ja Biowaren vieraaksi Edmontoniin, Kanadaan** testaamaan ensi vuoden odotetuinta tietesseikkailua. Samalla pääsimme ensimmäisenä pohjoismaisena pelilehtenä kokeilemaan sen moninpeliä.





LOPPU ON LÄHELLÄ

Shepardin sanoin: taistelemme tai kuolemme

Vuoden 2012 alkupuoliskolla julkaistavaa Mass Effect 3:a voidaan epäilemättä pitää yhtenä ensi vuoden odotetuimmista peleistä. Kaksi ensimmäistä sarjan peliä olivat valtaisia menestyksiä, ja trilogian päätösoosan tarkoituksena on punoa tarinallisesti kaikki langat viimein yhteen, hioa toiminnan sujuvuutta entisestään ja tuoda mukaan täysin uusia pelillisiä elementtejä. Gamereactor oli paikalla Edmontonissa, kun Bioware avasi syyskuun alussa ovensa lehdistölle.

Kanadassa päämajaansa pitävä Bioware on vuosien kuluessa kohonnut yhdeksi pelialan arvostetuimmista pelistudioista. Kannuksensa firma ansaitsi tekemällä onnistuneet tulokset Star Warsista (Knights of The Old Republic) kuin Forgotten Realmsistakin (Baldur's Gate). Nykyisin nimi Bioware yhdistetään yleensä Dragon Age ja Mass Effect -pelisarjoihin. Molemmille sarjoille on luonteenomaista niiden monimuotoinen maailma täynnä persoonallisia henkilöitä ja rotuja. Haastateltiin Mass Effectin ohjaaja Casey Hudsonia, jonka mukaan pelimaailmojen rikkaus on seurausta kaikkien niiden parissa työskentelevien ihmisten henkilökohtaisesta poikkeuksellisen luovasta panoksesta ja ilmiästä. Jokainen haluaa tuoda peleihin oman kädenjälkensä, oli sitten kysymys asarion päälaen muodosta tai kroganien yhteiskuntarakenteesta. Kun tällaista prosessia luodaan ohjatuksi, on seurauksena maailmoja, joihin pelaajat ovat tosissaan valmiita upottamaan satoja tunteja vapaa-aikaansa. Yhtiön sisäisen ammattiläisyyden lisäksi kyse on tietenkin myös taloudellisista seikoista. Kilpailu on kovaa, ja kuluttajien huomiosta kilpaillakseen on heille tarjottava jotain sellaista, mitä he eivät muualta saa. Biowarelle tämä tarkoittaa vangitsevaa tarinankerrontaa ja valintoja painottavaa roolipelaamista.

Varsinaisesta Mass Effect 3:n yksinpelistä eli trilogian päättävästä tarinasta ei lehdistöesittelyssä vielä haluttu paljastaa juuri mitään uutta, mutta kaikesta huomaa, ettei Biowarelta ainakaan kunnianhimoa puutu. Mass Effect 3:ssa on menossa



Bioware

Kanadalainen Bioware perustettiin helmikuussa 1995 kolmen miehen Ray Muzykan, Greg Zeschukin ja Augustine Yipin toimesta. Edmontonissa Albertan provinssissa päämajaa pitävä yhtiö on nykyään Electronic Artsin omistuksessa ja sen alla toimivat Edmontonin lisäksi Bioware Montreal, Bioware Austin, Bioware Ireland sekä Bioware Mythic. Biowaren toinen työn alla oleva projekti on tietysti joulukuussa ilmestyvä megaluokan projekti, verkkoroolipeli Star Wars: The Old Republic.

galaksin kokoinen sota, jonka keskeisenä hahmona on tietenkin pelaajan ohjastama komentaja Shepard. Olen aina arvostanut pelisarjan taitoa linkittää mielenkiintoiset henkilöahmot omine ongelmiseen keskelle suuria asioita. Mutta toisin kuin usein oikeassa elämässä, Mass Effectissa pelaaja pääsee vaikuttamaan sekä lähimpien kumppaneidensa elämään että koko galaksin kohtaloon. Totuttuun tapaan kakkososassa tehdyt ratkaisut määrittävät monia kolmannessa pelissä vastaan tulevia asioita, kuten sitä ketä tuttuja hahmoja Shepardin rinnalla seisoo. Mass Effect taitaa olla ensimmäinen pelisarja, jonka edellisessä osassa tehdyt valinnat määrittävät jatko-osan kulkua. Eniten yksinpeliltä tietenkin odottaa loppu-



Mass Effect 3:ssa muinainen elävistä aluksista koostuva reaperien laivasto on vohdin saavuttanut Linnunradan ja aloittanut täysimittaisen hyökkäyksen kaikkia galaksin rotuja vastaan. Tavoitteenaan heillä on yksinkertaisesti pyyhkiä olemassaolosta kaikki tietoiset elämänmuodot ja käyttää näiden teknologiset ja orgaaniset resurssit omiin tarkoituksiinsa.



ratkaisua, mutta Biowaren tuntien tärkeämpää saattaa kuitenkin olla itse matka eikä niinkään se päämäärä. Toisaalta taas Mass Effect 2:n loppuratkaisu on ehkä kaikkien aikojen tyydyttävien tapa lopettaa peli, joten mikäli tarinanikkarit pääsevät samalle tasolle trilogian lopetuksessa, olen enemmän kuin tyytyväinen.

Bioware-vierailun perimmäinen syy oli kuitenkin jokin muu kuin yksinpeli. Mass Effect 3:een on nimittäin tulossa myös moninpeli, jonka varhaista versiota pääsinkin pelaamaan muutaman tunnin ajan. Kyseessä on neljän pelaajan yhteistyötä painottava tila, jossa puolustaudutaan aalloittain hyökkääviä vihollisia vastaan. Välillä suoritetaan yhteistyötä vaativia tavoitteita, kuten hakkeroidaan näyttöpäätteitä ja kerätään talteen kartalle ripoteltuja varusteita. Pelaaminen tuntui ja näytti erittäin paljon Gears of War 2:n esittelemältä Hordelta, jota on höystetty voimakkaasti erilaisilla Mass Effect -mausteilla. Tällä ensimmäisellä kerralla kokeiltavana oli vain kaksi karttaa: Slum ja Noveria. Kumpikin tuntui todella isolta ja sokkeloilta paikalta, joihin oli sijoitettu paljon käytäviä ja suoja. Tarinallisesti kentissä on tekijöiden mukaan erilainen tunnelma, mutta ihan näin ensitesissä sen merkitys ei vielä tälle toimittajalle hahmottunut.



Kilpailullista moninpeliä ei ole näillä näkymin tulossa Mass Effect 3:een, vaan moninpeli koostuu neljän pelaajan yhteistyöpelimuodosta, joka muistuttaa paljon Gears of War 2:n esittelemää Horde-pelimuotoa.

MONINPELI JA YKSINPELIN TARINA OVAT TIIVIISTI LIITOKSISSA TOISIINSA

Ohjaaja Hudsonin mukaan moninpeli ei ole irrallaan yksin pelattavasta tarinatilasta, vaan kaikki osatekijät ovat liitoksissa toisiinsa. Tarinassa komentaja Shepard vapauttaa alueita galaksia uhkaavien reaperien vallasta yksi kerrallaan. Takaisin

vallattua aluetta täytyy tietoenkin sen jälkeen valvoa. Moninpeli kuvaa juuri näiden erillisten turvallisuusjoukkojen taistoa pahiksia vastaan, jotka koettavat iskeä vastaan ja vallata

menetettyjä alueitaan takaisin itselleen.

Yksinpelin haasteeseen ja vaikeustasoon vaikuttavat Shepardin kokoamien joukkojen valmius sotaan (readiness rating) ja käytössä olevat resurssit (war effort). Ei niin yllättävästi juuri menestyminen moninpelissä lisää kysei-

sen alueen eli ilmeisesti pelatun kartan valmiutta osallistua ratkaiseviin sotaponnisteluihin. Tämän vuoksi yksin- ja moninpeliä kannattaa pelata rinnakkain sen sijaan, että hyökkäisi moninpeliin vasta tarinan läpäistyään. Shepardin mukana kulkevat kumppanit tuovat kukin oman merkittävän lisänsä kamppailuihin sekä jotain muutakin. Se "jokin" voi olla esimerkiksi uusi tehdas, erikoiskyky tai vaikka tavallista tehokkaampi taktinen ase. Lyhyttä esittelyä syvempään käsittelyyn ei toimittajia päästetty, mutta ajatus kaiken tekemisen liittymisestä osaksi kokonaisuutta on ehdottomasti mielenkiintoinen.

Moninpelin pelattavuus on tuttua Mass Effect -toimintaa eli olan yli kuvattua kolmannen persoonan räiskintää. Aiempiin osiin verrattuna käytössä olevia hyökkäyksiä ja taitoja on helpompi ketjuttaa toisiinsa. Vihollispesäkkeeseen pystyi heittämään ensin kranaatin, minkä jälkeen eloonjääneen saattoi nostaa il-

maan bioottisella kyvyllä, ampua lyhyellä sarjalla konepistoolilla ja lopuksi viimeistellä autuaammille metsästysmaille haulikolla. Työväline kannatti valita oman pelityyliin mukaan, sillä tehokkaassa aseessa oli aina normaalia pienempi lipas, mutta vastaavasti tehottomammassa hernepysyisyssä riitti kuulaa. Erehdyin muutaman kerran valitsemaan kertatulikkiväärin, ja sain olla koko ajan ammuspinolla täydentämässä lippaitani: ammuskelin fiilikissä aina vähintään 2-3 laakia seinille ennen osumista.

Liikkuminen oli entistä sulavampaa, mutta Gears of Warin kaltaisesta sujuvuudesta ei voinut vielä puhua. Hudson kuitenkin painotti, että pelihahmon liikkuvuutta tullaan hiomaan ja testaamaan aivan julkaisun kynnykselle saakka. Jonkinlainen tuki myös Kinectille ja PlayStation Moveille on suunnitteilla: esimerkiksi Kinectille on luvattu äänikomentoja.

Mass Effect 3:n moninpeli lainaa puolestaan hahmonkehityksen Call of Duty/ta. Pelaa-



Mass Effect 3:n monipelissä on mukana hahmonkehitys, joka on tuttu viimeisimmistä Call of Duty -peleistä. Pelissä ansaittuja kokemuspisteitä voi käyttää valuitaan tapaan ase-, kyky- ja panssaripäivitysten ostamiseen. Tarjolla olevat päivitykset vaihtelevat riippuen millä hahmoluokalla pelaa.

malla sai pisteitä, jotka toimivat samalla pelin sisäisenä valuuttana. Päivitykset tarkoittavat uusia osia aseisiin, kuten tähtäimiä, rekyyllin vähentäjiä ja isompia lippaita. Käytössä olevan hahmon kyvyt päivittyivät myös, ja jo varhaisessa versiossa tuntui olevan huomattavasti eroa sillä, minkä hahmoluokan oli valinnut. Sotilaan kyky puu ainakin näytti hyvin erilaiselta verrattuna teknologiaan luottavaan Engineeriin tai hiiviske-lyyn erikoistuneeseen Infiltratoriin. Vanguard-luokka ei ollut vielä kokeil-tavissa. Tasokatoksi kerrottiin 20, mutta tämä voi vielä muuttua.

Aseiden ja hahmoluokan lisäksi vaihtelua oli lisäksi oman taistelijan rodussa ja sukupuoleessa. Harmillisesti turianin, ihmisen, asarin ja salarianin välillä ei tuntunut olevan muuta kuin pinnallista kosmeettista eroa. Miehekkään yrmy krogan oli sen sijaan muita hitaampi ja kookkaampi, mutta samalla myös kestävämpi ja voimakkaampi. Jokaisella hahmoluokalla oli myös oma tehokas – joskin hidas – lähitaisteluhyökkäyksensä. Turhan usein vastustaja oli kuitenkin jo ehtinyt liukua alta pois ennen kuin kertalaakista viimeistelevä isku ehti perille. Tämä toivottavasti korjataan lopulliseen versioon, sillä testauksen aikana en muutaman kokeilun jälkeen käyttänyt lainkaan lähitaisteluhyökkäystä juuri sen hitauden ja epätarkkuuden vuoksi.

VAHVIMPIEN VIHOLLISTEN KUKISTAMISEN EDELLYTÄÄ HYVÄÄ YHTEISTYÖTÄ

Yhteistyöhön kannustetaan siten, että suurin osa pisteistä jaetaan tasan kaikkien pelaajien kesken ja suuruus riippuu siitä, miten hyvin joukko on puhaltanut yhteen hiileen. Vahvimpien vihollisten määrätietoinen kukistaminen suorastaan edellyttää eri hahmoluokkien välistä yhteistyötä. Pelottavin esitelty vastus oli suurikokoinen Atlas, eräänlainen kävelevä tankki. Ensimmäinen pelaaja poisti pahikselta suojakilven, toinen hal-

vaannutti tämän aloilleen EMP-tujauksella ja loput kaksi laskettivat aseistaan pitkän sarjan Atlaksen nasuun, jolloin yhteistyö palkittiin sekä bonuspisteillä että näyttävällä räjähdyksellä kun vihollinen oli vihdoin nujerretty. Vihollistyypeissä oli vaihtelua, joskaan niiden fyysinen koko ei vaihdellut mainittua Atlasta lukuun ot-

tamatta. Jotkut vihuista olivat nopeita ja pyrkivät iholle lähitaisteluun, kun taas osa tyytyi räiskimään kaukaa. Väliin jäivät ne, jotka pyrkivät hitaasti kohti pelaajaa suojakilpi mukanaan.

Ehdottomasti yllättävimpiä olivat kentällä hyöriivät vihollisinsinöörit, jotka pystyivät automaattisesti toimivia konekivääripesäkkeitä eli pelikielessä "turretteja". Varomattomasti aukealle ryntäävä pelaaja pääsi nopeasti suutelemaan lattiaa, jos sattui jäämään kahden turretin väliin. Gears of Warin mallin mukaisesti haavoittuneita tovereita oli mahdollista elvyttää juoksemalla viereen ja pitämällä hetken aikaa nappia

pohjassa. Vastaavasti maassa makaava kykeni hidastamaan kuiviin vuotamistaan näpyttelemällä nappia mahdollisimman nopeasti. Testiversiossa ei kuitenkaan voinut ryömiä suojaan haavoittuneena.

Graafisesti testattu koodi ei tarjonnut merkittäviä yllätyksiä. Hieman muovisen ja metallisen tuntuinen avaruusfilmi on edelleen läsnä. Jokainen voi sitten itse päättää onko se hyvä vai huono asia. Kamera oli taas omaan makuuni turhan lähellä pelihahmon selkää peittäen liian suuren alueen ruudusta. Ympäristöissä oli kyllä riittävästi yksityiskohtia, mutta rakenteet eivät tuhoutuneet taistelun tiimellyksessä. Pieniä teknisiä ongelmia tuli pelaamisen aikana vastaan, mutta varhaisen demon perusteella teknologisesta suoriutumuksesta on mahdotonta sanoa mitään. Tärkeintä oli kuitenkin se, että peli näytti ja tuntui Mass Effectiltä, jossa pelattavuus ja tunnelma olivat kohdallaan.

Äänimaailma ei myöskään yllättänyt: kaikki kuulosti juuri siltä kuin muistan sarjan aiemmista peleistä. Pelihahmojen välinen kommunikointi oli aiempaa moninaisempaa, mikä varmasti auttaa satunnaisessa seurassa pelattaessa. Vaikka valmiit äänikomennot ovat kiva lisä, niin paras yhteistyö saavutetaan tietenkin kaveriporukassa käyttämällä kuulokemikrofonia.

Testattu moninpelidemo oli vielä hyvin varhainen versio, eikä sen linkittymisestä suureen kokonaisuuteen saanut vielä täyttä käsitystä. Jonkinlainen tuntuma kuitenkin jäi pelattavuudesta ja yleensä Biowaren suunnitelmista Mass Effect 3:n varalle. Pelin parissa ahertaa 130-

150 ihmistä. Ohjaaja Hudsonin mukaan jokainen heistä haluaa tehdä parhaansa, ja sen lisäksi tarjota pelaajille jotain uutta. Gears of War 2:n "hordeilua" on nähty jo niin monessa pelissä, ettei testattu moninpeli itsessään tuntunut mitenkään ihmeelliseltä. Mielenkiintoista tuleekin olemaan se, miten kaikki suunnitellut osat alueet toimivat yhdessä ja nimenomaan kohti sitä yhteistä päämäärää. Bioware on aina osannut kertoa hyvän tarinan, joten ennusmerkit kokonaisuuden onnistumiselle ovat erittäin hyvät.

Markus Hirsilä



PELATTAVUUS JA TUNNELMA TUNTUIVAT OLEVAN KOHDALLAAN



SAIN'T

— THE

PRE-ORDER NOW



PLATINUM PACK

GameStop

power to the players™



XBOX 360

XBOX LIVE



PS3

PlayStation 3



PlayStation Network



volition inc



S R O W

T H I R D

IN STORES 11.18.11



**PROFESSOR GENKI
HYPER-ORDINARY PRE-ORDER PACK**

**INCLUDES
EXCLUSIVE
IN-GAME
ITEMS FROM**

**PROFESSOR GENKI'S
SUPER
ETHICAL
REALITY CLIMAX**



**GENKI
STUNTMAN
OUTFIT**



**MAN-A-PULT
CAR**



**OCTOPUSS
GUN**

**PROFESSOR GENKI'S
SUPER
ETHICAL
REALITY TOUR**



BATMAN: ARKHAM CITY

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTEADY STUDIOS Julkaisija WARNER BROS. INTERACTIVE Julkaisu 21. LOKAKUUTA Pelaajia 1 Ikäraja 18

Yön ritari kohtaa uransa suurimman haasteensa Arkhamin vallatessa kaupungin kadut

Arkham Cityn korkeat muurit kohoavat piikkilankoineen kohti synkkää taivasta eristään kokonaisen kaupunginosan Gotham Citystä. Arkham City on psykiatri Hugo Strangen uusi aivolapsi, jossa Arkham Asylum -vankimielisairaala ja Black Gaten vankila yhdistyvät yhdeksi suureksi hulluuden ja epätoivon pesäksi. Muurien sisällä vangit voivat temmeltää vapaasti, ja paikkaa ylläpitävät Strangen kätyrit armottomine betoniviidakon lakeineen.

Bruce Waynelle ja Batmanille asioiden kulku tietää hankaluuksia. Tohtori Strange on harvoja konnia, joka on onnistunut selvittämään Batmanin henkilöllisyyden. Ja jotain suurta on tekeillä. Mikä kumma on Projekti 10? Maailman suurimman etsivän on aika käydä työhön. Batmanin epäonneksi Arkham Cityssä asustavat kaikki mahdolliset superkonnat, ja vaikka he eivät keskenään toimeen tulekaan, yhdestä asiasta kaikki ovat yksimielisiä: Batmanista on päästävä.

Tästä lähtökohdasta käynnistyy jatko-osa yhdelle kaikkien aikojen parhaimmista lisenssipeleistä. Batman: Arkham Asylum oli odottamaton yllätysshitti, joten jatkoa kehittäjät ovat saaneet veistää paineet niskassaan. Onneksi suunnittelussa ei ole sorruttu varovaisuuteen. Suurin muutos vanhaan on lineaarisen tarinan ja rakenteen avaaminen huomattavasti avoimemmaksi. Viittansa avulla Yön ritari liitelee helposti Arkham Cityn katolta katolle, kun taas tutulla koukkupyssyllä



● KISSANAINEN

Kissanaisen minikampanja tapahtuu rinnakkain Batmanin tarinan kanssa. Kisulla onkin pelissä terävät kynnet ja täysin omanlaisensa liikevalikoima. Arkham Cityn ensiostajat saavat koodin pelin mukana, mutta muut joutuvat ostamaan sen erikseen verkkopalveluista noin kymppiin hintaan.

voingauttaa itsensä tavoittamattomiin paikkoihin. Kaupungin vertikaalinen ulottuvuus nostaa pelattavuuden uudelle tasolle pelaajan liittäessä ristiin rastiin katujen ja kattojen lomassa. Lentelyä ei ole vaikeaa oppia, mutta vaativimmat manööverit edellyttävät sopivasti harjoittelua. Liikkuminen muistuttaa omalla tavallaan Assassin's Creed -sarjaa, joskaan Batmanin ei tarvitse vaivautua kiipeilemään seinillä Ezion tapaan.

TERVETULOLOA MIELISAIRAIDEN KAUPUNKIIN

Pääjuonen lisäksi Batman: Arkham City suorastaan pursuaa lisätehtäviä. Joka kulman takaa löytyy Arvuuttajan asettamia aivopähkinöitä, erityisiä vimpaimia vaativia haasteita sekä juonellisia sivutehtäviä. Kaikelle löytyy tarkoituksensa, vaikkei sitä juuri sillä hetkellä huomaisikaan. Detective Mode -etsivänäön tehoa on hieman vähennetty, jottei sitä käytettäisi koko aikaa, mutta se on edelleen kätevä apu yhtäläillä vihollisten heikkouksien kuin salaisuuksienkin löytämiseen.



3 ARVUUTTAJA

Arkham Citystä ei tekeminen lopu kesken. Arvuuttaja on piilottanut kaupunkiin 400 pokaalia, jotka ovat kaikki älyä, nopeutta ja taitoa vaativissa paikoissa. Näiden lisäksi tarjolla on vielä kymmeniä muita lisähaasteita.

4 KONNAKERHO

Jokeri, Pakkasherra, Myrkkymuratti, Kaksinaama, Harley Quinn, Pingviini, Kalentemies, Victor Zsasz, Hugo Strange – tässä vain osa konnista, jotka Batman saa peräänsä Arkham Cityssä.

Pelin vaikuttavin osa-alue on kuitenkin silmiä hivelevän sulava taistelu. Vapaampi pelattavuus ei ole vähentänyt tippaakaan taisteluiden elokuvamaisuudesta, ja käsikähmät ovat upeaa katsottavaa. Vaikka hidastusefekti on ehkä hieman ylikäytetty, nyrkki ja monon jakaminen on yksinkertaisesti hauskaa puuhaa, ja siitä löytyy entistä enemmän syvyyttä uusien liikkeiden, kombomahdollisuuksien sekä vihollisten ansiosta. Yhteiskunnan hylkiöt käyvät Batmanin päälle nyrkein, veitsin, ampuma-asein ja mellakkakilvin, ja kaikki edellyttävät erilaisia vastakeinoja.

Arkham Cityn tarina avautuu radioviestien kuuntelun lisäksi nähtien välivideoiden kautta. Yksityiskohtien määrä ja kuvasuunnittelu ovat läpi pelin huippuluokkaa. Latausajatkain on saatu viilattua minimaalisiksi.

Batman: Arkham City on yksi niitä helmiä, jotka muistuttavat, miksi videopelilejä ylipäättään rakastaa. Rikas seikkailu tarjoaa jatkuvasti uusia elementtejä, tarina on kiehtovan jännittävä ja tempo juuri sellainen kuin itse haluaa. Yhdistelmä hiiviskelyä,

toimintaa ja pulmia on kerrassaan loistava. Yön synkkänä kostajana pelaaminen ei koskaan ole ollut yhtä hauskaa. Hupi ei myöskään lopu kesken, sillä haastetilaan avautuu jatkuvasti uusia pelimuotoja ja kenttiä, joissa pääsee vertailemaan taitojaan maailmanlaajuisilla tulostauluilla.

Batmanin paluu on todellinen pelisuunnittelun taidonnäyte – tapaus, jota kenenkään pelifanin ei ole syytä missata. Oli sitten kasuaalipelaaja tai pakkomieltainen suorittaja, tarjoaa se syvällisen ja ennen kaikkea viihteellisen pelikokemuksen. Samalla on kannustavaa huomata, kuinka kombot pitenevät, lentoradat tarkentuvat ja pelaamista tulee entistä taidokkaampaa. Ainoat miinukset, mitä keksin, ovat äänipuolella. Joissakin kohdissa samat repliikit toistuvat hieman liian tiuhaan, mutta se ei kokonaisuudessa paljon paina. Rocksteady Games on luonut jälleen pohjamateriaalille uskottoman uskollisen ja elävän maailman, johon nirsoinkin sarjakuvapuristi voi olla iloinen.

9

Ingo Delinger

RAGE

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ID SOFTWARE Julkaisija BETHESDA SOFTWORKS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18



Legendaarisen Id Softwaren kauan odotettu RAGE on viimein täällä. Tapahtumat käynnistyvät maailmanloppun jälkeisessä aavikkomaaisemassa, jossa punertava kallio ja aavikko ulottuvat silmänkantamattomiin. Eksistentiaaliset pohdiskelut identiteetistä ja sijainnista saavat kuitenkin jäädä, sillä RAGE tähtää vanhan koulukunnan räiskintään. Pääjuoni koostuu tavanomaisista toimintatasoista, jotka on siroteltu kohtuullisen avoimeen maailmaan. Uusien alueiden avautuessa pelaajan huomiosta käydään koko ajan kasvavaa kilpailua sivutehtävien ja minipelien muodossa.

Vaihtelevuus onkin yksi pelin kiistattomista valteista. Moottoriurheilun lisäksi tarjolla on kaikkea tarkka-ampumisesta korttipelieihin, ja pelimaailma antaa hyvin suunnit-



1 MACGYVER

Puodeista ja maastosta voi löytää piirustuksia uusille ammuksille, kranaateille, hyökkäysrobotteille ynnä muulle. Aseita ja päivityksiä peli tarjoaa muutenkin todella ylenpalttisesti.

2 RALLI RAIKAA

Ragen merkittävien sivuaktiviteettiä ovat ajokilpailut. Peittoamalla haastajia voi voittaa erityistä valuuttaa ja hankkia päivityksiä pelin ajokkeihin, kuten mönkijään, rantakirppuun tai raskaampaan rallirautaan. Ajaminen ei lukeudu kaikkein maagisimpiin pelin elämyksiin, mutta kontrollit toimivat ja power-upeilla on kiva tehdä tuhojaan.



Maisemat ovat komeita, ja villisti kieppuroivat puukkohipparit ovat sulavasti animoituja, mutta samaan aikaan tekstuurit ovat tuskallisen matalalatausaisia. Tekoälykään ei vakuuta, sillä vastustajat kykkivät ja juoksentelevat ympäriinsä välillä kuin päättömät kanat. Tympivää on myös, etteivät viholliset jätä jälkeensä himottuja aseitaan, vaan pelkkiä panoksia.

Noin 11-tuntisen kampanjan ja kimpapelailun päätteeksi RAGE tuntuu kaiken kaikkiaan mukavalta, mutta huippupelien särmää siitä ei välyty. Vaikka siinä ei ole varsinaisesti tylsiä hetkiä, tempo vaihtelee miellyttävästi ja kenttäsuunnittelu toimii, aina löytyy myös yksityiskohtia, jotka painavat tunnelmaa. Vähä-älyiset viholliset ja odotettua suttuisemmat grafiikat ovat läsnä. Lisäksi asetasapainon puutteet ja rajallinen määrä pomovastustajia vahvistavat arvosanaa kahdeksikon heikommassa päässä. Deathmatchiä, lipunryöstöä taikka

8

muuta klassista moninpelisisältöä peli ei myöskään tarjoa, joten vaikka co-op on toki aina kivaa, pitää RAGEA ajatella lähinnä yksinpelinä.

Christopher Olsson

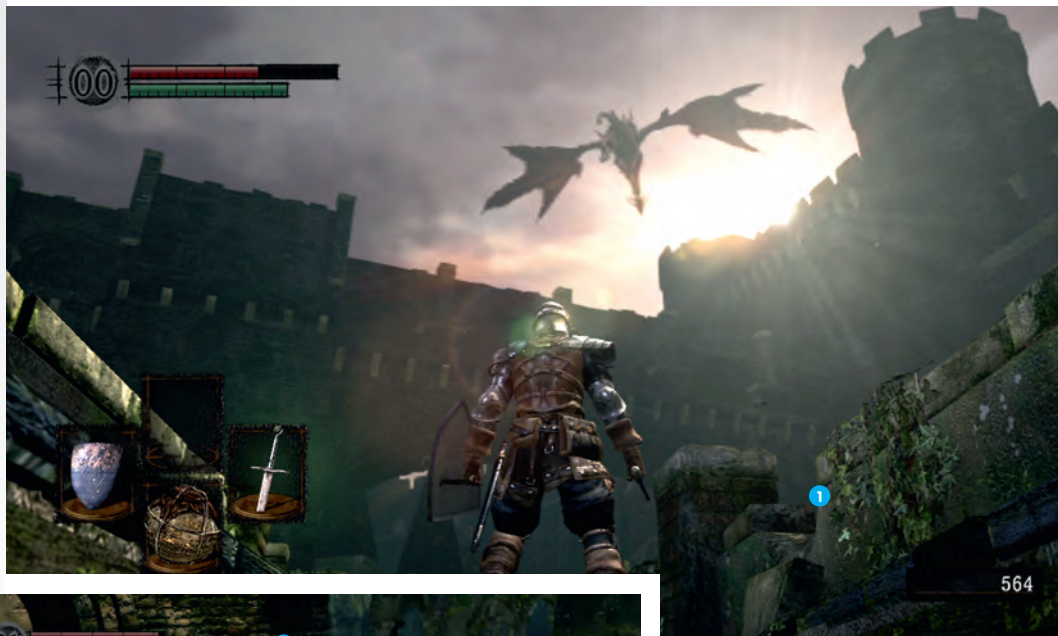
ERIKOISET HAASTEET MOTIVOIVAT MAAILMAN TUTKIMISEEN

tellun ja elävän vaikutelman. Se, että näille sivupoluille lähtee lähdevuonon eikä pakon perässä, kertoo jo itsessään paljon. Silti, RAGella on ongelmansa. Haasteiden suorittaminen tuottaa esimerkiksi liian helposti ja nopeasti tehokkaita aseita, ja esiin nousee karvas valinta sen suhteen, pelaako hyvin vai niin kuin on ajateltu.

DARK SOULS

PS3 X360

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä FROM SOFTWARE
Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



1 MASOKISTEILLE

Pelin suunniteltu koukku on omiaan ajamaan monet pois sen parista. Vaikeustaso on sadistisen korkea, eikä peli todellakaan sovi kaikille.

2 EI TARVI AUTTAA

Dark Soulsin moninpeliolosuhteet hioo edeltäjänsä vastaavaa. Verkon välityksellä voi löytää pelistä avunpyyntöjä joiden kautta pääsee hyppäämään toisten pelaajien maailmaan olemaan avuksi... tai sitten tappamaan nämä ja varastamaan näiden keräämät sielut.

Dark Souls on Demon's Soulsin henkinen

perillinen, ja kuten esikuvassaan pelaaja heitetään kovaan, synkkään fantasiamaailmaan, jossa möröt, demonit ja kummitukset haluavat seikkailijan kylmäksi joka käännteessä.

Juonena on taas epämääräinen fantasiatarina. Introssa horistaan eepisistä hahmoista ja siitä kuinka nämä tappoivat kovasti lohikäärmeitä. Dark Signin osakseen saaneet ovat epäkuolleita, jotka on vangittu mätänemään, ja tämä on myös päähenkilömme osa. Peli alkaa hänen paetessa vankilastaan.

Pelin synkkä ja riipivä ulkoasu luo täydellisesti tunnelman armottomaan painajaismaailmaan putoamista. Taistelu pelissä on hyvin mukaansatempaavaa. On elintärkeää opetella torjumaan, tutkiskella vihollisten liikumatapoja ja oppia milloin on aika juosta karkuun. Miltei jokainen vihollinen on oma pieni pomonsa, eikä näin intensiivisiä matseja löydä juurikaan muista peleistä. Leiritulet toimivat ainoina ystävinä, ja ne toimivat myös sekä tallennuspisteinä että parannus- ja tasonnostopaikkoina. Tämän ohella ne herättävät henkiin kaikki tapetut viholliset, pomoja lukuun ottamatta. Tästä alkaenkin turhautuminen.

Dark Souls on uskomattoman tappava ja tuntuu simuloivan perhosen elämää tehosekoittimessa. Se, että siinä saa nekkua pomoilta, ei edes ole pelin turhauttavinta puoli. Sen sijaan se, että joutuu juoksemaan puolen kartan lävitse ja tappamaan kaikki taas heränneet viholliset matkalta päästäkseen yrittämään uudestaan, on. Kysymykseksi nouseekin, onko jättivihollisen kaatamisesta saatu riemu riittävä vastapaino kaikelle tälle turhautumiselle, ja onko kyseessä oikeasti riemu vai pelkästään helpotus?

Graafisesti peli näyttää hyvältä. Yleisilme luo synkkää fantsufiilistä, ja Demon's Soulsin tapaan hahmot ovat hyvin animoituja ja näiden huippuhetket ja karut kuolemat ovat

SIMULOI PERHOSEN ELÄMÄÄ TEHOSEKOITTIMESSA

yhä lailla komeita. Valtavia pomoja riittää, ja näiden nopeat syöksyt tai jämähtelevät askeleet kauhistuttavat pelaajaa yhtä paljon kuin näiden valtavat kestopistemittaritkin.

Namco on siis onnistunut monessa asiassa, etenkin tunnelmanluonnissa. Korkea haaste tuottaa myös aivan uskomattomia onnistumisentunteita, mutta kun tulee heiteytyksi takaisin nuotion ääreen yhä uudestaan ja uudestaan vain lahdatakseen jo aiemmin voittamiaan rivivihollisia... siinä kohtaa hupi muuttuu työksi. Minulle Dark Souls on kaksi-

7

teräinen miekka, mutta hyvin taottu sellainen.
Jonas Elfving



THE CURSED CRUSADE

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä KYLOTON ENTERTAINMENT Julkaisija DTP ENTERTAINMENT
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 18

The Cursed Crusade on roolipelimaisilla piirteillä kuorutettu toimintapeli, joka sijoittuu nimensä mukaisesti ristiretkien aikaan. Kun mukaan sysätään kadonnut isäukko ja helvetillisiä näkyjä aiheuttava kirous, ovat päähahmojen pyhälle maalle hyökkäyksen motiivit selvillä.

Kirottu ristiretki luottaa veriseen toimintaan. Pelin aikana mätäkitään sadoittain vihollisia kumoon erilaisilla aseyhdistelmillä, eikä turpakärjistä puutu hurmetta. Aseita

MENO ON MAUKKAAMPAA KAVERIN KUIN TEKOÄLYN KANSSA

löytyy useita erilaisia ja kaikki taistelutentillä lojuvat tappovälineet ovat noukittavissa. Näitä tarvitaan, sillä astalot lakovat nopeasti käytössä. Jokaisella aseella tai aseiden yhdistelmällä on omat iskusarjansa, joita voi kehittää pelin aikana kertyvillä kokemuspisteillä.

Yksin ei taisteluissa tarvitse nujakoida, vaan mukana kulkee aina joko tekoälyn tai kaverin ohjaama hahmo. Tekoäly osaa suurimman osan ajasta seurata uskollisesti, mutta meno muuttuu paljon maukkaammaksi jos tilalle istutetaan oikea ihminen. Kaverin kanssa voi pelata joko samalta sohvalta tai netin välityksellä. Moninpeli täyttää tehtävänsä, mutta sen toteutus on hieman kömpelö. Jokainen pelisessio täytyy erikseen tehdä, joten toinen pelaaja ei voi hypätä mukaan milloin huvittaa.

Toteutukseltaan peli heiluu keskinkertaisen ja välttävän rajamailla. Hahmomallit näyttävät pötkelöiltä ja animaatiot välivideoissa ovatkin todella tönkköjä. Äänipuolella kaikki muu on mukiinmenevää paitsi ääninäyttely. Repliiikit kuulostavat siltä kuin ne olisi käyty vain pikaisesti lukemassa paperilta; mukana ei ole tippaakaan tunnetta.

The Cursed Crusade vaikuttaa paperilla viihdyttävältä peliltä, mutta valitettavasti se on julkaistu pahasti viimeistelemättömänä. Konseptista olisi voinut syntyä ihan hyvä peli, jos se olisi hiottu huippuunsa, mutta

4

nykyisellään siitä löytyy liikaa pelikokemusta verottavia virheitä.
Leevi Rantala

X-MEN: DESTINY

PS3 WII X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SILICON KNIGHTS Julkaisija ACTIVISION
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



X-Men: Destiny tukeutuu pitkälti samaan perusideaan kuin mikä tahansa uusi otos Marvelin mutanteista: se esittelee joukon sarjakuvista tuttuja hahmoja jonkin uuden tulokkaan silmin. Pelin erottaa vastaavista yrityksistä kuitenkin se, että tällä kertaa uusia hahmoja on kokonaiset kolme ja taistelu ihmiskunnan ja supersankareiden välillä on saanut aavistuksen tummemman sävyn. Harmillisesti eri ideologioiden yhteentörmäykseen ei juurikaan pureuduta, vaan kyse on lopulta puhtaasti siitä, ketä voi motata kuonoon.

Pelattava hahmo valitaan heti alussa, ja nämä edustavat X-henkisiä versioita tyypillisimmistä roolipelin hahmoluokista: Aimi on

KYKYJÄ VOI KEHITTÄÄ JONKIN VERRAN

japanilainen koulutytty, Grant puolestaan on opiskelija, kun taas Adrien esiintyy kolmikossa ongelmanuorena, jonka isän mutantit surmasivat ja joka joutuu tapahtuman seurauksena käymään sisäistä kamppailua esiin tulleista mutanttipiirteistään. Adrien onkin kolmikosta ainoa, joka tuntuu saaneen mielenkiintoisia luonteenpiirteitä. Taistelutaidot ovat kaikilla hahmoilla samat, mutta kykyjä voi kehittää jonkin verran muun muassa kentistä kerättävillä "X-geeneillä". Esimerkiksi Wolverinen puvun löytämällä on mahdollista saada palautuva elinvoima ja Avalanchen puvulla kyky tainnuttaa vihollisia.

Kentät itsessään ovat suoraviivaisia put-



1 KEHITTÄJÄINFO

Pelin on kehittänyt Eternal Darknessista ja Metal Gear Solid: The Twin Snakesista tunnettu Silicon Knights, jonka viimeisin tuotos ennen tätä oli floppannut Too Human Xbox 360:lle.

2 POMOVASTUSTA

X-Men: Destiny tarjoaa joukon pomovihollisia, mutta tavallisten pahisten tavoin myös niitä kierrätetään armostomasti. Sama pomotulla vastaan jopa kolme kertaa peräkkäin.

kyä, eikä niissä ole mahdollista eksyä. Vastaan heitetään alati uusia vihollisryöppyjä, joita sitten piestään oikein olan takaa. Vaikka lukumäärällisesti vihollisia on paljon, vaihtelua niissä ei esiinny.

Usein kamppailuja käydään joko X-Ryhmän tai Veljeskunnan rinnalla, ja pelin aikana on tehtävä päätöksiä sen suhteen, kumman ryhmittymän valitsee. Valinnat johtavat lopulta liittouman joko Kykloopin tai Magneton kanssa, mikä on kuitenkin selvästi vähemmän innostavaa kuin miltä kuulostaa; pelaajan tekemien ratkaisujen merkitys tuntuu varsin kosmeettiselta.

Selkeistä lisenssipelimäisyyksistä huolimatta pelin jaksoi tahkota läpi yllättävän kivuttomasti. Yksioikoinen vihollisten kurmotus osoittautui omalla tavallaan miellyttäväksi popcorn-viihteeksi, ja vaikka tilanteiden vaihtelevuus jättää toivomisen varaa, ei ohjauksessa koskaan ollut havaittavissa takkuilua. Pitkäkestoiseksi huviksi pelistä ei silti ole, sillä päivässä

6 ehtii läpäistä kampanjan ja jatkaa uraansa uudella kierroksella.
Ingo Delinger



CRYSIS

PSN XBLA

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CRYTEK
Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 16

Crysisin tuloa konsoleille on ehditty epäillä kerran jos toisenkin, mutta niin vain tekniset haasteet on viimein onnistuttu selättämään. Ladattavassa muodossa julkaistu konsollisovitus ei edes suuremmin poikkea vuoden 2007 räiskintähitistä, mutta identtinen se ei PC-version kanssa ole.

Pohjois-korealaisia ja muukalaisia paratiisisaarella käsittlevä juoni juoksee kivasti taustalla, mutta pelin johtotähtenä on itse toiminta. Vaikka avoimesta maailmasta ei voida puhua, pelaajan taivallettavaksi annettu alue on usein laava, mikä mahdollistaa – yhdessä futuristisen nanopuvun voimien kanssa – erilaisia lähestymistapoja. Pelaaja voi hiippailla sivupolkuja näkymättömänä, räiskii lisätyn kestävyuden turvin eteenpäin tai viilettää kuin Usain Bolt. Ky-

PELAAJA VOI HIIPPAILLA SIVUPOLKUJA NÄKYMÄTTÖMÄNÄ

kyjen käyttöä on suoraviivaistettu Crysis 2:n mallin mukaisesti, mutta tehtävien ja tilanteiden intensiivisyys aaltoilevat edelleen miellyttävästi. Silloin tällöin tarjoutuu myös tilaisuus hyödyntää ajoneuvoja pelkän tetsaamisen sijaan.

Se, missä konsollisovitus häviää PC-versiolle, on toiminnan sujuvuus. Vaikka pelattavuutta en menisi huonoksi väittämään, pädi ei pääse hiiren tarkkuuteen. Se tekee etenkin tiukimmista räiskintäosuuksista paikoin hivenen kömpelön tuntuisia. PC:llä loistanut grafiikka on sen sijaan onnistuttu siirtämään konsoleille yllättävän vähin leikkauksin. Uusittu valaistus muuttaa pelin tunnelmaa realismista aavistuksen dramatisoidumpaan suuntaan, mutta luonto näyttää edelleen kauniilta.

Pelin PC:llä pelanneille konsoli-Crysis ei tuo mitään ihmeellistä, mutta jos pelaamiseen ei ole ollut mahdollisuutta, käännyttä kannattaa harkita. Kevyistä myönnytyksistä ja monin pelin puutteesta huolimatta peli loihitti konsollilakin melko omalaatuisen toimintakokemuksen, joka tarjoaa perusräiskintää reilummin taktista valinnanvapautta eri koitoksiin.
Kimmo Pukkila

6/12 PLACE

LAPS 1/2

00:24.508

▲ LAP 00:20.424



FORZA MOTORSPORT 4

XBOX 360

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä TURN 10 STUDIOS Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 3

Siinä missä parin vuoden takainen Forza 3 nosti sarjan visuaalisen puolen kertaheitolla uudelle tasolle, nyt julkaistu Forza 4 avaa sulonsa varovaisemmin, kilpailu kilpailulta. Se ei ole päälle päin dramaattinen mullistus edeltäjästään, mutta entisestään hioutunut suunnittelu ja toteutus takaavat kenties jopa tämän hetken parhaat ajokilometrit.

Mikä sitten pelistä tekee niin hyvän? Top Gear-tv-sarjan juontaja Jeremy Clarkson toteaa heti kätelyssä, että "se on kaikki tässä". Paljon paremmin asiaa ei voisi kiteyttää. Ei, pelissä ei ole WRC:tä, F1:tä tai sadekelin yllätyksellisyyttä, mutta niitä ei tarvita, sillä Forza Motorsport 4 ei ole raaka kilpa-autoilusimulaattori. Sen sijaan siinä kristallisoituvat ökyautoilufantasiat kaikilla oleellisilla tavoilla. Olipa mielessä koeajaminen, kilpaileminen, tuunaaminen, säätäminen, maalaaminen, autokerhon pitäminen tai vain luksusautojen ihasteleminen parhaaseen Top Gear -tyyliin, peli vastaa kutsuun tömäkästi.

Nämä ominaisuudet itsessään eivät tietysti vielä tee siitä loistavaa, mutta onneksi kehittäjä Turn 10 on hionut jo ennestään rautaista pelattavuutta lähelle täydellistä. Autojen ohjastaminen on yksinkertaisesti hauskaa ja vauhti välittynyt pelottavan hyvin. Pienistä yksityiskohdista rengasfysiikka on jälleen loistavasti artikuloitu, mikä tekee pidon rajamailla kiikkumisesta kutkuttavaa puuhaa, kun yksittäisten pyörien kosketuksen asfalttiin voi



1 UUSI VALAISTUS

Turn 10 pestasi erään Pixarin taiteilijan hiomaan Forza 4:n ulkoasua. Nyt kuvassa on enemmän vivahteita ja realistisempi tunnelma. Uudessa Autovista-moodissa autot hipovat jo fotorealismia.

2 KINECT OHJAIMENA

Autovista mahdollistaa liikeohjauksella ajamisen, mutta se ei tarjoa kummoistakaan pelikokemusta. Enemmän iloa irtoaa headtrackingistä, joka kallistaa kuvakulmaa pään mukana, ja puheohjauksesta, jolla englanninkielentaitoinen navigoi valikoissa äänellään.

konkreettisesti tuntee hyppysissään. Ajofysiikat ovat myös entistä elävämmät, mutta luisujen hallinta on edelleen aavistuksen helpompaa kuin mitä amerikkalaiselta tonnikeijulta oikeasti odottaisi. Hauskuuden kannalta se voi olla hyväkin asia.

Monipuolinen ratavalikoima ja kattava suoritusten seuranta pitävät menoahaluja hyvin yllä, ja peli tarkkailee joka ikistä mutkaa, ohitusta ja drifasta palkiten näistä rahallisesti. Palkintojen pihtailusta sitä ei voikaan syyttää, sillä tasokehitys on ripeää ja uusia kärryjä putoilee talliin harva se tunti. Riskinä tässä on etenemisen helpous, mutta jos peliin voi suhtautua eräänlaisena hiekkalaatikkona, tämä tuskin

TASOKEHITYS ON RIPEÄÄ JA UUSIA KÄRRYJÄ PUTOILEE HARVA SE TUNTI

muodostuu haittatekijäksi. Tykkään, että voin ajaa kilpailut mieleiselläni autolla ja edistää uraani saumattomasti vaikka netissä. Nettipeliä onkin ehostettu mukavasti laajentamalla kilpailut 16 autolle ja lisäämällä joukkoon Need for Speedin Autologin kaltainen Rivals-moodi, jossa haasteiden heittäminen kavereille on helppoa.

Forza Motorsport 4 on kiistatta paras osa sarjassaan ja todennäköisesti myös vuoden mahtavin ajopeli. Ei se tietenkään täydellinen ole – tekoäly tuntuu välillä puupäältä ja mainostettu Autovista-esittelytila olisi voitu integroida paremminkin – mutta aidosti rasittavien tekijöiden lista on lyhyt. Esimerkiksi tylsät kaupunkiradat on heitetty kylmästi hiiteen ja niiden tilalle on luotu tasapainoinen kattaus luonnonkauniita vuoristomaisemia, klassisia jenkkienkkejä ja eurooppalaisia kilparatoja. Peruskilpailua on myös maustettu mm. Top Gear -henkisillä keilankaatotehtävillä.

Kun kaikki tämä on vielä kuorutettu silkisen sulavalla grafiikalla, voi peliä hyvällä omatunnolla sanoa varsin erinomaiseksi autoilualustaksi.

9
Kimmo Pukkila

FIFA 12

PC PS3 X360

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-22 Ikäraja 3



1 PC: LLÄKIN KELPAA

FIFA-sarjaa on totuttu viime vuosina pelaamaan konsoleilla, mutta täksi vuodeksi myös PC-versio on hilattu aidosti konsolipainosten tasolle.

2 FOOTBALL CLUB

EA:n futisklubin ideana on luoda TV:n huippumatsit uudelleen ja haastaa pelaaja ratkaisijan rooliin. Onnistuneet suoritukset lisäävät oman suosikkijoukkueen pisteitä ja parantavat sen sijoitusta muita vastaan.

Jatkuva liikutaklailu ja tulkuton pallollisen miehen perässä juokseminen ovat historiaa. FIFA 12:n taktinen puolustusysteemi tekee oman päänsä pelaamisesta hallitumpaa ja rauhallisempaa. Pelin tempo ja aaltoilu vastaa muutenkin enemmän oikeaa jalkapallo-ottelua kuin videopeliä. Jatkuvan prässäämisen sijaan pakit voivat ottaa tilan haltuun hyökkääjän ympäriltä tai yrittää ajaa pallollista miestä maalintekosektoreiden ulkopuolelle. Parasta taktisessa puolustusysteemissä on kontrolloimisen helppous: topparin voi lukita kiinni hyökkääjään, jolloin kärkimies pysyy niin tiukassa vartioinnissa kuin itse haluaa. Uudistuksen merkittävyttä on ehkä vaikea hahmottaa paperilta, mutta kun FIFA 12:n temput kokee viheriöllä, ei paluuta vanhaan ole.

Myös hyökkäyspäässä puhaltavat uudistuksen tuulet. Kuudentoista-alueen sumpua voi lähteä aukomaan entistä tarkemmalla pallokontrollilla. Kun olkanapin painaa pohjaan, mies liikkuu hitaammin mutta pallo sitäkin vikkelämmin – tähtihyökkääjälle sekunti lisää aikaa tai metri lisätilaa ratkaisee kaiken. Precision Dribbling antaa mahdollisuuden laittaa pallon juuri sinne, minne sen

haluaa, aivan kuten ranskalainen Remi näyttää videollaan. Vaikka hidasta kuljettelu on nähty ennenkin, nyt siitä on aidosti hyötyä.

Paranneltu törmäytysfysiikka täydentää kolmen kovan parannuksen paketin. Pelaajien erot fyysisessä koossa, liikenopeudessa ja tasapainossa vaikuttavat kaikki yhteentörmäyksen lopputulokseen hämmästyttävän aidonolaisesti. Toki mukaan mahtuu muutama häroämuodostelma ja epäluonnollinen kaatuminen, mutta katsoessani futismatsia telkusta huomasin, että sielläkin miehet välillä kaatuilivat näkymättömiin esteisiin... Aitoudentavoittelun piikkiin voitane laskea myös tuomarivirheet rikeilanteissa, sillä muutamat rajut rappaukset jäivät FIFA 12:n

KUN FIFA 12:N TEMPUT KOKEE, EI PALUUTA VANHAAN OLE

tuomareilta kortittamatta. Paitsiot sen sijaan liputettiin totuttuun tapaan millintarkasti.

Vaikka FIFA 12 on täynnä onnistumisia osa-alueelta toiselle, on sitä ikävämpi nähdä vanhojen pikkuongelmien hyppivän esiin. Selostajat jaarittelevat samoja litanioita, ja katsomot on täytetty kloonaatuilla nukeilla. Eniten rasittaa läpisyöttelyn helppous ja tehokkuus, jotain mitä tekoälyn ohjaamat topparit eivät vielääkään osaa kunnolla blokata. Niillitystä tai ei, FIFA 12 on lukuisilla pelimuodoillaan ja ennen kaikkea loistavalla

9 pelattavuudellaan varma valinta minkä tahansa pelipinkan jatkoksi.
Eerik Rahja



RENEGADE OPS

PC PSN XBLA

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä AVALANCHE STUDIOS
Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-4 Ikäraja 12

Renegade Ops on nostalgisointia nostettuina yhteentoista. Tahallisen ylinäytetty ja falski juoni kertoo piljoonannan kerran pahasta kenraalista, jonka voi pysäyttää vain lain toisella puolella toimiva elittiautoilijajoukko. Juonta kuljetetaan nykyisin jo moneen kertaan nähdyin "liikkuvien sarjakuvin". Valinta on epäilemättä enimmäkseen budjetin sanelema, mutta muutenkin kasarifiilikissä kulkevaan peliin se sopii hyvin.

Kahdella tatilla ohjattavia autoja on ilo

ILMA ON SAKEANA LUODEISTA, OHJUKSISTA JA TYKINKUULISTA

ajaa. Ajotuntuma on löysä mutta johdonmukainen. Ohjaukseen totuttuaan hieno ja ajosuorituksia syntyä liukuhihnalta pommeja, taloja ja kielekkeitä viistäessä. Ja kun tykit alkavat laulaa, homma potkaistaan toiselle vaihteelle. Renegade Opsin toiminnasta olisi vaikea ottaa ruudunkaappausta ilman, että joka puolella räjähtelee. Vastustajat lakoavat konetykkien alla. Rakennukset sortuvat ja tuhoutuvat niiden läpi ajaessa. Tiukimmissa väännöissä ilma on sakeana luodeista, ohjuksista ja tykinkuulista. Kaikki näyttää pirun hienolta.

Viihdyttävän räimeen lisäksi mukana on pari muutakin koukkua. Pelissä on mahdollisuus tienata kokemuspisteitä, joilla omaa autoa voi parantaa. Jokaisella pelin neljästä hahmosta on oma yksilöllinen kehityslinjansa. Esimerkiksi karikatyyrimäisen ison mustan miehen miehistönkuljetusvaunu voi vetäistä hetkellisesti tuhoutumattoman panssarin kulkuneuvonsa suojaksi. Tasoja nousemalla panssari voi heijastaa luoteja ja raketteja takaisin lähettäjälle. Kokemus karttuu nopeammin kaikkein kovimmalla vaikeustasolla. Pelikokemus siis sekä syvenee että vaikeutuu.

Renegade Ops on tervetullut tuulahdus menneiden pelien mahdista. Vaihtelevat ympäristöt pitävät mielenkiintoa yllä, ja uudelleenpeluuarvoakin riittää eri hahmolla tai peliporukalla väännettynä. Moninpeli

9 upposi allekirjoittaneeseen kuin panssarivaunu partavahtoon.
Matti Isotalo

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CAPCOM VANCOUVER Julkaisija CAPCOM
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 18



Olemme tottuneita siihen, että vanhoista elokuvista tehdään uusversioita, eikä tämä ole pelienkään alalla uusi ilmiö. Capcom onnistui silti nostattamaan kulmakarvan jos toisenkin julkaisemalla Dead Rising 2: Off the Recordin vain vuoden Dead Rising 2:n jälkeen.

Kyseessä on vaihtoehtoinen historialinja, jonka vetovastuussa nähdään Chuck Greenen sijasta ensimmäisen Dead Risingin päähenkilö Frank West. Motocross-miehen vaihtaminen lehtimiehen vaikuttaa luonnollisesti myös pelin juoneen, tehden siitä kenties samalla hieman mielenkiintoisemman.

Vaikka Frankin tähti onkin laskussa, tuntuu hän journalistina enemmän oman elämänsä herralta ja kyvykkäämmältä ratkaisemaan Fortune Cityn mysteerit. Lisäksi hänellä on mukanaan aina luotettava kameransa, jolla saa ikuistettua kauneimmat hetket talteen ja kerättyä lisää kokemuspisteitä.

Hieman erilaisen juonen lisäksi Off the Record sisältää uuden huvipuistoalueen, The Uranus Zonen. Kyseinen alapäähuomorin mekka lainaa teemansa vanhoista scifi-kalkkunoista, ja sen minipelit sekä massiiviset laitteet tuovat mainiota vaihtelua totuttuihin



1 ASUSTEET

Frank West pääsee taas onnustautumaan mitä merkittävimpiin vetimiin suunnatesaan Las Vegasia muistuttavaan Fortune Cityyn. Tyyli on kokonaan pelaajan päätettävissä, ja asusteita voi vaihdella vaateliikkeissä.

2 LEIKKIKALUJA

Zombien lahtaukseen ja jahtaukseen voi keksiä mitä kahjoimpia apuvälineitä keppihevosesta konekivääripyörätuoliin. Tällä kertaa leikkiminen pääsee kunnolla myös oikeuksiinsa, kiitos aikarajoiteista vapautetun hiekkalaatikkomoodin.

maisemiin.

Minulle tämä ei silti riitä. Vaikka pelimoottoria onkin selvästi hiottu ja latausaikoja karsittu, ei tämä vielä perustele minulle kokonaan uutta julkaisua. Off the Recordiin liitetty hiekkalaatikkovaihtoehto sen sijaan voittaa minut puolelleen. Viimeinkin saan kirmata vapaasti avoimessa maailmassa, kiusaten zombeja uusilla ja omituisilla tavoilla ilman mitään ahdistavia aikarajoja.

Siksipä Dead Rising 2: Off the Recordin varsinainen kampanja on minulle lähes jälkijätös, ja todellinen riemu repeää vasta hiekkalaatikon puolella. Se sisältää kampanjasta tutut pomoviholliset, mutta nyt näitä varten voi ensin varustautua kaikessa rauhassa, mikä onkin tarpeen, sillä ne ovat aivan yhtä epäreiluja kuin aina ennenkin.

RIEMU REPEÄÄ VASTA HIEKKALAAKON PUOLELLA

Olisin toki halunnut hiekkalaatikoni jo pelin alkuperäisen julkaisun mukana, mutta teknisiin uudistuksiin yhdistettynä se riittää juuri ja juuri oikeuttamaan Off the Recordin olemassaolon. Kaikki eivät välttämättä näe asiaa samoin, ja se on täysin ymmärrettävää. Silti niille, jotka eivät vielä ole ehtineet pelata Dead Rising

2:ta, on tämä ehdottomasti se parempi painos ostettavaksi.
Mika Sorvari



PRO EVOLUTION SOCCER 2012

PC PS3 X360

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä KONAMI
Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-8 Ikäraja 3

Pelattessani Pro Evolution Soccer 2012:ta motivaatio tuntuu olevan hukassa. On synti ja häpeä, ettei pelisarja ole ottanut kunnan askeleita eteenpäin vuodentakaisesta versiosta. Kehityksen kärjessä pelisarja ei toki muutenkaan ole, mutta tänä vuonna peli ei ikävä kyllä tarjoa totuttua syväviiltävää koukuttavuutta saati sitten tuoreutta.

On silti tärkeää ilmaista heti alkuun, että PES 2012 on kaikesta huolimatta hyvä jalkapallopeli. Se on vahva futisimulaatio, joka tarjoaa yllin kyllin syvyyttä ja hyvän pelattavuuden. 2011:ssä suurin muutos oli syöttöjärjestelmän uudistaminen, ja sama tarkkuus on tässäkin tallella. On erittäin tyydyttävää laukaista läpisyöttöjä tai keski-tyksiä puhkomaan vastustajan puolustusta. Kuten oikeilla viheriöllä yksikin upea onnistuminen voi kääntää koko ottelun suunnan. Jo ennestään hyvätasoista fysiikkamallinnusta on nyt ehostettu hieman hienommilla animaatioilla, ja pelaajat suojaavat palloa

TÄSSÄ JOS MISSÄ ON VUOSIPÄIVITYKSEN MAKUA

hienosti kropallaan. Tämä tuntuu kuitenkin vain pieneltä päivittelyltä.

Samalla pelissä riittää edelleen myös ongelmia, joiden olisi odottanut korjautuvan uuteen peliin. Maalivahdit kuhnailevat avausten kanssa, omat AI-pelaajat ovat flegmaattisia pallon ympärillä, sisäänheitot katkaisevat pelin rytmin ja uusinnat sekä pelin aikana että lopussa ovat edelleen kaukana jäljessä kilpailijan vauhdista. Nämä esimerkit eivät yksinään ole isoja ongelmia, mutta yhdessä ne saavat arveluttamaan.

Kuten sanottua, vaikka PES 2012:ssa on paljon hyvää, se ei tarjoa kuin marginaalisesti uutta. Tässä pelissä jos missä on pelkän vuosipäivityksen maku. FIFA 12 vaikuttaa sisältävän enemmän ostovalteja, ja PES 2012:ta onkin vaikea suositella kiistattomasti faniudesta huolimatta. Konamin olisi vihdoin syytä herätä ja ryhtyä toimiin

7 sarjansa nostamiseksi jälleen jalkapallopelien kuninkaaksi.
Kristian Nymoen



RATCHET & CLANK: ALL 4 ONE

PLAYSTATION 3 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä INSOMNIAC GAMES Julkaisija SONY Julkaisu 19. LOKAKUUTA Pelaajia 1-4 Ikäraja 7

Jokainen konsoli tarvitsee oman maskottipelinsä.

Xboxilla se on Halo, Nintendolla Mario ja Sonylla Ratchet & Clank. Räikkä ja Kalina tunnetaan lähinnä hienoista yksinpelikokemuksista, mutta All 4 One laajentaa tuttua kaavaa neljän pelaajan yhteistyöksi.

Sarjan aiempia pelejä kokemattomalle All 4 Onen tarina jää täysin hämäräksi, sillä varsinainen pelaaminen alkaa ilman selityksiä salamavauhtia. Joka tapauksessa tohtori Nefarious on punonut ilkeän juonen Ratchetin, Clankin ja kapteeni Qwarkin pään menoksi. Suunnitelma ei mene ihan putkeen, ja nelikko joutuu mystisen masiinan sisuksiin. Entisten vihamiesten on nyt pakko liitoutua päästäkseen takaisin kotiin. Tarina on suorastaan pätkähullu, mutta ei tällaista voi muutenkaan rypyytsäisesti pelata.

Toiminta on tuttua kolmannen persoonan tasoloikkaa lineaarisissa kentissä. Yksin pelatessa mukana on kaksi hahmoa, joista toinen on tekoälyn ohjastama. Neljällä pelaajalla kaikkien on pysyttävä melko lähellä toisiaan eikä kuvakulman ulkopuolelle pääse. Ratkaisu on hyvä, sillä se pitää kaikki osallistujat mukana toiminnassa. Vaikka käytössä on neljä pelattavaa hahmoa, niiden väliset erot ovat puhtaasti kosmeettisia. Tämä tietysti vähentää riitoja sen suhteen, kuka saa pelata päheimmillä kyvyillä varustetulla pahiksella tai hyviksellä. Toisaalta samalla on menetetty



1 ASE JOKA LÄHTÖÖN

Pelisarjan aseet ovat aina olleet kekseliäitä, eikä All 4 One ole poikkeus. Ammuksia on käytössä riittävästi, joten yhdelläkin aseella pääsee pitkälle. Oma pelikokemusta voi kuitenkin rikastaa käyttämällä tulleikkujaa monipuolisesti.

2 SUOMEKSI

Koko peli on sekä tekstitetty että puhuttu suomeksi. Kääntäjä on ymmärtänyt, ettei suoraan englannista käännetty teksti toimi sellaisenaan suomalaisen puhumana, ja jälki on sen mukaista. Esim. aseille keksityt käännökset naurattavat asiaankuuluvasti.

tilaisuus kannustaa pelaajia entistä tiukempaan yhteistyöhön, koska osallistujamäärän kasvaessa ainoastaan tulivoima lisääntyy.

Kenttäsuunnittelu on monipuolista ja onnistunutta. Ehkä hieman liikaa loikitaan ilmassa leijuvilta kivialustalta toiselle, mutta toisaalta maisemat ovat aina avoimia ja kauaskantoisia. Fysiikanlait laitetaan välillä uusiksi, mikä on yksinkertainen ja erittäin toimiva tapa monipuolistaa pelaamista. Ympäristöt vaihtuvat mukavasti, ja yleensä muutos tulee juuri silloin, kun alkaa toivoa uutta nähtävää. Super Mario Galaxy:n kaltaiseen nerokkuuteen suunnittelussa ei siiti ylletä, mutta se ei vähennä nautintoa

KENTTÄSUUNNITTELU ON MONIPUOLISTA JA ONNISTUNUTTA

varsinkaan kavereiden kanssa pelatessa. Pomotaistelut ovat Nintendolta opitun mallin mukaisesti suurikokoisia, ja usein kohtaamisista selviytyy yksinkertaisesti losottamalla täyslaidallisen kuulaa, kranaattia tai plasmamönjää vihun naamaan.

Piirrosmaisen tyylin vuoksi ulkoasu on värikäs ja melko yksinkertainen. Se ei kuitenkaan tahtia haittaa, sillä ruudulla vilisee jatkuvasti irtoroinaa ruudunpäivityksen nikottelematta. Jostain syystä välivideoita ei voi ohittaa. Ymmärrän, että tällä on haluttu piilottaa lataustauot pelaajan silmien ulottumattomiin, mutta ohitusmahdollisuuden puuttuminen on hämmentävää. Musiikki uhkaa hukkuu toiminnan alle, mutta vastaavasti erilaiset äänitehosteet pitävät pelaajan korvat tyytyväisinä.

Ratchet & Clank: All 4 One on hyvää hupia. Yksinkin sen pelaa mielellään, mutta ylivoimaisesti parhaimmillaan peli on kolmen kaverin kanssa. Verkon yli kokemus on

8

toimiva, mutta kaikkein nautittavinta menoa syntyy tällä kertaa perinteisesti kaveriporukalla yhden televisioruudun ääressä.

Markus Hirsilä



MIGHT & MAGIC: HEROES VI

PC Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä BLACK HOLE GAMES Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-8 Ikäraja 12

Ashanin maailmassa tapahtuu taas. Satoja vuosia sitten kaatunut enkelikenaali suunnittelee valloittavansa koko valtakunnan, mutta Griffinin dynastia tulee luontaiseen tapansa suunnitelmien tielle.

Heroes VI:n osapuolet ovat "hyvikset" Haven ja Sanctuary, "pahikset" Inferno ja Necropolis sekä neutraali Stronghold. Moraaliset jaot eivät kuitenkaan ole mustavalkoisia, eikä esimerkiksi "pahaan pahan vuoksi" haluvia hahmoja juurikaan pelissä nähdä.

Yksinpelikampanja on jaettu osiin eri osapuolten mukaan, ja pelaaja pääsee tutustumaan näistä jokaiseen. Kun tarinan saa viimein päätökseen, on huomaamattaan oppinut ainakin perusteet kaikesta, mitä pelillä on tarjottavanaan, ja on valmis lähtemään taittamaan peistä moninpelikentälle muiden kanssa.

Pelillisesti Heroes VI on hyppy eteenpäin. Se on graafisesti tuore, ja sen sulavia taisteluanimaatioita jaksaa ihmetellä vielä useankin sotaretken jälkeen. Pelin ydin, eli taistelushakkia muistuttavat kamppailut erilaisten olentojen välillä, on edelleen paikallaan, ja se tarjoaa mahdollisuuden yllättävänkin syvälle taktikoinnille. Kiitos tästä kuuluu eri osapuolten, yksiköiden ja loitsujen tuomille lukemattomille muuttujille.



1 SAIPPUAA

Sankareihin on panostettu tavalla, jota ei yleensä strategiapeleissä näe. Meno muuttuu välillä suoranaiseksi saippuaopperaksi, kun Griffinin suvun sisäisiä sotkuja aletaan ruotimaan urakalla.

2 ÄÄNESSÄ

Ääninäyttelijät ovat tehneet pitkää päivää hahmojen parissa, ja lopputulokset ovatkin viihdyttäviä joskin kärjistettyjä. Dramaattiset musiikit säestävät tapahtumia ja pitävät tunnelman vahvana.

Sankarit ovat nyt elastisempia ja pelaaja on vapaa kehittämään niitä haluaansa suuntaan. Sekä taistelijoille että velhoille riittää lukuisia erilaisia vai-

PELIN YDIN TARJOAA MAHDOLLISUUDEN YLLÄTTÄVÄNKIN SYVÄLLE TAKTIKOINNILLE

toehtoja, ja näitä voi vaikka halutessaan sekoittaa keskenään. Lisäksi näiden toimia arvostellaan nyt lohikäärmeen veren ja kyynelten asteikolla. Lahtarit hankkivat itselleen ensimmäistä, diplomaattit toista, ja näistä kumpikin avaa omanlaisiaan polkuja pelin edetessä.

Heroes VI jatkaa sarjaansa kunnialla. Vaikka yksinpeli välillä jumittuu oman kaavamaisuutensa, on siinä myös tehty omaperäisiä vetoja, ja moninpelistä on mahdollista saada irti jotakuinkin loputon määrä pelitunteja. Jos olet ollut Heroes of Might and Magicin ystävä, tulet tekemään sangen miellyttävät sinun kaupat myös Might & Magic: Heroes VI:n kanssa.

8

Mika Sorvari

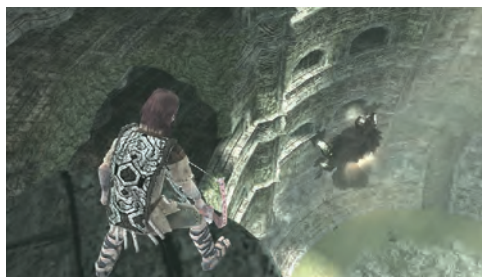


ALIENS: INFESTATION

NINTENDO DS (Kirjoittaja: Leevi Piantala)

Avaruusalus Sulacon synkkiin syövereihin vievä Aliens: Infestation on onnistunut sekoitus seikkailua, toimintaa ja kauhua. Peli on paljon velkaa Metroid-sarjalle, mutta epävarmuus tulevasta antaa pelille vahvan tunnelman. Useaman hirviön kohtaaminen tietää yleensä kuolemaa tai rintaan pesiytyvää toukkaa. Pelissä edetään ryhmänä, jonka jäsenen kuolema on aina lopullista. Uusia jäseniä voi kuitenkin löytää matkan varrelta rajallisen määrän. Kun ohjaus

7 toimii ja ulkoasu on DS-peliksi nätti, ainoa riippakivi Infestationissa on sen viiden tunnin kesto.



ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

PLAYSTATION 3 (Kirjoittaja: Mika Sorvari)

Kulttimaineesta nauttivat PS2-pelit Ico ja Shadow of the Colossus on nyt julkaistu teräväpiirtona PS3:lle, vieläpä yksissä kansissa. Siinä missä Ico oli yhden pojan ja tytön pakomatka varjo-olentojen valtaamasta linnasta, oli sen seuraaja nuorukaisen taistelu massiivisia kolosseja vastaan. Painotus molemmissa oli ongelmanratkaisussa ja tunnelmoimisessa, eivätkä fiilikset ole kärsineet pätkääkään. Mutkat löytyvät lähinnä hieman vanhahtavien käyttöliittymien puolelta, mutta nekin voi antaa anteeksi, koska

8 pelit ovat harvinaislaatuisia taiteellisia kokemuksia.



MOTOHEROZ

WIIWARE (Kirjoittaja: Matti Isotalo)

Gene McQuickin ajohaalareissa pelaaja kaahaa mitä erilaisimmissa ympäristöissä nelipyöräisillä kulkuneuvoillaan. Pelattavuutta ei voi olla vertaamatta Redlynxin aiempaan peliin Trialsiin. Vaikka yleisfiilis on rennompaa, löytyvät pelistä tutut lainalaisuudet. Nopea eteneminen vaatii huolellista kaasujalkaa ja tasapainottelua. Kaasu pohjassa paahtava pääty vain katolle. Vaikka yksinpeli on kohtuullisen viihdyttävä, pelin suurin porkkana on moninpeli.

8 Neljä edestakaisin ja toistensa yli pomppivaa autoa saavat pelaajien suut messingille.

True heroes never die.
True dynasties last forever.



MIGHT & MAGIC HEROES VI



SHAPE YOUR DESTINY

Lead the Heroes of the Griffin Dynasty as five brothers and sisters struggle to save their world.



EXPLORE HUGE MAPS

Perfect your tactics and choose between the paths of Might or Magic and Blood or Tears.



DISCOVER THE RICHNESS OF THE MIGHT & MAGIC UNIVERSE

More than 100 hours of Gameplay,
80 creatures to lead and over
150 unique artifacts.

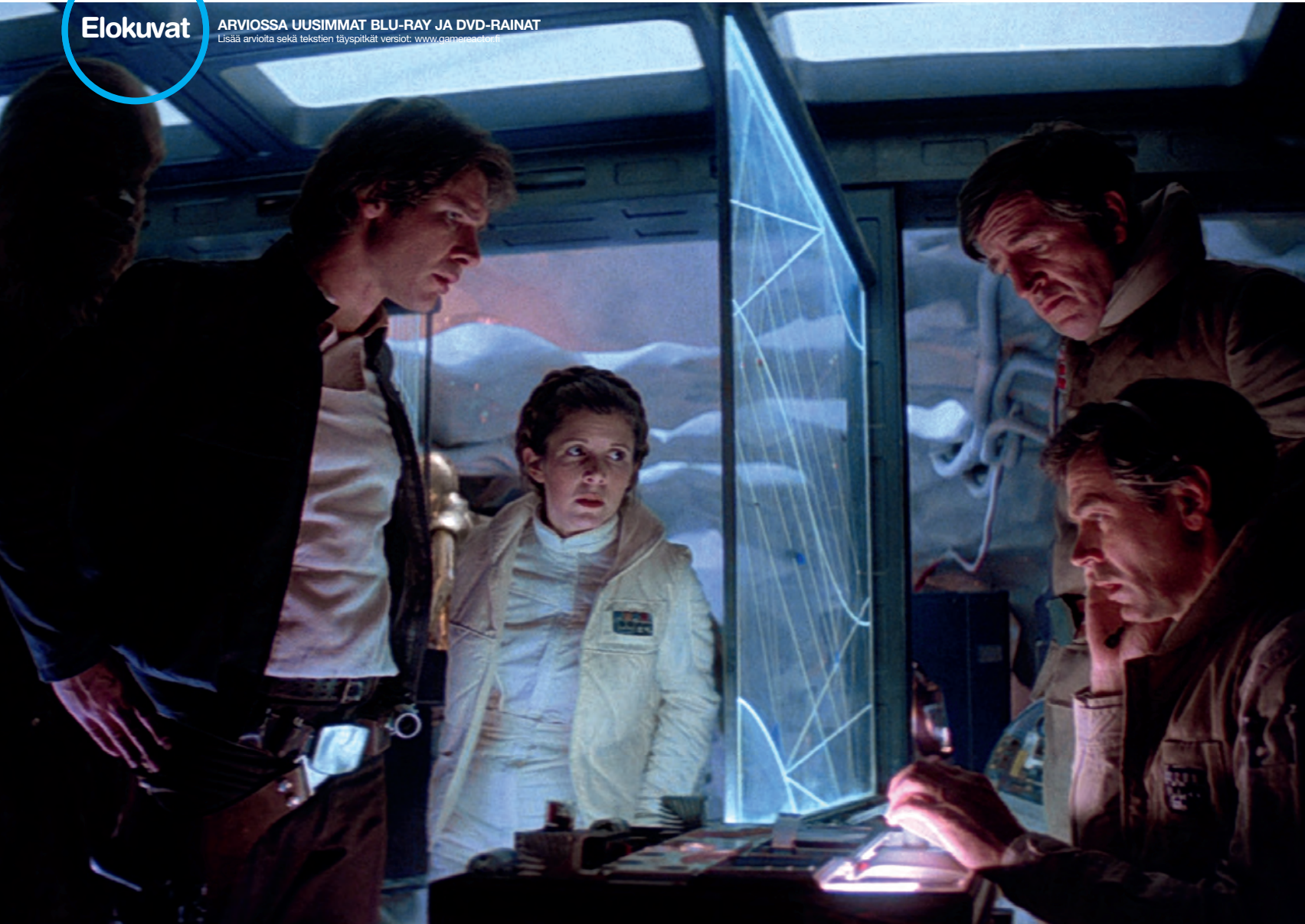


www.mmh6.com

© 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.



UBISOFT®



Star Wars: The Complete Saga

Kaikkien aikojen tietesseikkailun definiitiivinen uudelleenjulkaisu



Näyttelijät **Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher, Ewan McGregor, Liam Neeson, Natalie Portman, Hayden Christensen, Christopher Lee & Ian McDiarmid**
Julkaisija FS-FILM
Ohjaus **GEORGE LUCAS, IRVIN KERSHNER & RICHARD MARQUAND**
Genre TIETEIS / SEIKKAILU
Lakiteksti
TM&©2011
LUCASFILM LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

STAR WARS ON NIITÄ TUOTEMERKKEJÄ, jonka ihan jokainen tuntee lähtökohdista riippumatta. Vaikka kuuden spektaakkelin elokuvallisista ansioista voidaan olla montaa mieltä, tuskin kukaan voi kiistää niiden merkitystä populaarikulttuurille. Kaikki kuusi klassikkoa on vihdoin saatavilla blu-rayna.

Koska materiaali on taatusti kaikille tuttu, arvio keskittyykin pelkästään teknisiin puoliin, eli miten hyvin elokuvat on siirretty teräväpiirtokuvaksi? Oivallisesti, veljet oi veljet, oivallisesti. Niin niukka-budgettinen ensimmäinen osa kuin 2000-luvulla tuotetut efektiivisemmät iskevät esille tarkkaa ja värikylläistä kuvaa, joista voi taatusti löytää aiemmin huomaamatta jääneitä yksityiskohtia. Blu-rayllä elokuvien visuaalinen laatu on häkellyttävän korkeatasoista, ja niin massiivisten avaruustaisteluiden kuin vauhdikkaiden takaa-ajojenkin seuraaminen on henkeäsalpaavaa katsottavaa.

Rakkaus efekteihin kaikuu myös audiopuolella. Koko ääniraita on uudelleenmasteroitu ja jokainen sihaudus, kohaudus ja jysähdys kaikuvat kaiuttimista voimallisesti ja napakasti. John Williamsin legendaaristen teemojen raukuessa huikalla intensiteetillä, sitä voisi miltei itkeä ilosta.

Paketin arvo konkretisoituu viimeistään, kun tarkastelee kolmea levyllistä lisämateriaalia. Kumpikin trilogioista saa oman, pyhitetyn levynsä, joka on tupattu täyteen haastatteluja, poistettuja kohtauksia, taidetta sun muuta herkkua. Kolmas levy niputtaa yhteen runsaan kasan kiinnostavia dokumentteja. Jokainen bonuslevy on rakenteeltaan helposti navigoitava kokonaisuus, joten kerrankin katsoja välttyy turhauttavalta valikkorumbalta.

Käsissä ei kuitenkaan ole täydellinen paketti. Levyiltä löytyvät vain Lucasin uudelleenmasteroidut versiot alkuperäisestä trilogiasta, eli Greedo ampuu ensin ja sammakkolaulajan kitarisat vilkkuvat ruudun täydeltä. Lucas ei myöskään ole malttanut olla peukaloimatta elokuviaan vielä lisää, joten "kivoja" pikku muutoksia siis löytyy. Tämä tosin harmittanee lähinnä kovimpia puristeja.

The Complete Saga on häkellyttävän korkealaatuinen katsaus yhteen elokuvahistorian merkittävimpään elokuvasarjaan, eikä sen tuotantoarvoissa ole säästetty. Ainoaksi kynnyskysymyksenä muodostuukin se, sietääkö Jar-Jaria teräväpiirtona yhtään sen paremmin.

10 **Jori Virtanen**



Vaihtoehto löytyy

Mikäli olet sitä mieltä, että 2000-luvulla tuotettu trilogia on synonyymi kasalle höyryvää paskaa, kannattaa ehkä harkita hankkivansa vain se alkuperäinen trilogia blu-rayna. Ne aidot ja oikeat Star Warsit on nimittäin julkaistu kevyempänä kolmikona, ja näitä versioita parempaa tykitystä rakkaista klassikoista tuskin kyetään tekemään. Jar-Jar Binksistä ja Lucasin kyvyttömyydestä henkilöohjauksesta eroon pääsemisen kääntöpuolena on se, että tässä kevennyksessä setissä ei ole minkäänlaisia bonusmateriaaleja.



Super

Ohjaus JAMES GUNN Genre MUSTA KOMEDIA Julkaisija FS-FILM

OHJAAJA JAMES GUNNIN MUSTAAKIN mustemmassa kome- diassa grilliapina Frank D'Arbon vaimo karkaa huume- kauppiaan mukaan, eikä ahdistunut mies voi kuin ryhtyä supersankariksi. Kyseessä on ristiriitainen katselukoke- mus. Sen piirrettyjä alkutekstejä katsellessa voisi luulla että odotettavissa on rosoinen mutta sydäntä lämmittävä indieleffa, kun taas varsinaisen meiningin alkaessa ol- laankin yhtäkkiä Troma-elokuvien verisellä kotikentällä. Super tosin eroaa näistä olemalla ammattimaisesti kuvat- tu, tuotettu ja leikattu.

Tämä kahtiajakoisuus jatkuu koko elokuvan ajan. Frankin toilailuille haluaa nauraa, mutta samalla tämä on traaginen ja surullinen hahmo. Väkivaltalla esitetään puo- lestaan usein komedisesti, mutta sen jälkiseuraa- mukset ovat aina realistisia.

Super kannattaa katsoa jo yksistään roolisuoritusten- sa vuoksi. Elokuvana se laahaa siellä sun täällä, ja se on esim. Kick-Assia indie-henkisempi tuotanto. Superin hahmot ovat absurdiudessaan uskottavampia ja väkivaltalla rumempaa. Varauksin suositeltava.

7

Mika Sorvari



The Way Back

Ohjaus PETER WEIR Genre SEIKKAILU / DRAAMA Julkaisija SCANBOX

TOISEN MAAILMANSODAN AIKAAN RYHMÄ gulakista karan- neita vankeja käveli koko matkan Siperiasta, Himalajan vuoriston lävitse Intiaan. Tai no, itseasiassa tämä oli erään mielikuvitukseksiaan veteraanin sepustus, mutta ei anneta historian mennä hyvän jutun tielle.

The Way Back on maisemallinen tavalla jota voisikin odottaa National Geographicin kanssa yhteistyössä teh- dyttä elokuvallista. Etenkin aavikkokohtaukset on vangittu tavalla joka saa katsojan hamuamaan juomapulloa pöy- dältä. Näiden upeiden maisemien rinnalla ihminen on tietysti pieni, mutta juuri tämän vuoksi hahmot olisivat vaatineet lisäpanostusta. Nykyisellään porukasta ei löydä oikein ketään kiinnostavaa.

Elokvasta ei myöskään löydy riittävästi tarinaa kes- toon nähden. Suurimman osan ajasta hahmot vain hen- gaavat yhdessä maailman hirveimmällä patikkaretkellä. Lisäksi leffan studio-osuudet ovat tuskallisen ilmiselviä, ja saavat ihmettelemään mitä lavastus- ja valaistuspuoli luuli puuhaavansa.

5

Mika Sorvari



Thor

Pääosissa Chris Hemsworth, Natalie Portman, Tom Hiddleston & Anthony Hopkins Ohjaus KENNETH BRANAGH Genre TOIMINTA Julkaisija PARAMOUNT

SARJAKUVAFILMATISOINTI ON NYKYÄÄN varma merkki kesästä. Marvelin tarinoiniin perustuva Thor on raina sieltä onnistuneemmasta päästä. Se on värikäs, so- ma ja ennen kaikkea mahtipontinen satu, jonka ju- malalliset henkilöahmot ovat yllättävän inhimillisiä. Thor on Asgardin kruununperijä, joka käynnistää sodan vanhaa vihollista Jotunheimia vastaan. Ran- gaisuksena Thor karkotetaan Maahan. Tarinallisesti Thorissa ei ole mitään erikoista, mutta mieleenpai- nuvaksi sen tekee visuaalinen näyttävyyttä ja henkilö- hahmojen kehittyminen elokuvan edetessä.

Joskus omistamaansa osaa arvostaa vasta kun sen menettää. Thorin henkilössä tämä suorastaan kristallisoituu. On ilo katsella kuinka Chris Hems- worthin uhmakkaasta soturista muovautuu avara- katseinen siniverinen, joka osaa arvostaa muutakin kuin adrenaliinintäyteistä taistelua. Thorin veljen Lokin kehitys taas on miltei päinvastainen. Hän aloittaa tarinan harkitsevana ja kaunopuheisena diplomaattina, mutta lopettaa jonain aivan muuna. Anthony Hopkins on vakuuttava Asgardin kuningas Odininä, mutta huomattavan väritön verrattuna

Colm Feoren Jotunheimin kuningas Laufeyhin.

Ohjaaja Kenneth Branagh osaa asiansa. Kerron- ta etenee johdonmukaisesti ja helposti seurattavas- ti. Kameratyöskentely ja leikkaus rauhoittuvat tun- teikkaan dialogin ajaksi, mutta toiminnan alkaessa energia välittyy sohvalle mukavasti. Lavasteet ovat massiivisia ja värikkäitä. Digitaaliset tehokeinot ovat nekin onnistuneita, koska niitä käytetään viisaasti tarinaa tukemaan. Puvustus vain ei ole aivan uskot- tavaa: näyttelijöiden päällä olevia muovivirtkyjä ei millään muotoa tule sekoittaneeksi metalliin.

Lisämateriaaleja on kiitettävästi, ja ne ovat pää- asiassa erilaisia katsauksia elokuvan tekemiseen. Perinteisen kilpakehumisen lisäksi mukana on ai- dosti mielenkiintoisia asioita, kuten se, millä tavalla visuaalista ilmettä muovattiin toimimaan sarjakuvien pohjalta norjalaista tarustoa kunnioittaen.

Thor on näyttävä toimintasatu. Sen katsoo mie- lellään, ja lopputekstien rullatessa on helppo löytää itsensä pohtimasta eri henkilöiden edesot- tamuksia ja kehittymistä.

8

Markus Hirsilä

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Scarface - Arpinaama Limited Edition

Pääosissa Al Pacino, Michelle Pfeiffer & Steven Bauer Ohjaus BRIAN DE PALMA

TONY MONTANAN TARINA on yhden kuubalaisen rikollisen matka kadulta kattohuoneistoihin kaasu pohjassa ja silmät kiinni. Tony ei ole lojaali kelle- kään pyrkiessään Miamiin huumebis- neksen kuninkaaksi, ja vaikka loput- tomalla itsevarmuudella voikin päästä pitkälle, ei se kannu loputtomiin.

Scarfacea pidettiin aikanaan liian väkivaltaisena, yllilyövänä ja groteski- na, ja jopa Pacinon näyttelijäntyötä mollattiin. Nykyään elokuvien visuaa- linen kieli on yleisestikin rankempaa, ja nykykatsojan on helpompi päästä sisään De Palman maailmaan. Sen tinkimätön 80-lukulaisuus antaa sille

itsessään kevyen satiirisen silauksen, ja Moroderin syntysataustat vain vah- vistavat tätä. Al Pacinon suoritus on toki äärimmäinen, mutta niin sen on tarkoitus ollakin. Tony on puhdasve- rinen sosiopaatti joka tavoittelee aina ja kaikessa omaa etuaan. Hahmossa ei ole juurikaan inhimillistäviä piirtei- tä, paitsi heikkouksien muodossa.

Scarface oli ilmestyessään aikaansa edellä, mutta nykyään sen vahva kuvasto ei enää tule elokuva- nautinnon tielle, ja se tulee myös säilymään tuoreena joitain aikalaisiaan kauemmin.

9

Mika Sorvari

Bonus



KLASSIKKO

Diablo

Kehittäjä **Blizzard North** Julkaisija **Ubisoft** Julkaistu **1996**

Jo herran vuonna 1996 ilmestynyt toimintaroolipelin arkkivaari ei välttämättä luonut genreä, mutta paalutti sen peruspilarit paikalleen. Se muovasi monimutkaisempien roolipelien hahmokehityksen ja varustelun suoraviivaisempaan muotoon. Reaaliaikainen naksuttelu Tristramin kylästä aina helvetin alimmille tasolle asti myi kuin sontikka sade-kautena ja poiki jatko-osansa lisäksi leegion jäljittelijöitä.

Eri hahmoluokat toivat uudelleenpeluuarvoa yksinpeliin. Soturi pätki mörköjä lähietäisyydeltä ja amatsoni jousenkantamalta. Jokainen hahmoluokka oli mietitty hyvin, eivätkä ne tuntuneet vain pieniltä variaatioilta toisistaan. Helvettiteema toi pelille luonnollisesti uskonnollisten piirien uhon ilmestyessään.

Pelstudio Blizzard ei ole välttämättä tunnettu räiskyvästä innovatiivisuudestaan, vaan olemassa olevien

Myi kuin sontikka sadekaudella ja poiki leegion jäljittelijöitä

elementtien hiomisesta huippuunsa. Jos addiktiivisten vuoropohjaisten pelien juttu oli "vielä yksi vuoro", tässä se oli "vielä yksi taso". Pelin edetessä eteen sattui koko ajan uusia, vähän parempia varusteita, vähän komeampi miekka ja niin edelleen. Kokemustasojen nousun myötä uudet taidot auttoivat pieksemään herran sanaa helvetin kätyreihin entistä tehokkaammin. Pelaajalle rakennettiin taidokkaasti katkeamaton palkintojen murupolku alku-

hettistä loppukähinöihin asti.

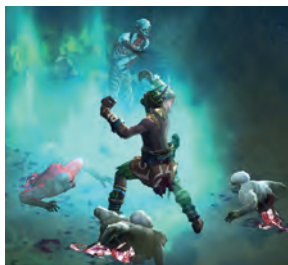
Pieni mutta tärkeä elementti oli myös osittain satunnaisesti luodut luolastot. Yksittäiset merkittävät kohteet olivat aina samanlaisia, mutta muuten peli loi maaston jokaiselle pelikerralle erikseen. Uudelleenpeluun painopiste siirtyikin kenttien opetteluun sijasta oman hahmon kehittämiseen. Peliäikaa tuli huimasti lisää myös siksi, että suurin osa saatavista varusteista tippui satunnaisesti joko voitetuilta vihollisilta tai kenttiin sirotelluista aarrearkuista. Diablossa kuulin myös ensi kerran termin "boss farming". Narratiivin kannalta epäilyttävässä pelitavassa loppupomoja kuritettiin yhä uudelleen paremman tavarantoivossa.

Pelaamista oli vaikea lopettaa kesken, eikä lähes ammattimaiseksi joissakin piireissä äitynyt monipeli helpottanut vierottamista. Diablo oli LAN-pippaloiden vakiokalustoa aina vuoden 2000 jatko-osaansa asti. Nykypelaajat saavat kiittää Diabloa myös sellaisista standardeiksi muodostuneista asioista kuin matkustamista helpottavista teleportiverkostoista ja värikoodatuista varusteista.

Matti Isotalo

Kolmas osa vuonna 2012

Blizzard on sorvannut jo useiden vuosien ajan Diablo III:a, jonka optimisimmät odottelivat valmistuvan jo kuluvan vuoden aikana. Näin ei ole käymässä, sillä vaikka peli on pääpiirteissään jo kokonaan valmis, hienosäätöä tehdään vielä. Blizzardin mukaan julkaisu tapahtuu alkuvuodesta 2012. Parhailtaan pelistä on käynnissä suljettu beta, joka laajenee julkaisua kohti asteittain. Eroina aiempiin osiin ovat muun muassa nykyaikaiset grafiikat, joskin isometrinen kuvakuuma on edelleen käytössä. Lisäksi mm. elinvoimajärjestelmä ja monipeli on päivitetty ajanmukaisuuden ylläpitämiseksi. Edellisten osien tavoin Diablo III tehdään etunenässä PC:lle, tosin myös konsoliversioista on liikkunut vahvoja huhuja.



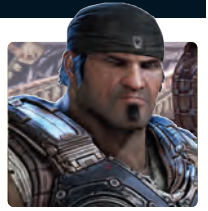
Listat

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



Gears of War 3 Räjähävä avaus maailmalla

Epic Gamesin römyräiskintä Gears of War 3 ei säästellyt paukkujaan julkaisussaan. Peli myi avausviikollaan syyskuussa huppeat kolme miljoonaa kopiota ympäri maailman. Suomessa myynti riitti kuitenkin "vain" kolmanteen sijaan.



Suomen Top 10, viikot 37-38

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	Singstar Suomisuosikit Playstation 2 / Playstation 3	Sony	7
3	Gears of War 3 Xbox 360	Microsoft	9
4	Dead Island PC / Playstation 3 / Xbox 360	Deep Silver	8
5	F1 2011 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Codemasters	8
6	Cars 2 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Disney	6
7	Lego Pirates of the Caribbean 3DS / DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Disney	8
8	Gran Turismo 5 Playstation 3	Sony	8
9	Deus Ex: Human Revolution PC / Playstation 3 / Xbox 360	Square Enix	9
10	Resistance 3 Playstation 3	Sony	9

Suomen Top 10, viikot 35-36

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	Singstar Suomisuosikit Playstation 2 / Playstation 3	Sony	7
3	Deus Ex: Human Revolution PC / Playstation 3 / Xbox 360	Square Enix	9
4	Warhammer 40,000: Space Marine PC / Playstation 3 / Xbox 360	THQ	7
5	Dead Island PC / Playstation 3 / Xbox 360	Deep Silver	8
6	Driver: San Francisco PC / Playstation 3 / Xbox 360	Ubisoft	7
7	Cars 2 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Disney	6
8	Resistance 3 Playstation 3	Sony	9
9	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
10	Lego Pirates of the Caribbean 3DS / DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Disney	8

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

Kilpailu

VOITTAPELI

RAGE

Arvomme viisi pelipakettia

Id Softwaren uutuuspeli tarjoaa tiukkaa toimintaa post-apokalyptisessä maailmassa. Nyt voit voittaa pelin ja paidan itsellesi! Osallistu osoitteessa:

www.gamereactor.fi/kilpailu

Enemmän peleistä

Kiinnostaako pitempi versio Rage-arviosta? Surffaa osoitteeseen Gamereactor.fi! Sivuilta löydät sadoittain täysiverisiä arvioita, ennakoita sekä päivän tärkeimmät peliutiset.

EVERYTHING ARKHAM AT STAKE. EVERYONE ARKHAM AT RISK.



ARKHAM
CITY

21.10.2011



PS3
PlayStation 3



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE

BATMAN: ARKHAM CITY software © 2011 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Rocksteady Studios Ltd. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. DC LOGO, BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2010. All Rights Reserved.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s11)



rocksteady



www.pegi.info