

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Marraskuu 2011
Numero 39

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



SONICIN HISTORIA

TOIMITUS ESITTÄYTY

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



Gillen MacAllister (GR EU)

Gillen pitää päämajaa Lontoossa, josta käsin hän luotsaa Gamereactorin englanninkielistä sivustoa läpi pelialan karikkojen. Supliikkimiehenä hän on myös vakiokasvo GRTV:n kameran edessä. Tai mitä nyt hän Skyrimin pelaamiselta töitä edes kerkeää...



Bengt Lemne (GR EU)

GRTV:n yksi kovimmista työmyyristä on ehdottomasti Bengt, joka vähän väliä lähetetään maailmalle raportimaan pelialan avaintapahtumista. Tukholmassa syntyneen ja kasvaneen pelifanin suosikki kautta aikain on Phantasy Star -pelisarja.



Rasmus Lund-Hansen (GR Tanska)

Tanskan Gamereactorin vakituinen toimittaja elää ja hengittää pelejä. Kaikki kuulemma kelpaavat, mutta suosikkeja ovat esimerkiksi Team Fortress 2, Starcraft II ja Batmanin Arkhamin-seikkailut.

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 39 / marraskuu 2011



Painavaa sanaa

Arvosanat ja arviot ovat aina yhtä kuuma pelialan puheenaihe. Siinä missä jotkin pelaajat hiiltävät suosikkipelisarjansa uusimman osan "liian alhaisista" arvosoanoista, toiset ihmettelevät erinäköisiä arvioasteikkoja ja kritisoivat pelialaa niiden inflaatiosta. Pelintekijät ja julkaisijat puolestaan tuijottavat Metacriticin keskiarvoja kuin raamattua ja yrittävät epätoivoisesti keksiä konsteja nostaa julkaisujensa pisteitä.

Arviot ovat oleellinen ja erottamaton osa pelimediaa ja viihdekulttuuria yleisesti. Kaupallinen puoli on kuitenkin esillä peleissä enemmän kuin elokuvissa tai musiikissa. Milloin viimeksi kohua on esimerkiksi noussut siitä, että elokuvakriitikko on lyttänyt maan rakoon jonkin suuren budjetin elokuvan? Arviot ovat pohjimmiltaan mielipiteitä, joten miksi ne sitten merkitsevät peleissä niin paljon?

Syynä ovat varmasti suurelta osin kaupalliset tekijät. Pelit ovat kalliita ja hyvin arvioidut pelit myyvät (yleensä) paremmin kuin huonot. Arvioiden kirjoittaminen on kuitenkin outo prosessi. Kaikkiaan tiedostavat, että kyseessä on mielipide, mutta silti niitä odotetaan jonkinlaista universaalista objektiivisuutta. Sehän on tietysti filosofiseltakin kantilta harmaa, kun kaikki näkemämme kulkee kokemustemme, mielilymestremme ja arvomaailmamme läpi. Arvion kirjoittamisessa jyvät erottuvat akanoista. Parhaimmat osaavat ilmaista sujuvasti omat näkemyksensä, mutta myös ottaa huomioon mahdollisten kohderyhmien, Pentti Peruspelaajan ja suuren yleisön odotukset.

Päänavaava keskusteluun lisäävät erilaiset arvioasteikot. Teoriassahan arvosoanujen pitäisi mahdollistaa helppo vertailu, mutta käytännössä asia on syheröisempi kuin kissan löytäminen lanakerästä. Asteikkoja kun on monta erilaista ja samaakin hyödyntävät eivät välttämättä käytä sitä samalla tavalla. Gamereactorin arvioasteikkoa löytyy muuten ensimmäisen arviosivun alalaidasta. Yleisinhän on 100-pisteinen asteikko, mutta itse olisin mahdollisimman yksinkertaisen kannalla. Kun kysymme Gamereactorin verkkosivulla parasta asteikkoa, enemmistö lukijoista (52 prosenttia) puolsi skaalaa, joka ulottuu yhdestä kymmeneen. Joten vaikka arvosoanattomuus houkuttelisi, ei se ole ehkä aivan realistinen vaihtoehto.

Keskustelussa arvioista ja arvosoanoista riittäisi asiaa enemmän kuin tämän palstan puitteissa voi sanoa. Onko esimerkiksi vanhojen pelien arvioinnissa ja vertailussa uusiin oikeastaan mitään järkeä? Mitä mieltä pitäisi olla arvosoanujen inflaatiosta? Tässä lehdessä jopa kaksi peliä nappasi himotun kympin arvosoanan. Ovatko ne mielestäsi ansaitsevat pistepotteja vai osoitus kaupallisuuden painostamasta arvosoanujen paisumisesta? Keskustelu jatkuu muun muassa Gamereactorin verkkosivuilla, joten tervetuloa antamaan oma painava sanasi aiheesta.

Arttu Rajala, päätoimittaja

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

Toimittaja Kimmo Pukkila
(kimmo@gamereactor.fi)

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

Vastuhenkilö Arttu Rajala

Art Director Petter Hegevall

Tekniikka & verkkosivut Emil Hall

Käännökset

Arttu Rajala / Kimmo Pukkila

Mika Sorvari

Avustajat

Matti Isotalo / Leevi Rantala / Eerik Rahja / Tero Kerttula

Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tuomas Jalamo

Osoite Gamereactor Finland

Niinikujat 3 / 01360 Vantaa

Puhelin 050 375 7728

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Julkaisuitiheys 10 numeroa vuodessa

Paino StiboGraphics Danmark

Paperi My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel +45 45 88 76 00

Markkinointipäällikkö Morten Reichel

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

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 saa pelien jakelijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona omille verkkosivuilleen.

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S

Testiversiot:

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

Ikärajat:

Peliarvioissa annetut ikärajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltuvuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeustasoa. Ikärajat ovat 3-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 7-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 12-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 16-vuotiaat ja sitä vanhemmat sekä yli18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

Verkkotekstit:

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



CALL OF DUTY

MW3

OUT NOW

WWW.CALLOFDUTY.COM



SLEDGEHAMMER
GAMES



© 2011 Activision Publishing, Inc. Activision, Call of Duty and Modern Warfare are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



Jump in.



Pandat peliin

World of Warcraft saa uuden lisäosan, joka lisää Pandaren-rodun ja kiinalaisen maailman

World of Warcraftin seuraava askel paljastui Blizzconissa, kun Blizzard julkisti verkkoroolipelin neljäsosaan: Mists of Pandarian. Lisäosa sisältää kiinalaistyypin Pandarian maailman sekä siellä asustavan pandarodun. Myös muita uudistuksia on luvassa.

Pandat eivät ole täysin uusi tuttavuus Blizzardin universumissa, mutta alkujaan nämä niin sanotut pandarenit olivat studion julkaisema aprillipila.

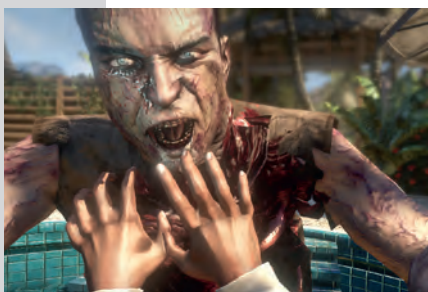
Mists of Pandarian taustalla näkyy tyytymättömyys aiemman lisäosan Cataclysmiin uudistusten riittävyyteen. Pelin nykyinen talent-järjestelmä, joka on toiminut hah-

moluokkien selkärangana vuodesta 2004 alkaen, heitetään nyt romukoppaan. Uudessa romutalentteja karsivassa järjestelmässä hahmojen tuunauksesta tulee yksinkertaisempaa ja valinnoista merkityksellisempiä.

Pandaria tuo mukanaan myös uudistuksia hahmoluokkiin. Merkittävimpana on uusi munkkiluokka, joka voi toimia niin tankkina, parantajana kuin melemestarinakin. Kyseessä on luonnollisesti idän aseettomiin taistelutaitoihin nojaava hahmoluokka.

Lisäosan julkaisu-aikaa ei ilmoitettu, mutta selvää on, että muutoksen tuulet puhaltavat World of Warcraftissa.

H U H U



Dead Islandille jatkoa

Dead Island saattaa saada jatkoa entistä suuremmassa mittakaavassa. Tähän viittaa kehittäjä Techlandin rekisteröimä nimike Dead World. Jo Dead Island hyödyntää avoimen maailman rakennetta, mutta voisiko mahdollinen jatkotarina sijoittua saarta laajemmalle alueelle? Techland on kieltäytynyt kommentoimasta. Zombipelin menestyksen huomioiden jatko-osa ei olisi ihme.

Sähkeet

Lopullinen Wii U E3-messuilla

Nintendon on määrä esitellä Wii U lopullisessa muodossaan ensi kesän E3-messuilla. Tämä tarkoittaa myös sitä, että uuden sukupolven konsolia ei nähdä kaupoissa ennen vuoden jälkimmäistä puoliskoa. Vielä konsolin julkistuksen yhteydessä viime kesänä ounasteltiin, että julkaisu tapahtuisi keväällä 2012.

Raccoon Citystä beta

Ristiriitaisen vastaanoton saanut Resident Evil: Operation Raccoon City saa betan alkuvuodesta. Näin pelaajat pääsevät kokeilemaan joukkuepohjaista räiskintää ennen pelin julkaisua.

Silicon Knights irtisanoo

Kanadalainen pitkän linjan pelistudio Silicon Knights on vähentänyt väkeä liki sadasta hengestä 40:een. Syyinä on studion mukaan suuren projektin peruuntuminen. Studio on tunnettu mm. Too Humanista, Eternal Darknessista ja Blood Omenista.

Battlefield 3 laajenee

Battlefield 3 saa joulukuussa Back to Karkand -lisäosan, johon sisältyy neljä Battlefield 2:sta tuttua kenttää ja uutta kalustoa. Lisäosa on maksuton pelin Limited Editionin ostaneille.

Alkuvuoteen runsaasti kauhua

Konami julkaisee ensi vuoden alussa useita Silent Hill -pelejä. Tammikuun lopulla myytiin tulee Silent Hill HD Collection, ja tätä seuraa helmikuussa PSV:n Silent Hill: Book of Memories. Maaliskuussa vuoronsa saa sarjan seuraava suuri julkaisu, kun lykkääntynyt Silent Hill: Downpour ilmestyy viimein kaappoihin.

Angry Birds rikkoo rajoja

Rovio on ilmoittanut, että Angry Birdsistä on ladattu vajaan kahden vuoden aikana puoli miljardia kopiota. Yhtiön mukaan mikään muu peli ei ole yltänyt samaan.

Rainbow Six jatkuu 2013

Ubisoft kehittää uutta Rainbow Six Patriots -toimintapeliä. Pelissä kohdataan True Patriots -niminen terroristiorganisaatio, joka uskoo Yhdysvaltain hallituksen olevan korruptoitunut. Kampanja pakottaa pelaajat tekemään moraalisia valintoja. Mukana on myös co-op-tila.



Ubisoft osti Trials-kehittäjän

Suomalainen latauspelikehittäjä Redlynx päätyi ison ranskalaisjulkaisijan omistukseen

Ranskalaislähtöinen Ubisoft on ostanut helsinkiläisen Redlynx-studion. Kaupan arvoa ei paljastettu, mutta Ubisoftin pääjohtaja Yves Guillemot perusteli hankintaa sanomalla, että Redlynx on kehittänyt poikkeuksellisen hyviä digitaalibrändejä, jotka kestävät kulutusta.

Suomalainen peliosaaminen on ollut alalla jo pitkään arvossaan, mutta tästä huolimatta suomalaisstudiot ovat toimineet pääasiassa itsenäisesti. Tässä esimerkiksi Suomen ja Ruotsin pelialat eroavat toisistaan, Ruotsissa kun toimii muun muassa yksi EA:n suurimmista studioista: DICE. Redlynxin hankinta kansainvälisen julkaisijan talliin onkin suhteellisen harvinainen käänne härmässä, vaikka alkuvuodesta toteutunut Rocket Packin myynti Disneylle antoi heräilevästä kehityssuunnasta esimakua.

Redlynxillä toivotaan, että ison yhtiön tuki auttaa studiota löytämään entistä laajemman yleisön

peleilleen.

– Odotan työskentelyä Ubisoftin kanssa. Jos he voivat tuoda pelimme laajemmalle yleisölle, se olisi hieno juttu, pääohjelmoija Sebastian Aaltonen kommentoi kaupan julkistuksen jälkeen.

Redlynxin pääjohtaja Tero Virtala lisäsi, että kaappoihin päädyttiin

Ubisoftin innovaatiohalun sekä julkaisukanavien takia. Redlynxin pelejä saatetaankin tulevaisuudessa nähdä paitsi latauspalveluissa, myös perinteisemmin levyllä.

Parhaiten Redlynx tunnetaan stunt-henkisistä Trials-moottoripyöräpeleistään, joita on myyty konsoleilla ja PC:llä yhteensä useita miljoonia. Studio on kehittänyt myös esimerkiksi Draw Race -sarjaa iPhoneille ja Motoherozin Wiille. Parhailtaan tekeillä on uusi Trials Evolution Xbox 360:lle (kuvassa).

Mutta voiko Ubisoftin mukaan tulo vaikuttaa Redlynxin toimintaan negatiivisesti ja katoaako studiolta laatuhaikainen suomalainen ajatusmalli?

– Redlynx pysyy Redlynxinä. Olemme edelleen sama suomalainen yhtiö, jossa reilut 50 henkeä työstää niitä pelejä, joita rakastamme. Voitte olla varmoja, että Trials-sarja on meille erittäin tärkeä myös tulevaisuudessa. Ja laatu on aina ollut meille ykkönen, Aaltonen vakuutteli.

JULKISTETTU

Grand Theft Auto V

Urheiluautoja, aurinkoa ja naisia – paha poika palaa länsirannikolle

Rockstar vahvisti marraskuun alussa, että Grand Theft Auto V on täydessä kehityksessä. Peliä työstää sarjan pitkäaikainen tekijä Rockstar North, ja peli vie pelaajat Yhdysvaltain länsirannikolle Los Santosin kaupunkiin. Urbaaniympäristöjen ohella mukaan on luvassa myös luonnonmaisemia, vuoristoa sekä tietenkin Kalifornian kauniita hiekkarantoja. Pelin on määrä asettaa uusi suunta avoimen maailman vapaudelle, tarinankerronnalle ja tehtäville. Spekulatioissa on esitetty mahdollisuutta useista päähenkilöistä, joiden kohtalot kietoutuisivat toisiinsa dollarintuoksuissa gansteritarinassa. Tätä ei ole kuitenkaan vielä vahvistettu. Sen sijaan Rockstar on vahvistanut nettimonin-pelin. Julkaisu tapahtuu ensi vuonna.





RESISTANCEN SILMIN

Testasimme uutta Resistancea ja räiskimme muukalaisia PS Vitalla

Resistance-sarja on ollut menestyksekkäs luojalleen Insomniac Gamesille. Tarina vaihtoehtoisesta historiasta, jossa hirviömäiset kimerat ajavat ihmiskunnan ahdinkoon, poikkeaa huomattavasti studion humoristisesta Ratchet & Clank -sarjasta. Synkkä näkemys 1950-luvun maailmasta on kerännyt oman fanikuntansa ja onnistunut vakiinnuttamaan Resistanceen aseman täyteen ahdetuilla toimintapelimarkkinoilla.

Sarjan juonessa ounastellaan aluksi, että kimerat ovat seurausta pieleen menneistä tieteellisistä

kokeista – ehkä siksi, että muodonmuutos leviää viruksen tavoin ihmisestä toiseen. Ei mene kuitenkaan aikaakaan, kun kimeroiden kehittynyt teknologia ja kyky hallita säätiloja johtavat päätelmiin, että laji on ulkoavaruudesta peräisin.

Siksipä onkin aika ironista, että Resistance: Burning Skies alkaa vuonna 1951 juuri Ellis Islandilta New Yorkin edustalta, jossa toimi tuolloin maahanmuuttajien vastaanottokeskus. Tällä kertaa vastaanotettavana vain on raivokkaita kimeroita.

Peli alkaa ruosteenruskeiden seinien keskeltä

KOSKETA JA HEITÄ

Resistance: Burning Skies tekee paljon PSV:llä

PSV tarjoaa uusia toimintoja, mutta monille ensimmäisen persoonan räiskintöjä pelaaville kaksi analogitaitia menevät epäilemättä kaiken muun edelle.

Kun Bend Studios julkaisi Resistance: Retributionin PSP:lle, yksi sen selkeimmistä puutteista oli yhden tatin ohjaus. Sony'n lisättyä uuteen käsikonsoliinsa myös toisen analogiohjaimen tuntuu kokemus heti varteenotettavammalta räiskinnältä.

Mutta on mukana muutakin. Mikäli haluaa ampua useita vihollisia kerralla, riittää kun pyyhkäisee

sormella näyttöä vihollisten kohdalta ja painaa liipaisinta. Käsikranaattia heittäessä voi puolestaan yksinkertaisesti osoittaa sormella, mihin kranaatin haluaisi lähtevän.

Lähitaistelu on toteutettu painamalla pientä painiketta ruudun reunalla, ja vaikka ohjausfunktioiden moninaisuus saattaa vaikuttaa hieman hämmäntävältä, niiden toteutuksessa on käytetty harkintaa ja pelistä syntyy vaikutelma, että Resistance-sarja istuu tälle konsolille.





PS Vitan Resistance ei ole sarjan alkuperäisen luojan Insomniacin käsialaa, vaan siitä vastaa Playstation Move Heroesin tehnyt Nihilistic Software. Peli näyttää siiti lupaavalta.

pienestä huoneesta, ja korviin kantautuu kumeita räjähdysäisiä sekä etäisiä huutoja. Vierellä makaa kanakaalla peitetty ruumis, mutta kuten droppi käsivarressa osoittaa, myös sankari on käynyt lähellä kuoleman portteja. Pääosassa on tällä kertaa Tom Riley, joka on toiminut palomiehenä, ainakin mikäli pöydältä löytyvät varusteet mitään kertovat. Aluksi on selvitettävä, mitä maailmassa on meneillään, joten nappaan kypärän ja palokirveen kainaloon ja käyn matkaan.

Resistance-sarjan aiemmista päähahmoista poiketen Rileyllä ei ole varsinaista sotilaallista kokemusta. Näin ollen hän ei ole myöskään tottunut aseellisiin konflikteihin, vaikka toki ammittansa puolesta osaakin pitää päänsä kylmänä uhkaavissa tilanteissa. PS Vita-peliä kehittävä Nihilistic Softwaren mukaan uusi näkökulma auttaa syventämään tarinaa Resistance 3:een johtavien tapahtumien osalta – tällä kertaa siviiliin perspektiivistä.

Kalmankalpeana ja pikaista selkäsäunaa peläten etenen autiossa rakennuksessa, kunnes havaitsen ensimmäisen kimeran. Rileyn aseistus ei ole kehuttava ja eroaa selvästi siitä, mihin sarjassa on yleensä totuttu. Muukalainen seisoskelee onneksi selin pelaajaan, joten pääsen hiipimään lähemmäs, ja parilla kosketusnäytön näpytyksellä kirves tekee tehtävänsä.

Erotan hennon oranssinpunaisen kajastuksen ovenrakosesta. Avaan oven ja astelen parvekkeelle, josta eteen levittäytyy henkeäsalpaava näkyminen muun muassa Vapaudenpatsaalle. Hetkessä kiteytyy hyvin se graafinen vääntö, jota Sony on Vitan kohdalla hehkuttanut: auringonsäteet hohtavat leijailevien kuolemanlaivojen takaa, tulipallot halkovat ilmaa, räjähdys-



set välkkyvät pilvenpiirtäjien lomassa ja koko New York näyttää olevan invaasion kourissa.

Graafista loistoa ei ole kuitenkaan aikaa jäädä kovin pitkäksi aikaa ihaillemaan, sillä joukko närkästyneitä vihollisia syöksyy parvekkeelle toisesta huoneesta. Tuliutukseen joutuessaan Riley ei totisesti osoita supersotilaan kestävyttä, vaan osumapisteeet alkavat hueta pelottavan nopeasti. Aktivoin tuliaseet olkanapista ja vihainen pauke täyttää ilman. Hetken hyörimisen ja pyörimisen jälkeen Riley seisoo voittajana verilammikoiden ja muukalaisisotureiden ruhojen keskellä.

Seuraavassa vaiheessa liitelevät dronet hyökkäävät erään ihmisen kimppeun ja minulle selviää, että pelissä on mahdollista lukittautua useisiin vihollisiin samanaikaisesti kosketusnäyttöä pyyhkäisemällä. Tämä on sitä tuttua Resistancea. Sarjalle tunnusomaista on juuri asevalikoiman ja toiminnan mielikuvituksenisuus, joten on ilahduttavaa nähdä, että tälläkin kertaa tarjolla on myös muita keinoja vihollisten kukistamiseen kuin perinteisiä röpöttimiä.

Kulman takana odottaa toinen yllätys, kun eteen ilmestyy erikoinen jättimäinen otus, joka on kiinnittynyt suureen ulkona seisovaan vesitankkiin. Muutama pik-kutarkka laukaus saa aikaan räjähdys, joka sysää tankin päin rakennusta ja surmaa otuksen.

Tämän jälkeen maisema vaihtuu ja ympäristö alkaa muistuttaa enemmän avaruusaluksen sisätilaa kuin vanhaa newyorkilaista rakennusta. Vastaaan tulee kirkaasti sykkivä kristalli, joka sulautuu Rileyn käsiin sitä lähestyttäessä. Tätä seuraava voimakas hehku paljastaa, että olen juuri saanut yhden useista pelistä löytyvistä asepäivityksistä.

Paria toiminnantäyteistä jaksoa myöhemmin aikani uuden Resistancen kanssa on tullut päätökseensä. Lyhyen ennakkomaistiaisen perusteella on vakuuttavaa, miten paljon kehittäjät saavat jo nyt irti Sony'n uudesta käsikonsolista. Kun ottaa vielä huomioon, kuinka vaatimattomalla tasolla julkaisupelien tekniikka yleensä on myöhempään julkaisuun verrattuna, Resistance: Burning Skies antaa varsin loisteliaan lupauksen Vitan tulevaisuudenpotentiaalista.

Lee West

Resistance: Burning Skies julkaistaan PS Vitalle kesällä 2012



UUSI HAASTE NINTENDOLLE JA APPLELLE

Kun Sony'n aiempi käsikonsoli PSP ilmestyi vuonna 2004, pelimarkkinat olivat varsin erilaiset kuin nykyään. Tuolloin ei vielä puhuttu mobiilipeleistä varteenotettavana vaihtoehtona käsikonsoleille, mutta nyt jopa markkinajohtaja Nintendo on saanut huomata, miten hankalaa uudella käsikonsolilla on menestyä iPhone-buumin keskellä. PSP ei koskaan valloittanut maailmaa, mutta sen seuraaja PS Vita on suunniteltu antamaan kyytiä niin Applelle, Androidille kuin Nintendoillekin. Tällä kertaa kyse ei ole vain konsolin tekniikasta, vaan myös palveluista ja peleistä.

Vitan taakse on saatu vakuuttava joukko pelinkehittäjiä. Miltei kaikki suurimmat julkaisijat kehittävät pelejä sille, minkä lisäksi myös monet nyrkkipajat ovat kiinnostuneet laitteen mahdollisuuksista latauspelilustana. Julkaisuvalikoimasta odotetaan kattavaa.

Samalla Sony itse on tiedostanut, että jos käsikonsolin pelit ovat liian samanlaisia kotikonsolipelien kanssa, pelaajat valitsevat ennemmin jälkimmäisen vaihtoehdon. Vita mahdollistaakin kahden kosketuspintansa, liikesensoreidensa, kameroidensa, fyysisten nappiensä ja online-palveluidensa kera uudenlaisia konsepteja, joita ei voi toteuttaa muilla kannettavilla – eikä edes PS3:lla.

Esimerkiksi juuri Resistance: Burning Skies ja helmikuun lanseerauspeleihin lukeutuva Uncharted: Golden Abyss ovat varta vasten Vitalle tehtyjä pelejä, joiden pelimekaniikassa on huomioitu uuden käsikonsolin mahdollisuudet mm. kosketuksen kanssa.

Vimmainen avaruusräiskintä Super Stardust Delta ja musiikkipohjainen Sound Shapes lukeutuvat tuleviin indie-tyyppisiin peleihin, kun taas Wipeout 2048 ja Ridge Racer ovat tuomassa starttivalikoimaan sitä kaikkein klassisinta Playstation-vibaa.

Testeissä yksi silmiinpistävä asia on ollut se, miten vähän yhdenmukaisuutta Vitan peleissä on ollut. Tämä on toisaalta innovaation kannalta hyvä asia, mutta Sony'n on huolehdittava, ettei laitteelle ala yöryä tuherruksia, joissa esimerkiksi kosketusnäyttöä käytetään turhanpäiten. Kehittäjien ei pidä innostuksissaan unohtaa, että joskus vanhan tutun X-napin käyttökin puoltaa paikkaansa.

Laite ilmestyy myyntiin 22. helmikuuta 2012. Lähtöhinta on noin 250 euroa.



FIFA STREET ILMESTY MAALISKUUSA 2012

EA POTKAISEE PALLON TAKAISIN KADUILLE

EA on herättämässä henkiin FIFA Street -sarjaa uudella otteella ja ilmeellä. Pelaamaan päästään niin katu- kuin salifutistakin.

■ Miten FIFA Street sai alkunsa?

Kauan aikaa sitten, kun FIFA-pelisarja oli vasta alkamassa, kokeili EA jotain uutta. FIFA 97 sisälsi salifutista, ja vaikka sen toteus oli kömpelö verrattuna kunnan jalkapallopeleihin, oli ominaisuus toivottu jatkossakin. 2005 EA lanseerasi ensimmäisen FIFA Streetin, mutta se ja sen kaksi jatko-osaa olivat lopulta aikamoisia pettymyksiä.

■ Mistä uudessa FIFA Streetissä on kyse?

Edellisten FIFA Street-pelien sarjakuvamaisen kevyen kolikkopelipallottelun voi unohtaa. EA:n uudesta katujuokkapaalosta vastaa sama FIFA 12:n luonut kehitystiimi ja peli käyttää myös EA:n lippulaivapelin moottoria. Kovilla alustoilla, kuten asfaltilla ja parketilla pelattaessa, ottelut ovat nopea-tempoisia ja pallon realistiseen käyttäytyminen on elintärkeä osatekijä. Ottelut pelataan 3 vastaan 3 tai sisällä halleissa 5 vastaan 5 -periaatteella suljetuilla kentillä, joten peli nojaa tästä johtuen paljolti kikkailuun ja pallotaituruuteen.

■ Mitä uutta peli tarjoaa?

Pelissä on mukana FIFA 12:sta tuttu Tactical Defending. Ohjaus on mukautettu monin tavoin katufutista varten ja temput, hämähäykset ja kikat ovat helppoja oppia, mutta vaikeita hallita saumattomasti. Vasemmalla liipaisimella pallo pysyy jalassa liikkeessäkin, kun taas oikealla sivunapilla pallon voi nostaa ylös ilmaan kikkoja tai syöttöjä varten. Oikea tatti on jälleen omistettu taitoliikkeille ja ne voi yhdistää edellä mainittuihin jönglöröimäisiä sommitelmia varten.

■ Mitä verkkopelituki näyttää?

EA pyrkii verkkopelillä henkimään FIFA Streetiin uutta pontta. Yhteisöllisyys on avainsana ja sitä tuodaan voimakkaasti mukaan yksipelikokemukseen. Suorat ottelut kavereiden kanssa toki onnistuvat, mutta silloinkin kun tutut eivät ole linjoilla, pääsee heidän joukkueitaan vastaan ottamaan matsia. Oleellisin osa nettikokemusta on kuitenkin FIFA Streetin World Tour, joka muistuttaa paljon Need for Speedin Autologia. Siinä pelaajat voivat luoda mieleisensä joukkueet ja pelaajat logoineen, paitoineen ja niin edelleen. Sitten kavereille voi esittää haasteita, seurata tuloksia sekä luoda tai osallistua jopa maailmanlaajuisiin turnauksiin.

SSX

PS3, Xbox 360 / 17. helmikuuta

EA tarjoaa tänä talvena pelaajille kunnan annoksen extreme-lumilautailua. Mukana on 180 laskupaikkaa ympäri maailman, ja ne on mallinnettu, joskin hieman lioitellusti, oikeiden satelliittikuvien mukaan. Suurin uutuuksena on Need For Speedin Autologin inspiroima Ridernet, joka toimii pelin sosiaalisen verkkopalveluna. Tulokset päivittyvät reaaliajassa verkkoon, ja kavereita voi haastaa kilpaan radasta tai pelimuodosta riippumatta.

UFC Undisputed 3

PS3, Xbox 360 / 17. tammikuuta

THQ aikoo viedä taistelulajeja yhdistävän vapaaottelun ensi vuonna entistä pidemmälle. Pelattavissa on 150 ottelijaa, kaksi uutta painoluokkaa ja paljon uusia liikkeitä. Ensi kertaa mukana on myös japanilainen Pride-organisaatio sääntöineen, kehineen ja taistelijoineen. Peli tähtää realismiin täysillä, joten pelistä löytyvät tietyt kaikki autenttiset nimet ja paikat. Kannessa taas komeilee UFC:n keskiloukan maailmanmestari Anderson Silva.



FIFA Football

PS Vita / 22. helmikuuta

FIFA 12 on yksi Playstation Vitan julkaisupeleistä kun laite vihdoin rantautuu helmikuussa. Peli näyttää PSV:llä upealta ja on mielenkiintoinen PS3-version kanssa. Aivan kaikki kotikonsolin ominaisuudet eivät ole mahtuneet mukaan, mutta tilalla on uusia, kuten mahdollisuus kosketusohjaukseen. Syötöt saa lähemmään juuri sinne mihin haluaa näpäyttämällä paikkaa ruudulla. Takana olevalla kosketuspinnalla tähdätään puolestaan vetoja maaliin



Grand Slam Tennis 2

PS3, Xbox 360 / 2012

Pelimarkkinoilla ei tällä hetkellä ole pulaa tennispeleistä. Segalla on Virtua Tennis, 2K Gamesilla Top Spin -sarja, ja pitäytyttyään ensimmäisellä kierroksella Wiillä, Electronics Arts laajentaa nyt omaa sarjaansa teräväpiirtokonsolleille Grand Slam Tennis 2:n merkeissä.

Mutta kaipaavtko tennisfanit runsaudenpulassaan uutta peliä? Mitä todella uutta Grand Slam Tennis voi enää tarjota?

EA:n markkinointiväki muistuttaa tietysti siitä, että Grand Slam Tennis 2 sisältää ainoana lajissaan kaikki neljä Slam-turnausta, legendoja kuten Björn Borgin, John McEnroen ja Pete Samprasin sekä tietysti lähes kaikki tämän hetken huippupelaajat. Tärkein osatekijä on tietenkin ohjauksjärjestelmä, ja tässäkin EA uskoo löytäneensä parhaan ratkaisun.

Monien muiden EA:n pelien tapaan Grand Slam Tennis 2:ssa hahmoa ohjailaan nappien sijasta kahden analogitatin avulla, mikä onkin viisas ratkaisu. Vasenta tattiä käytetään puhtaasti liikkumiseen, kun taas oikea määrittää suunnan ja voimakkuuden lyönneille.

Pikainen työtäisy eteenpäin saa aikaan nopean lyönnin, kun taas taakse vetäminen ennen puskua antaa lyönneille enemmän voimaa ja vauhtia. Etutyötäisylä aloittaminen ennen vetoa lisää puolestaan kierrettä palloon.

Kyseessä on todella yksinkertainen ja elegantti järjestelmä, joka tuntuu samalla hyvin intuitiiviselta. Sen oppimiseen menee hetki, mutta sen jälkeen siitä tuleekin toinen luonne, jota ei tarvitse erikseen miettiä. Niille jotka eivät kuitenkaan halua uutta ohjauksmuotoa omaksua, löytyy pelistä myös tuttu ja turvallinen ohjaus,

jossa lyönnit lähtevät Top Spin -malliin napeista.

Move-ohjaus toimii samalla periaatteella kuin tateilla, joskin pelin voi antaa huolehtia liikkumisesta tai pelaaja voi itse käyttää navigaatio-ohjainta. Liikeohjainta käytetään lyönteihin: eteenpäin nopeille iskuille, ylhäältä alas koville iskuille ja alhaalta ylös kierteille. Kinect-tuesta ei vielä ole kerrottu, mutta tiedämme varmasti enemmän, kunhan vuoden 2012 julkaisupäivä käy lähemmäksi.



H A A S T A T T E L U

Katsaus Halon tulevaisuuteen

Kysymme ja 343 Industriesin Frank "Frankie" O'Connor vastasi

Mitä fanit voivat odottaa Halo 4:ltä?

- Toivottavasti erittäin mukaansatempaavan Halo-pelin sekä tietysti uusia peillisiä, visuaalisia ja tarinakerronnallisia elementtejä. Kerromme pelistä paljon lisää tulevina kuu-kausina, mutta nyt voin sanoa vain, että kyse on herkulesmaisesta projektista, josta olemme todella ylpeitä.

Mitä sanoisit niille Halo-faneille, joilla on sekavia tunteita siitä, ettei Halo 3 ollutkaan se kuuluisa viimeinen taistelu?

- Pyytäisin heitä antamaan uuden pelin puhua puolestaan. En usko, että kukaan epäilee intohimoamme ja rakkauttamme Haloa kohtaan, mutta on varmasti faneja, jotka ovat kiinnostuneita näkemään pystymmekö toimittamaan mitä lupamme.

Oliko Halon päätarina mietitty valmiiksi jo ennen kun ensimmäinen Halo ilmestyi ja miten saatte kaiken pysymään kaanonisissa?

- Meillä on pitkäaikainen suunnitelma tarinalle ja sen juonteille. Toki teemme pieniä muutoksia ja korjauksia eri pelien tarpeisiin sitä mukaa, kun ne valmistuvat.

Onko mahdollista, että Halo 2 saisi samanlaisen käsittelyn kuin Halo: Combat Evolved Anniversary Edition?

- Se toki on mahdollisuus, mutta emme ole vielä edes keksineet, mitä se pitäisi sisältää ja kuinka kokoaisimme sen niin että sisältö kävisi järkeen. Mietimme asiaa tarkkaan, mutta on selvää, että se olisi varsin erilainen tapaus kuin Anniversary.

Mitä odotuksia 343 Industriesilla on Microsoffin tulevan uuden konsolin ja Halo-pelien suhteen?

- Halo on taidetta ja oma universuminsa, jota uusi teknologia tulee vain ehostamaan. Meidän näkökulmaltamme uudet alustat ovat yksinkertaisesti keino tuoda se universumi esille entistä vangitsevammin. Se on jotain mistä olemme innoissamme.

Mitä kuuluu Halo-elokuvalle?

- Tällä hetkellä meillä ei ole lainkaan elokuvasuunnitelmia.





Pituus 185 cm Paino N/A Ammatti Aarteenmetsästäjä Osaaminen Historia, aseet Esiintyy Uncharted-sarjassa

Nathan Drake

Pelien Indiana Jonesiksi muotoutunut **Uncharted-tähti** on monitahoinen toimintasankari, jolta löytyy lihasten lisäksi terävä pää

Kolmen suuren seikkailun ja varmasti monen pienemmänkin veteraani Nathan "Nate" Drake on älykäs toimintasankari, jolla voisi sanoa olevan kaikkea. Tältä löytyy niin aivoja kuin lihastakin, ja muinaisten arvoitusten selvittäminen sujuu yhtä sulavasti kuin parkour-loikintakin. Drakella on myös komea pärstävärkki, johon voi yrittää turvautua silloin, kun kaikki muu pettää.

Kyseinen naama on sekoitus, uskokaa tai älkää, Johnny Knoxville ja Harrison Fordia, mutta vaikutteita on toki ollut useita. Persoonaltaan Drake on vanhan ajan sankareita, huolimatta ironisista ja sarkastisista

heitoistaan. Ilkeämieliseksi Drakea ei voi kuitenkaan sanoa, ja hän toimii suurella sydämellä, auttaen joskus jopa vihollisiaan pois hengenvaarasta, jos tilanne sitä vaatii.

Nate ei olisi kuitenkaan mitään ilman tukijoukkojaan, jotka henkilöityvät Victor "Sully" Sullivanin hahmoon. Sully on mies, josta voidaan olla montaa mieltä, mutta Drakelle hän on korvaamaton isähahmo. Nate onkin tuntenut Sullyn siitä asti, kun tämä korjasi nuoren seikkailijan pois kaduilta ja otti hänet siipensä alle. Vaikka Sullylla onkin hie-man taipumusta hankkiutua ongelmiin, ei Drake vaihtaisi tätä edes El Doradon kulta-aarteeseen.

Draken elämässä on luonnollisesti myös naisuhteita, joista pisimpään jatkunut on aina välillä tauolle joutunut suhde journalisti Elena Fisheriin. Tämä ei aina arvosta sitä, millaisiin vaaroihin Drake itsensä ja Sullyn pistää, mutta ei silti voi kieltää tunteitaan tätä kohtaan. Naten on joskus vaikea seikkailuiltaan muistaa, mikä elämässä on tärkeää, mutta Elena auttaa häntä palaamaan takaisin maanpinnalle.

Mika Sorvari

Pelielefanti

EA ja Activision välttelevät julkisuudessa sotapeliensä vastakkainasettelua. Matti pohtii välttelyn taustoja.



Call of Duty: Modern Warfare 3 ja Battlefield 3 ovat jopa niin lähellä toisiaan, että sijoittuvat osin samoihin kaupunkeihin; molemmissa sotapeleissä laukauksia vaihdetaan esimerkiksi Pariisissa. Kuvassa Modern Warfare 3:n efektiykästä. Kummankin arvio löytyy tästä numerosta.

Englanninkielessä on hieno sanonta: “an elephant in the room”. Tämä vapaasti käännetty elefantti huoneessa tarkoittaa asiaa tai ongelmaa, joka on täysin ilmeinen, mutta jonka keskustelijat päättää jättää tarkoituksella huomiotta. Kuluvana vuotena pelialalla tämä ilmiö on näkynyt naurettavan selkeästi Battlefield 3:n ja Call of Duty: Modern Warfare 3:n virallisissa yhteyksissä käydyissä haastatteluissa, tiedotteissa ja puheissa. Kaksi toisiaan hyvin lähellä olevaa, massiivista sotapeliä ovat selkeästi vastakkain taistelemassa sekä vuoden 2011 sotapelikuninkuudesta että kuluttajan kukkaron herruudesta. Virallisessa viestinnässä tämä ei kuitenkaan näy.

Sekä Battlefieldiä julkaisevan EA:n että kehittäjä DICE:n edustajat huolellisesti välttävät mainitsemasta Sitä Toista Peliä ellei asiasta erikseen kysy. Sama tilanne toistuu Modern Warfaren kohdalla Activisionin ja Infinity Wardin haastatteluissa ja ennakkohöpinöissä. Kun samalla keskustelupalstoilla käydään jo tragikoomisen kiivasta välttelyä

sarjojen paremmuudesta, elefantin huomiotta jättäminen tekijöiden puheissa tuntuu entistä absurdimmalta.

Miksi massiivinen nelljalkainen ystävämme siis

jätetään noteeraamatta? Monissa yhteyksissä pelien edustajat ovat painottaneet, että pelit eivät kilpaile keskenään. Tämä on tietysti täyttä potaskaa. Activisionin Call of Duty on tanssahdellut kukkona joulumarkkinoiden tuottoisella tunkiolla jo pitkään. Jokainen osa on puutteistaankin huolimatta myynyt kuin häkä. Totta kai Battlefield haluaa haastaa sen aseman ja päästä paremmin osille isoista räiskintäpelidollareista. Sen moninpeli puoli on valtavan laaja sekoitus jalkaväki-, tankki- ja ilmasodankäyntiä. Peli on nätti kun pentele ja kuulostaa jumalattoman komealta. Tästäkään huolimatta DICE:ltä tai EA:lta ei tunnu löytyvän luottamusta kohdata päävastustajaansa sekä sen fanilegioita suoraan muutamia yksittäisiä irti-ottoja lukuun ottamatta.

Activisionia taas tuntuu painavan markkinajohtajan ja vanhan kuninkaan rooli. Sarja on polkenut hieman paikallaan jo useita vuosia, mutta raudanluja toteutus ja Michael Bay -kesäleffan mukainen elämystenäinen yksinpeli ovat tuoneet sen kirstuun dollarin toisensa perään. Jopa niinkin hyvin, että Activisionin nokkamies Bobby Kotick on henkseleiden paukuttelullaan ärsyttänyt yhden jos toisenkin pelaajan tai pelialan edustajan. Battlefield nähdään varmasti isona uhkana tuottavalle pelisarjalle, vaikka sen yksinpeliosuus onkin Modern Warfarea köykäisempi ja moninpelin käynnistyksessä on ollut pieniä kasvukipuja. Call of Duty -sarjalla on puolellaan valtava lauma pelaajia, joita voi olla vaikea houkuttaa “vihollisen” leiriin. Jo liikkumisen, tähtäämisen tai ampumisen hienoinen tuntumaero saattaa riittää palauttamaan loikkarin takaisin tutun pelisarjan pariin.

Pelaajalle vastakkainasettelu tarkoittaa kuitenkin hyviä uutisia. Uudistunut kilpailutilanne johtaa väistämättä siihen, että molempien sarjojen pitää yltää parhaimpaansa joko asemansa säilyttääkseen tai niitä parantaakseen. Samalla kaikkein reikäpääsimmat ansaitamemotit saattavat jäädä ainakin toistaiseksi taka-alalle, kun ahneudesta suivaantuville kuluttajilla on mahdollisuus kääntyä varteenotettavan kilpailijan puoleen. Medal of Honor ei tähän hyvästä yrityksestä huolimatta kyennyt, mutta vuosien spinoff-seikkailujen jälkeen ovat piippuun viimein iskenyt Battlefield on tullut selkeästi jäädäkseen. Monopolien ja norsunluu-tornien purkaminen edistää innovaatiota ja puskee eteenpäin paikalleen jämähtäneitä pelisarjoja, jotka eivät asemansa menettämisen pelossa uskalla uudistua. Valtavilla räiskintäpelimarkkinoilla on tilaa kahdelle isolle, kuten monen genren ystävän lompakossakin.

Miös julkaisijat voisivat tämän tunnustaa.

Matti Isotalo

Monesti edustajat ovat painottaneet, että pelit eivät kilpaile keskenään. Tämä on tietysti täyttä potaskaa.



www.gamereactor.fi

Ennätysmäiset toimitukset

Battlefield 3:n julkaisu oli EA:lle sen historian suurin, ja peliä toimitettiin kauppoihin jopa 10 miljoonaa kopiota. Lue lisää netistä.

Battlefield jahtaa menetettyä verkkopelikruunuaan

Ruotsalaislähtöinen Battlefield-sarja ei ole aina ollut haastajan asemassa. Viime vuosikymmenen alkupuolella sitä pidettiin yhtenä johtavista ellei jopa johtavana verkkoräiskintänä, ainakin mikäli PC-alustasta oli kyse. Sekä Battlefield 1942 että Battlefield 2 ovat olleet erittäin onnistuneita pelejä, jotka olivat pitkään laajuudessaan lyömättömiä. Samaa aikaan Call of Duty keräsi menestystä yksinpelipuolella. Sitte tapahtui kuitenkin ratkaiseva käänne. Call of Duty 4: Modern Warfare julkaistiin vuonna 2007, ja se sai toimintafanit liekkeihin. Intensiivinen ja hahmonkehityksellä syvennetty online-sotiminen oli uutta, ja kun peli vielä toimi useasti konsoleilla, kuin myös PC:llä, oli menestys taattu.

Samaan aikaan Battlefieldin pääsarja meni tauolle, ja DICE alkoi metsästää konsolimenestystä spin-off-sarja Bad Companyllä, joka painottui entistä enemmän yksinpeliin. Sen vuonna 2008 julkaistua ensimmäistä osaa ei nähty PC:llä lainkaan, eikä se kyennyt pysyttämään Modern Warfaren kasvua.

Battlefield 3:ssa DICE yrittää viimein kaapata molemmat yleisöt kertarysäyksellä. Konsolipelaajille tarjotaan Bad Company 2:ta kattavampi kokemus, kun taas alkuperäisosiin tottuneita PC-pelaajia helli-tään sarjan perinteitä kunnioittavilla 64 pelaajan otteluilla. Alun perusteella panostus kaikkiin alustoihin ja joka version maksimointiin onkin kannattanut. Mutta riittääkö se Modern Warfare 3:n lyömiseen?



The Elder Scrolls® V

SKYRIM™

11·11·11

“MAKING FANTASY A REALITY”
- IGN

ELDERSROLLS.COM



Bethesda





23. HELMIKUUTA

Syndicate

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Starbreeze
Julkaisija EA Pelityyppi Toiminta

TAKTISEN SCIFIPELIN muuttaminen räiskinnäksi on ymmärrettävästi herättänyt epäilyjä. Uusi Syndicate voi kuitenkin olla viihdyttävä kokonaisuus, riippumatta sen suhteesta edeltäjiinsä.

Testasimme yhteistyötilaa, jossa suoritetaan tehtäviä kolmen kaverin kanssa. Demokenttä erosi suuresti aiemmin nähdystä yksinpelistä, ja sen kirkas väritys toi heti mieleen Mirror's Edgen. Tarkoituksena oli anastaa kilpailevan syndikaatin keksimä supersiru, mikä ei tietenkään käynyt taistelutta. Hyvän tuntuman ansiosta perusjanttereitakin tykitti mielikseen, mutta koetukselle yhteistyötaidot pistettiin, kun eteen tuli kilpailevia agenteja. Ainoa keino näiden kukistamiseen oli hakeroituminen. Yhden pudottaessa vihollisilta suojat muun kolmikon oli hoidettava tulitus. Systeemi toimi ja jos tätä nähdään enemmänkin, tiedossa voi olla hyvää.

Rasmus Lund-Hansen

KUMPPANUKSET

Kolmen toisistaan poikkeavan hahmon yhteistyötä voi harjoittaa monella eri tavalla. Velhon kyky liikuttaa esineitä ja luoda laatikoita tyhjästä ilmasta, ritarin taistelutaidot ja kilven monet käyttötarkoitukset sekä varkaan nuolet ja kiipeilyköysi mahdollistavat erilaisia tapoja selvittää tielle osuvia esteitä.

FROZENBYTE

Helsinkiläinen, Shadowgrounds-räiskintäpelillä avannut pelistudio on vuodesta 2001 kasvanut 20 hengen kokoiseksi. Sekä konsolilla PC-pelejä julkaisevan indie-pajan kiikarissa on julkaista Trine 2 ja karkkimainen Spot-tasohyppely vielä tämän vuoden puolella.



JOULU

Trine 2

Alusta PC / PSN / XBLA Kehittäjä Frozenbyte
Julkaisija Frozenbyte Pelityyppi Tasohyppely

SUOMALAISEN FROZENBYTEN kehittämä pulmia, toimintaa ja tasohyppelyä yhdistävä Trine nousi kertaheitolla suosikkipelini joukkoon. Sen satumainen ulkoasu, musiikki ja yhteistyön kombinaatio toimi etenkin kaverei-

den kanssa (silloin vain samalla koneella) pelattuna kuin tauti. Kolme täysin erilaista hahmoa mahdollistivat lukemattomia erilaisia reittejä läpi pulmien. Nyt Trine 2 pyrki jatkamaan samalla hyvällä tiellä tuoden mukanaan muun muassa kauan odotetun nettimonin.

Puolentoista kentän mittaisen ennakkomateriaalin perusteella kaikki hyvä on edelleen tallella. Yksin pelattuna pelaaja vaihtelee kolmen eri hahmon (taikuri, varas ja ritari) välillä. Moninpelissä jokainen voi valita itselleen tietyn roolin, mikä muuttaa pelikokemuksen lähes täysin. Velho voi esimerkiksi nostaa laatikolla toista pelaajaa muutoin saavuttamattomiin paikkoihin kokemuspisteitä

keräämään. Aivan kuin ensimmäisessä osassa, viihdyttävintä on nimenomaan yhdessä aivopähkinöiden selvittäminen, tai katastrofaalinen mokaaminen. Fysiikanlakien mukaan heiluvien kappaleiden pallottelu päättyy monesti syystä tai toisesta hienon suunnitelman monumenttiseen epäonnistumiseen. Ja mikä sen hausempaa, kun peli ei rankaise erehdyksestä pientä takapakkaa enempää. Tunnelma onkin kauttaaltaan hyvin rento.

Erialaisten palikoiden siirtelyn ja oikea-aikaisten hyppyjen lisäksi mukana on nyt esimerkiksi nestepohjaisia pulmia ja ykkösosaa enemmän taistelua. Ennakkoversion kentässä vastaan tuli esimerkiksi valtava, etenemis-



Auto Club Revolution

Alusta PC Kehittäjä Eutechnyx
Julkaisija Eutechnyx Pelityyppi Ajopeli

AJOSIMULAATTOREISTAAN TUNNETTU brittipaja Eutechnyx on tarttunut uuteen haasteeseen. Sen sijaan, että se tekisi jälleen yhden konsolipelin, se aikoo tuoda konsoleiden tasoisen ajokokemuksen nettiin, maksutta.

Auto Club Revolution on yhdistelmä sosiaalista autourheiluportaalia sekä peliä. Aivan kuin Battlefield 3:n Battlelog, sen verkkosivu pitää kirjaa pelin tapahtumista ja mahdollistaa myös auton tuunailun tai uusien autojen oston. Autot ovat lisensoituja ja ulottuvat peruskie-seistä Bugatti Veyronin kaltaisiin huippubiileihin. Niihin päästäkseen on kuitenkin ajettava ja kerättävä kokemusta. Radalle hypätessä simulaatiomainen ajofysiikka tulee nopeasti ilmi. Ei se ehkä Forza 4:ää lyö, mutta ilmais-peliksi tuntuma on pätevä. Ratamallinnus sen sijaan saisi vielä parantua ennen julkaisua.

Kimmo Pukkila

2012



tien tukkiva etana. Pienen pähkäilyn jälkeen kävi ilmi, että maagisen puron suuntaa muuttamalla viereisen kaalinkerän saa kasvamaan etanan vaatimaan mittaluokkaan. Tapoja veden uudelleenjakoon on lukuisia. Velho voi esimerkiksi liikuttaa esineitä ajatuksen voimalla ja näin vaihtaa onttoa puunrunkoa pitkin valuvan veden suunnan. Ritari taas voi kilvellään ohjata tippuvan vesivanan oikeaan paikkaan. Ongelmaan on lukuisia erilaisia, lähes orgaanisia ratkaisuja. Näiden tilanteiden pohtiminen, kokeileminen, epäonnistuminen ja lopulta ratkaiseminen on edelleen Trinen valttikortti.

Itse sisällön lisäksi myös audiovisuaalinen toteutus

tekee valtavan vaikutuksen. Värejä ja muotoja pursuileva kuvamaailma on ladattu täyteen satukirjojen kuvituksia. Taustalla kiitävät maisemat, värit ja rakennukset ovat

Maisemat ovat jumalattoman nättejä

jumalattoman nättejä. Yksityiskohtiin on kiinnitetty paljon huomiota, ja mikään ei tule pelattavuuden tielle. Ja jos Trine 2 on mannaa silmille, on se sitä myös korville. Ykkösosasta tutun Ari Pulkkisen maagiset sävelet sopivat fantastiseen ulkoasuun kuin nenä nenälaatikkoon. Pelin

kappaleita kuuntelisi mielellään sen ulkopuolellakin.

Lyhyen peliin tutustumisen perusteella luvassa on Frozenbyten ehdottomasti paras peli, ja merkkitieos kaikille yhteistyömonipelistä pitävälle. Kaikki ykkösosan parhaat elementit ovat edelleen kohdillaan ja hyvää on parannettu entisestään. Jos kolmen epätavallisen kumppanin tarina ja pelin kenttäsuunnittelu pitävät pintansa koko seikkailun ajan, Trine 2:lle voi luvata hyvää tulevaisuutta. Onko tarinalla onnellinen loppu, se selviää Gamereactorin tulevassa arviossa. Peli julkaistaan la-
tauspalveluissa näillä näkymin joulukuussa 2011.

Matti Isotalo



VOIMANPESÄ

Generaattori on keskeinen osa tukikohdan puolustusta, sillä jos vastustajat pääsevät sabotoimaan sitä, lamautuvat myös kaikki automaattiyksiköt. Onneksi huoneeseen johtavia käytäviä voi varustella omin pikku turretein ja ansoin. Ketteräjalkaiset hyökkääjät voivat puolestaan yrittää livahtaa sisään esim. näkymättömyyden turvin.

TANKKINA TUNKIOLLA

Juggernaut on pelin raskaimpiin hahmoin lukeutuva köntys, joka ei liiku nopeasti, mutta joka kyllä kestää osumia. Raskaan panssarin ohella hahmolta löytyy kranaatinheitin ja oma versionsa kiekko-lingosta. Hahmo sopii parhaiten tukikohdan puolustamiseen vastustajien hyökkääjiltä.



RINTEESTÄ VAUHTIA

Alkuperäinen Starsiege: Tribes sisälsi fysiikkabugin, joka mahdollisti kukkuloita pitkin liukumisen tai "hiihtämisen" hyppyyä rämpyttämällä. Tästä tuli niin suosittua, että myöhemmin siitä kehitettiin oikea ominaisuus.

ALKUVUOSI 2012

Tribes: Ascend

Alusta PC Kehittäjä Hi-Rez Studios
Julkaisija Hi-Rez Studios Pelityyppi Toiminta

ARVOSTETTU TRIBES-SARJA on tekemässä paluuta uuden kehittäjän voimin. Tämä on ymmärrettävästi herättänyt epäilyjä pitkäaikaisissa faneissa. Huolia ei varmasti vähennä sekään, että ensi vuoden alkupuolella

valmistuva Tribes: Ascend julkaistaan ilmaispelein muodossa. Kokeilimme moninpeliä nähdäksemme, onko kevennetty liiketoimintamalli lyhentänyt myös sarjalle tyypillistä poikkeuksellisen pitkää oppimiskäyrää.

Ensimmäinen muutos tulee esille jo valikoissa. Alkuunsa pelaajalle annetaan vain yksi hahmoluokka, mutta uusia voi avata joko mikromaksuin tai ahkeroinnalla pelikentillä. Maksavat pelaajat saavat sisällön selvästi nopeammin käyttöönsä ja voivat ottaa kentillä monipuolisempia rooleja, mutta myös pelaamalla voi ansaita riittävästi pisteitä lisäluokkien ostamiseksi.

Samalla hahmoluokkien ideaa on muutettu. Kun

ennen valinnat tehtiin kevyen, keskivahvan ja raskaan panssarin välillä, minkä jälkeen valittiin vielä kolmesta aseistuksen määrävästä alaluokasta, nyt valitaan erilaisista valmiista varustepaketeista – niin sanotuista "loadouteista". Vanhat tutut panssarityypit löytyvät myös näistä, mutta siinä missä vanhassa systeemissä esimerkiksi tarkka-ampuja tai mekaanikko löytyi pääloukan alatyyppinä, nyt niiden varustelu löytyy suoraan 15 valmiista loadoutista. Varustepakettien aseistusta ei voi muuttaa, mutta niihin voi hankkia lisäominaisuuksia "perkien" ja kykyjen avulla. Nämä ulottuvat muun muassa yhdestä lisäkranaatista tai laajennetusta lippaasta

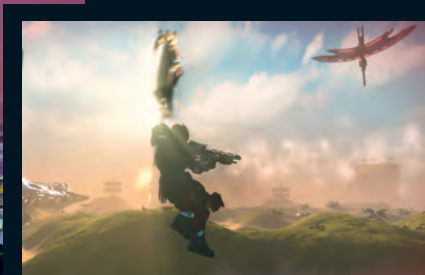


PISTEILLÄ PÄÄSEE

Omaa joukkuetta edesauttavat teot kuten vastustajien torjuminen, lipun ryöstäminen, lipun palauttaminen tai puolustusjärjestelmien korjaaminen lisäävät pisteitä plakkariin. Näitä voi sitten käyttää automaattitykkien päivittämiseen tai esimerkiksi ajoneuvojen ostamiseen. Ajokkeja löytyy muutama erilainen lentokoneesta tankkiin.

UNREAL ENGINE 3

Peliä vauhdittaa Unreal Engine 3, joka on nykyään verrattain yleinen moottori tämän lajityypin peleissä. Grafiikka ei ainakaan vielä ollut varsinaisesti sävyttävää, mutta peli rullasi sujuvasti ja Tribesin futuristinen tyyli sekä vieraiden planeettojen tunnelma tulivat riittävän hyvin esille. Otteluihin mahtuu 32 pelaajaa kerrallaan.



elinvoimaa tai energiaa kohottavaan kykyyn.

Avain toiminnan syvyyteen löytyy silti itse pelimekaniikasta, joka noudattaa sarjan perinteitä. Pitämällä hyppynappia pohjassa pelaajat voivat lasketella vauhdikkaasti rinteitä pitkin. Kun tähän yhdistetään joka hahmolta löytyvä rakettireppu, parhaimmat pelaajat voivat kiittää kentällä jopa satojen kilometrien tuntinopeudella ja nousta hyppyreistä korkeuksiin, jakaen tulta ja tappuraa keltanokkien niskaan. Tämä luokin perusräiskinnöistä poikkeavaa haastetta; Tribes: Ascendissa ei riitä, että osaa tähdätä tarkasti, vaan voittajan on kyettävä myös liikkumaan muita ketterämmin.

Miös aseistuksen suhteen kuljetaan tutuilla poluilla, ja klassinen kiekkopysy on keskeisessä roolissa. Kiekot ovat tappavia, mutta eivät lennä luotien nopeudella, joten riittävän ennakon ottaminen on välttämätöntä. Jokainen voi varmasti kuvitella, miten hektiseksi ja haastavaksi tähtäily käy, kun samaan aikaan kaikki liikkuu ja lentää ympärillä hervotonta vauhtia. Toki mukana on myös perinteisempiä aseita, kuten konekiväärejä ja kranaatinheitteitä, mutta keskipitkillä etäisyyksillä ei ole tarkan kiekonkäyttäjän voittanutta.

Toiminta keskittyi betaversiossa tiimivetoiseen lipunryöstöön (Capture the Flag) ja yksilöpainotteisempaan

hippaan (Rabbit). Lipunryöstössä on kultaakin kalliimpaa hyvä tiimipeli, sillä ilman erikoistuneita hyökkääjiä, varti-joita ja tukikohdan huoltajia voittoon on vaikea yltää. Kentät puolestaan tarjosivat toiminnan taustoiksi vehreän suomaaston ja hyytävän jäisen planeetan. Ne eivät kuitenkaan rakenteellisesti olleet järin kiinnostavia: tuki-kohtia erotti vain suoraviivaisen avoin maasto. Pelin menestys riippuneekin paljon siitä, miten kenttäsuunnittelussa kokonaisuudessaan onnistutaan. Pelimekaniikan osalta luvassa tuntuisi olevan ihka oikeaa Tribesia, jossa jyvät erottuvat akanoista yhtä ankarasti kuin ennenkin.

Kimmo Pukkila

The Darkness II

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

MUISTATKO VIELÄ ENSIMMÄISEN vuonna 2007 julkaistun The Darkness -pelin? Ruotsalaisen pelistudion Starbreezen kehittämä peli perustui sarjakuvaan ja oli itse asiassa varsin onnistunut tuotos. Synkkääkin synkemmät supervoimat, pitkät mustat nahkakatkit ja veriroiskeet olivat kuin teini-ikäisen hevarin märkä uni.

Päähahmo Jackie ei kuitenkaan ollut – tai ei ole –

täysin mustavalkoinen tapaus. Hän aloitti mafiaperheen jäsenenä ja riehui lopulta demonisine supervoimineen läpi New Yorkin alamaailman. Peli oli verinen kuin mikä ja tuhannet vastaan tulijat, mutta myös Jackien tyttöystävä Jenny, saivat tuta Jackien ja tätä riivaavan muinaisen The Darkness -olennon murhaavat voimat. No, suurin osa uhreista oli sentään konnia, mutta tyttöystävän kuolema Jackien käsissä oli traagisempi tapaus. Kaipa sitä sympatiat kääntyivät silti antisankarin puolelle. Voi voi Jackie-parkaa...

Nyt Jackie tuplapistooleineen, demonisine lonkeroineen ja voimineen on palaamassa synkistelemään televisioruuduille. Kaksi vuotta on kulunut ja Jennyn kuolema kalvaa miestä edelleen yhtä pahasti kuin aikaisemmin-

kin. Moni muu asia on kuitenkin muuttunut. Kehittäjä vaihtui Digital Extremesiin Starbreezen siirtyttyä tekijänoikeuskiistojen takia muihin projekteihin. Myös jatko-osan estetiikka on kokenut muutoksen kohti entistä sarjakuvamaisempaa ja käsinpiirrettyä ilmettä. Kokeilemiseni peliä muutos vaikutti onnistuneelta. Sarjakuvamaisuus kunnioittaa tietysti enemmän lähdemateriaalia, mutta sopii myös mainiosti pelin synkkään henkeen korostamalla valoa ja varjoja ylliluonnollisiin mittasuhteisiin.

Jackien pimeä puolihan ei valosta välitä ja pelaajan on pysyteltävä varjoissa ja ammuskeltava lamppuja rikki kuin vandaali ikään. Ykkösessä tämä muodostui pieneksi ongelmaksi, sillä pelaajankin oli tietysti vaikea nähdä



MEIJÄN ASEEN YHDISTELMÄ

Dual Wield on amatööreille ilman demonisia supervoimia. Jackie osaa ampua hallitusti kummankin käden aseilla, joiden lisäksi hän voi samaan aikaan tehdä tuhojaan kahdella ankeriasmaisella paholaislonkeroiltaan. Lonkeroilta voi esimerkiksi heittää vihollisia kuin räsynukkeja tai vaikka rapiä auton oven suojaakseen.



10. HELMIKUUTA

pimeässä. Kakkosessa ongelma on ratkaistu ovelasti: nyt kontrasti muuttuu pimeässä niin, että pelaajan on helppo nähdä, mutta valossa kirkkaus häikäisee ja suo-

Jackien uusi seikkailu on punaisempi verestä ja hurmeesta kuin koskaan...

rastaan huutaa perääntymään takaisin varjoihin.

Jackiesta on kehkeytnyt pelien välillä kuluneen kahden vuoden aikana varsinainen mafiapomo. Elämä ei silti hymyile. Brotherhood-niminen salaperäinen organisaatio

on ottanut Jackien ja The Darknessin silmätikukseen. Mikä pahinta, he tuntuvat tietävän kaiken Jackien voimista ja heikkouksista valon suhteen. Aseistautuneina jättimäisillä valonheittimillä ja valokranaateilla he osaavat tehdä Jackien elämästä vaikeaa. Onneksi Jackiellä on enemmän taskussa kuin pelkät kaksoispistoolit. Selästä ponnahtavat demonikäsivarret murskaavat, lävistävät, nostavat ja heittelevät vihollisparkoja arottomilla tavoilla. Kun ympäristökin on ihailtavan interaktiivista, on erilaisia mahdollisuuksia murhakekkereihin valtavasti. Luovuus palkitaan elinvoimalla sekä Bulletstormin tavoin kokempisteillä, joilla voi ostaa kokonaan uusia kykyjä tai parannuksia vanhoihin taitoihin. Vaikka pimeyden mustuus on muuttunut silmissämme valoksi, on Jackien

uusi seikkailu punaisempi verestä ja hurmeesta kuin koskaan aikaisemmin.

Digital Extreme näyttää nostaneen Starbreezen viestikupulan varsin mallikkaasti. Odotan innolla miten tarina lopulta täydentää pakettia. Uudet grafiikat eivät alkusi vakuuttaneet, mutta taisteluiden kova ja raaka tempo sekä mahdollisuudet improvisoida Jackien monien kykyjen kanssa saivat virnistämään. Jos uusia leluja ja voimia löytyy lopullisesta versiosta tarpeeksi ja kehittäjät saavat juonen säilymään yhtä jännittävänä kuin lyhyessä ennakoversiossa, voi The Darkness II olla alkuvuoden huimonarvoisimpia toimintapelejä.

Love Bolin



VIHREÄÄ YRJÖÄ

Yksi Jackien uusista ja samalla yököttävimmistä kyvyistä on "The Swarm". Demonionkerot oksentavat vihollisten päälle vihreää polttaa myrkyä. Kuten muitakin kykyjä, voi tätäkin parantaa tai pitäisikö sanoa pahentaa, erilaisin tavoin. Sitä voi muun muassa valita kestävämpään pitempään tai osuvan laajemmalle pinta-alalle. Hurmaavaa, eikö vain?

DEMONISET ÄÄNENLAJIJAT

Faith No Moren laulaja Mike Patton palaa Jackien korvaan kuiskuttelevan The Darknessin ääneksi. Patton on kunnostautunut muissakin peleissä kuten molemmissa Left 4 Deadeissä sekä Bionic Commandossa.

KEHITYSTÄ

Jackie kerää tappamalla vihollisia Dark Essence -pisteitä. Pelaaja voi niillä ostaa uusia kykyjä tai kehittää aikaisemmin hankittuja mitä erilaisemmillä tavoilla.





PULLONKAULOJA

Kentät vaikuttivat jokseenkin kapeilta. Toiminta keskittyi jo lyhyenkin testin aikana paljolti samoihin pisteisiin, ja näihin myös rynnisti tukikohdasta nopeasti vaikka hahmot eivät todellakaan ole mitään pikajuoksijoita.

PAREMPAAN SUOJAANI

Vyötärönkorkuiset suojaamurit ovat täällä taas, ja niihin liittyy selkeä suojautumismekaniikka, joka sallii hahmojen kurrottautua verraten pitkälle pois suojasta sitä kuitenkaan jättämättä. Kranaatit voi puolestaan mällätä kohdalleen ruudulle ilmestyvän kaaren avulla, jälleen monista peleistä tutun mekaniikan avulla.



Ghost Recon Online

Alusta PC Kehittäjä Ubisoft Singapore
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Toiminta

GHOST RECON ONLINEN TARKOITUS ON free-to-play-pelinä haastaa maksulliset kilpailijansa. Pohjana toimii Ghost Recon -pelisarja, joka tarkoittaa käytännössä erikoisjoukkojen miehiä sekä paljon futuristisia vimpaimia.

Pelissä on aluksi kolme hahmoluokkaa, joista yksi on suoraviivainen sotilas, toinen insinööriä muistuttava

tukihahmo ja kolmas tarkka-ampuja, joka soveltuu myös ninjailuun. Nämä ovat yleistyksiä, koska kiitos monipuolisten varusteiden ja erikoiskykyjen, hahmot ovat pelattavissa monella tapaa. Pelitestiä varten nämä olivat valmiiksi tasolla 30, ja näillä oli runsaasti RP:tä, pelinsisäistä valuuttaa, jota ansaitaan matseissa. Pystyimmekin valikoimaan vapaasti noin 300 erilaisesta aseesta ja lisävarusteesta. Hahmoille oli tarjolla myös aktiivisia henkilökohtaisia erikoiskykyjä sekä passiivisia tiimikykyjä.

Pelituntuma oli verrattain realistinen, joskin hahmot tuntuivat hieman kömpelöiltä. Pelin grafiikkaa ei oltu vielä optimoitu, ja se nyki jonkin verran jopa käytössä

oilla järeillä esittelykoneilla. Hahmot jäivät myös monesti kuollessaan "tanssimaan" maahan.

Ghost Recon Online sisältää nykyisellään kolme karttaa ja kaksi pelimuotoa. Julkaisuversioon karttoja luvataan viitisen kappaletta. Lisää karttoja, pelimuotoja sekä jopa hahmoluokkia aiotaan lisätä myöhemmin. Peli antaa aihetta varovaiseen optimismiin, ja kunhan grafiikka on hiottu sujuvammaksi, voi Ghost Recon Online olla viihdyttävä lisäys ilmaisipelimarkkinoille. Sen ahtaat kentät ovat silti ongelma jonka toivoisi betan myötä korjautuvan, mutta tämä jää vielä nähtäväksi.

Mika Sorvari

HEAR TO WIN

PC 320
new



PC 350



PC 330



X 320



PC 163 D



PC 151

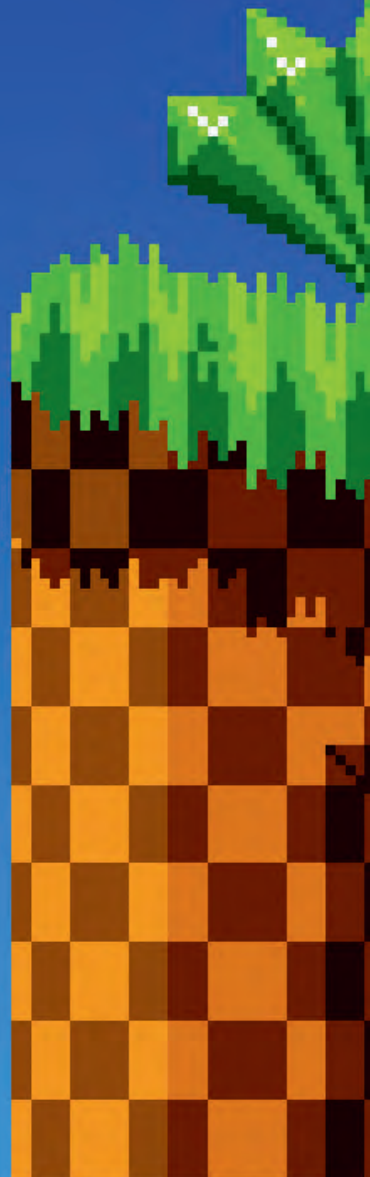
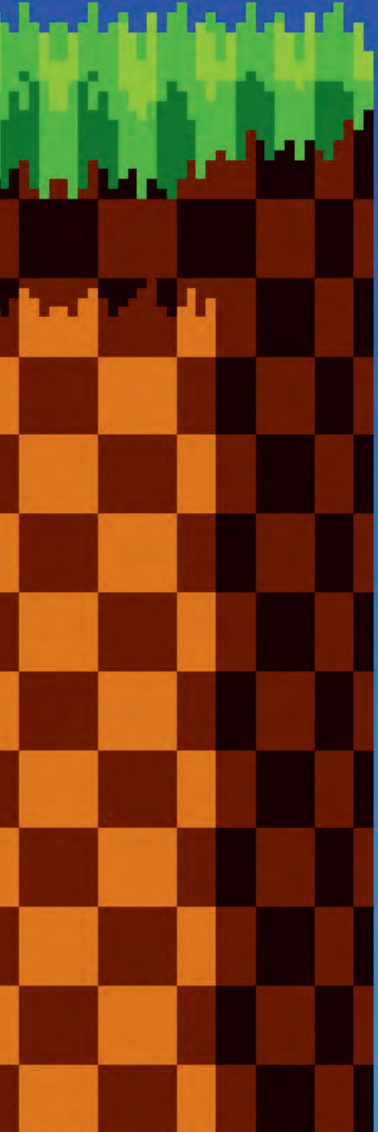
PC 320 on osa Sennheiserin Gaming-sarjaa, jotka on kehitetty tarjoamaan pelaajille niin yksityiskohtaisen äänentoiston, että he kuulevat jopa toisten pelaajien askeleet pelissä aivan kuten oikeassa elämässä. PC 320 on varustettu myös ammattitasoisella vastamelumikrofonilla, joka varmistaa että ainoastaan pelaajan puhe välittyy muille mikrofonin välityksellä taustamelun suodattuna pois. Lue lisää headseteistämme www.sennheisernordic.fi

Webshop: shop.sennheisernordic.com

 **SENNHEISER**

SONIC

Maailman nopein siili täyttää tänä vuonna 20 vuotta. On aika juhlia sinistä vauhtihirmua ottamalla katsaus pelisarjan historiaan.





SINISEN SIILIN DEBYYYTTI

Sonic the Hedgehog teki ensiesiintymisensä vuonna 1991 Sega Mega Drivella. Paljon on sattunut ja tapahtunut seuranneen 20 vuoden aikana. Yhteenslaskettuna pelisarjan pelit ovat myyneet maailmanlaajuisesti noin 80 miljoonaa kappaletta. Sonic Teamin lisäksi japanilainen Dimps, brittiläinen Traveller's Tales ja kanadalainen Bioware ovat luoneet pelejä, joiden tähtenä Segan maskotti on esiintynyt. Sonic on Marion ja Linkin ohella ensimmäisiä pelihahmoja, jotka saivat tähden Walk of Gameen San Franciscossa. Huolimatta sarjan viimeaikaisista pettymyksistä, Sonic on edelleen yksi maailman suosituimmista pelihahmoista. Sega juhlistaa tänä vuonna sarjan 20-vuotispäivää uudella Sonic Generationsilla, joka yhdistelee vanhoja ja uusia Sonic-pelejä.



Segan sininen siili on viihdyttänyt pelaajia jo 20 vuoden ajan. Sarjan uusimman pelin Sonic Generationsin arvion löydät tästä lehdestä sivulta 40.

“On vain yksi ja ainoa Sonic”

On olemassa vain yksi ainoa Sonic the Hedgehog.

Segan sininen siili on nykypelien joukossa oma lukunsa, ja intohimoisempaa fanikuntaa saa hakea. Sopivia vertailukohtia löytyy ehkä vain musiikkibisneksistä, jolloin puhutaan Michael Jacksonin tai Morriseyn kaltaisten ikonien fanituksesta. Antaumus on niin kova, että se kantaa yhtä lailla läpi hyvien kuin vaikeidenkin aikojen ja saa fanit omistamaan valtaiset määrät aikaa ja rahaa suosikkinsa tukemiseen. Vaikka rahaa ja aikaa palaa varmasti monien muidenkin pelien tukemiseen, selviää Sonicille omistetuilta fanisivustoilta, että siiliin ihailijat nostavat menon jo lähimain uskonnolliselle tasolle.

Jotkut viettävät päivät päästään keskustellen jokaisesta Sonicin maailman nyanssista, oli sitten kyse hahmojen silmien väristä, poliittisista suuntauksista ja jopa seksisuhteista. Äärimmillen asiat menevät fanifiktiossa, jossa fanit jopa kirjoittavat itsensä tarinoin. Löytyypä jopa sivusto, jolla jotkin (hulluimmat) fanit ovat menneet naimisiin Sonicin kanssa. Heikkoihin peliesityksiin kylästyneet ovat puolestaan ottaneet asiat omiin käsiinsä ja luoneet omia kenttiä, musiikkikappaleita tai jopa kokonaisia Sonic-pelejä. Toiset vain kirjoittavat loppumattomia artikkeleja hahmon 20-vuotisen uran kunniaksi. Sonicin tarina on kertomus menestyksestä, noususta ja tuhosta, pettymyksistä sekä tietysti aina palavasta toivosta.

Sonic the Hedgehogen historiaa on mahdotonta erottaa sen luoneen peliyhtiön Segan tarinasta. Sarja on olennainen osa yhtiön menestystä, mutta samalla myös epäonnistumisia. Siinä missä Nintendolla on Marion lisäksi aina ollut kokonainen kirjasto menestysnimikkeitä, joihin se on voinut nojata kriisien aikana, ei Segalla tilanne koskaan ole ollut näin ruusuinen. Sonic jos mikä kuvaa parhaiten Segan kulta-aikaa ja samalla sitä, kuinka kauas yhtiö on nyttemmin siitä pudonnut.

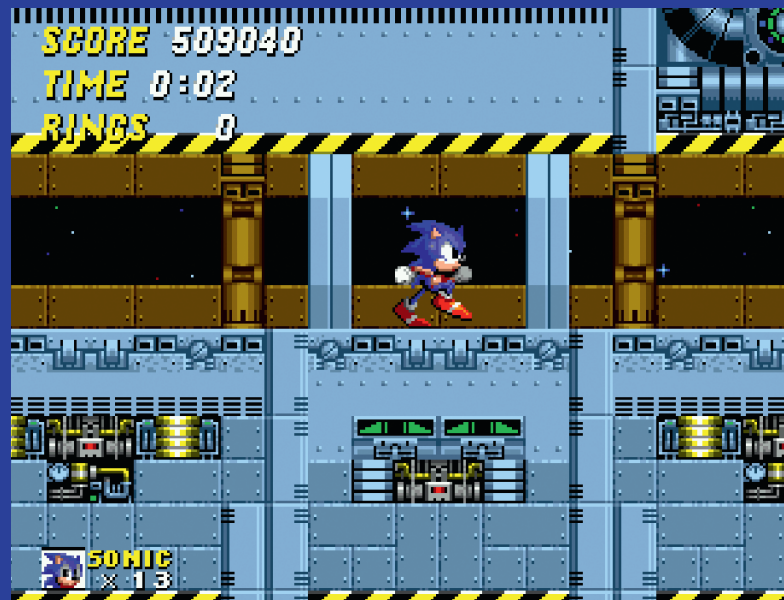
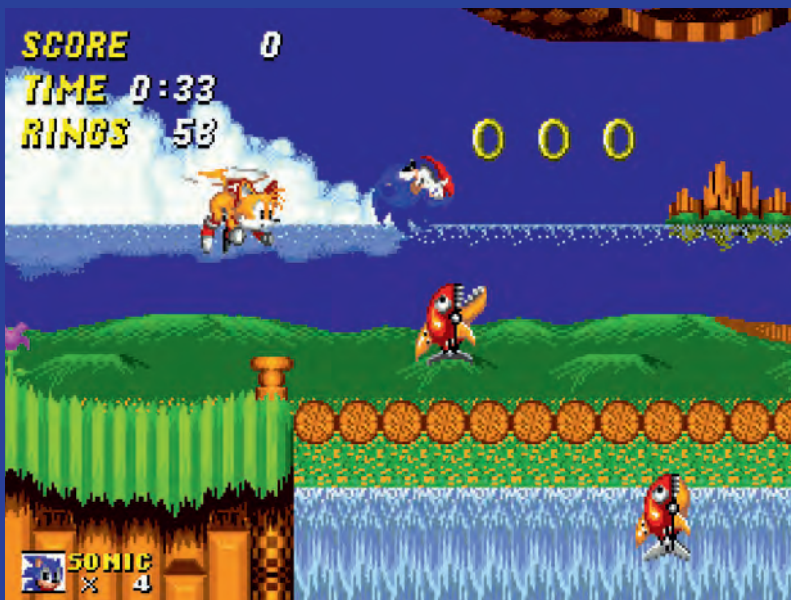
Sonicin taru alkoi runsaat 20 vuotta sitten Osakasta

Japanista. Vuosi oli 1988 ja Nintendo dominoi konsolipelialaa. Nintendon valta-asemaa ei vielä tuolloin uhanut yksikään haastaja, mutta Osakassa kaksi visionääristä nuorta koodaajaa olivat päättäneet tavata. Yuji Naka oli ohjelmoija, joka rakasti vauhtia ja halusi myös tuoda sen esille televisioruuduilla. Naoto Ohshima puolestaan oli länsimaisen supersankarikulttuurin suuri fani. Liittyessään Segan riveihin he tuskin osasivat aavistaa, että yhdessä he tulisivat muuttamaan pelialaa kertarysäyksellä tietyn sinisen siilin avulla.

Segalla tavoitteet olivat korkealla. Suorituskyvyltään Nintendo Entertainment Systemiä huomattavasti kovempi 16-bittinen Sega Mega Drive oli valmistumassa myyntiin, mutta pelivalikoiman suhteen kilpailuvaltit olivat vähissä. Lisäksi myös Nintendolta oli tulossa uusi 16-bittinen konsoli. Ennakkomarkkinointiin ja muun muassa laitteen “blast processing” -ominaisuuden mainostamiseen oli jo käytetty valtavat määrät rahaa, eivätkä näkymät tutkimusten mukaan siltikään näyttäneet lupaavilta. Jotain oli tehtävä.

Vuonna 1989 Alex Kidd sai väistyä Segan maskottina ja tilalle alettiin etsiä jotain, joka voisi kääntää katseet pois Nintendosta. Yhtiön sisällä uranalkäisiltä työntekijöiltä kertyi yli 200 ehdotusta uusista peleistä sekä maskoteista. Finalistien joukossa oli muun muassa törö-hampainen jänis, vyötiäinen, karjuva karhu sekä Theodore Rooseveltiltä näyttävä heppu pyjamassa.

Ylivoimaisesti iskevin finalisteista oli kuitenkin Naoto Ohshiman sininen siili. Hän kutsui luomustaan Mr. Needlemouseksi ja kuvaili hahmolla olevan asennetta ja kyky juosta todella nopeasti läpi kierteiden ja silmukoiden. Lähteitä hahmon muotoiluun Ohshima ammensi Michael Jacksonin Bad-albumin kansikuvasta, joulupukista sekä Bill Clintonista, joka oli niihin aikoihin pyrkimässä Yhdysvalloissa presidentiksi. Sininen väri oli tietysti lähtöisin Segan logosta.



Ympäristöillä on Sonicissa merkittävä rooli. Ponnahduslautojen ja kierteiden avulla pystyy keräämään vauhtia niin, että seinienkin läpi pääsee viliättämään.

Segan johto näki projektissa potentiaalia. He myös tiesivät välittömästi oikean miehen pääsuunnittelijan paikalle: yhtiön suurimman vauhtifanaatikon Yuji Nakan, joka oli jo ansainnut kannuksensa Phantasy Starin parissa ja todistanut olevansa enemmän kuin pelkkä pätevä koodaaja. Naoto Ohshiman vastatessa hahmosuunnittelusta ohjaajaksi sekä kenttäsuunnittelijaksi palkattiin Hirokazu Yasuhara. Näin vuonna 1990 oli kassassa ydintiimi, jolla toivottiin olevan eväät Nintendoon lyömiseen. Ainoa, mitä tarvittiin, oli vielä nimi. Mr. Needlemouse vaihtui Soniciksi ja ikoninen pelihahmo oli syntynyt. Kaikki Sonicin ympärillä oli suunniteltu tekemään selvä pesäero markkinoilla oleviin Super Mario Bros. -klooneihin. Vauhtiin ja itsevarmaan asenteeseen nojaavia tasoloikkia ei yksinkertaisesti ollut olemassa, ja kun eläimiä kidnappaava Dr. Ivo "Eggman" Robotnik keksittiin Sonicin viholliseksi, oli kokonaisuus kasassa. Yuji Naka kertoo:

"Olin tietysti pelannut Super Mario Brosin läpi monia kertoja, mutta halusin tehdä pelin, joka keskittyisi ennen kaikkea vauhtiin. Hauskinta Mariossa oli ehdottomasti tason viliättäminen mahdollisimman nopeasti."

Vauhdin takaamiseksi Sonic sai vielä "spin attack"-hyökkäyksen hyppyihinsä. Sen avulla siili kykeni kiertämään vauhdissa kerälle, kukistamaan vihollisia ja kulkemaan esteiden läpi

ilman, että vauhti hidastuisi. Vauhtia pyrittiin pitämään yllä mahdollisimman paljon, ja prototyypivaiheessa peli kulkikin niin liukkaasti, että sitä jouduttiin hidastamaan. Yuji Naka on myöntänyt, että prototyyppiä häidin tuskin pystyi pelaamaan ennen kuin silmissä alkoi pyöriä ja matkasairaus iski. Toinen syy oli tietysti vaikeustaso, joka osoittautui liian korkeaksi. Kenttä-

of America ei kuitenkaan ollut innoissaan uusista lisäyksistä ja oli huolissaan siitä, kuinka ne sopisivat paikallisen yleisön makuun.

Sega of American toimitusjohtaja Tom Kalinske, joka oli aikaisemmin johtanut Mattelia (yhtiö esimerkiksi Barbien ja Matchbox-autojen takana), päätti mennä niin pitkälle, että suunnitteli Sonicin uudestaan

"Vihasin uutta ulkoasua koko sydämeistäni ja olin huolissani"

YUJI NAKA

suunnittelija ja ohjaaja Yasuhara ilmaisi asian näin:

"Amerikkalainen yleisö vaati tuona aikana enemmän haastetta kuin japanilaiset pelaajat, jotka arvostivat enemmän helppoa lähestyttävyyttä. Tämä oli hyvin tiedossa ja meidän haasteemme oli tehdä pelistä vetävä molemmille yleisöille."

Kehityksen aikana Ohshima lisäsi paljon elementtejä Sonicin taustatarinaan. Sonicista tuli oman rokkibändinsä laulaja, ja yhtye koostui kokonaisuudesta laumasta antropomorfin eläimiä. Sonic sai myös terävät kulmahampaat sekä kurvikkaan ihmistytöystävään nimekseen Madonna. Segan amerikkalainen haara Sega

yksinkertaisempaan ja sarjakuvamaisempaan muotoon. Rokkitähteyks, kulmahampaat ja tyttöystävä saivat lähteä ja tuloksena oli aika pitkälti se Sonic, jonka tunnemme tänä päivänä. Segan pääkonttorilla Japanissa oltiin raivoissaan. Sonic Team vihasi sitä, että heidän luovaan prosessiinsa puututtiin, jotta markkinointi olisi hieman helpompaa.

"Vihasin Sonicin uutta ulkoasua koko sydämeistäni ja olin todella huolissani, kuinka kuluttajat ottaisivat hahmon vastaan. Jälkikäteen on kuitenkin tunnustettava, että voi olla juuri muutosten ansiota, että Sonicista tuli menestys", Yuji Naka tilitti.

Amerikkalaiset eivät perääntyneet, ja useiden tuijien tapaamisten jälkeen he saivat pitää päänsä. Kiire oli valtava ja seuraavat kuukaudet täyttyivät jopa 21-tuntisista työpäivistä Sonic Teamin toimipisteessä. Mutta kun määräaika koitti, oli peli valmis, ja 23. kesäkuuta 1991 Sonic the Hedgehog ilmestyi kauppojen hyllyille.

Sininen siili pinkaisi markkinoille aggressiivisen markkinointikampanjan kera. Se käsitti kaltaista TV-mainoksia sekä jättimäisen ostoskeskuskierueen Yhdysvaltojen läpi. Konsolisota Segan ja Nintendo välillä puhkesi käyntiin, mutta Sega oli selkeä altavastaaja. Jokaista Segan mainosdollaria kohden Nintendo



FAKTA-ARKISTO: SEGA

SEGAN HISTORIA

Sega perustettiin Honoluluissa Havaijilla vuonna 1940 nimellä Standard Games. Perustajien Marty Bromelyn, Irving Brombergin ja James Humpertin yhtiö tuotti flippereitä ja kolikkopeliejä amerikkalaisissa sotilastukikohdissa. Ironisesti yhtiö muutti 1950-luvulla Japaniin ja nimi vaihtui Service Gamesiksi. Myöhemmän fuusion yhteydessä nimeksi lyhentyi Sega. Menestystä kertyi raha-automaateilla, ja vuonna 1968 yhtiö kehitti ensimmäisen elektronikaanisen kolikkopelin Periscopon. Siitä lähtien Sega on ollut vaikutusvaltainen tekijä kolikkopeli- ja myöhemmin kotikonsolimarkkinoilla. Nykyään Sega keskittyy laitteiden sijaan pelituotantoon. Sonicin ohella Segan kuuluisimpia pelisarjoja ovat Phantasy Star, Sega Rally sekä Virtua Fighter.



“Oletteko hulluja? Haluatte antaa parhaimman pelimme pois ilmaiseksi!”

/HAJIME SATOMI

pumppasi omaan markkinointiinsa 15-kertaisen summan. Silti ensimmäistä kertaa kuuteen vuoteen Nintendon markkinaosuus kutistui, vaikkakin vain hieman.

Pitkäästä aikaa Segalla meni hyvin. Vuoden 1991 loppuun mennessä Sonicin odotettiin rikkovan miljoonan myydyin kappaleen rajan. Joulumyynti on kuitenkin ratkaisevaa aikaa, ja sitä varten Tom Kalinskella ja Sega Japanin varatoimitusjohtajalla Shinobu Toyotalla oli rohkea suunnitelma: he aikoivat antaa Sonic the Hedgehogen, vuoden kuumimman pelin, Sega Mega Drive -konsolin kylkiäisenä. “Oletteko menettäneet järkenne? Tienaamme voittomme lähes yksinomaan pelimyyntistä, ja haluamme antaa parhaimman nimikkeemme pois ilmaiseksi”, kertoi Toyota Segan ylimmän johdon raivonneen tapaamisessa. Kun amerikkalainen vaati lisäksi laitteen hinnan leikkaamista, sai Segan johto tarpeekseen ja ryntäsi ulos konferenssitalasta. Ennen uloskäyntiä Segan pääjohtaja Hayao Nakayama hengähti syvään, kääntyi ja sanoi: “Jos uskotte, että tämä on oikea liike... tehkää se.”

Ja niin siinä kävi. Nintendo vähättelevät mainokset jatkuivat, hintaa pudotettiin neljännes ja Sonic korvasi Altered Beast -pelin Mega Driven kylkiäisenä kreivin aikaan joulun alla. Menestystä ei tarvinnut odottaa pitkään. Joulua edeltävinä kuukausina Mega Drive myi kaksi kertaa enemmän kuin Super Nintendo, ja kaikkiaan laitetta kaupattiin yli 15 miljoonaa kappaletta. Segan uhkarohkea strategia onnistui ja mahdollon oli tapahtunut: ensimmäistä kertaa sitten 1980-luvun alun pelialan romahduksen Nintendo menetti markkinajohtajuuden.

Ensimmäisen Sonicin valtavan menestyksen jälkeen Sega kävi heti työstämään Sonic the Hedgehog 2:ta. Yhtiön johto tunnusti, että amerikkalaiset olivat suuresti olleet vastuussa Sonicin onnistumisesta, ja Sonic Team sai muuttaa Segan uuteen konttoriin Kaliforniaan. Sonic 2 tutustutti pelaajat uuteen apuriin, kaksihäntäiseen kettuun nimeltä Tails. Peli julkaistiin marraskuussa 1992, ja siitä syntyi jälleen niin myynti-



Sonic-pelistä löytyy useita ikonisia musiikkikappaleita. Harva tietää, että pelin kaksi ensimmäistä kappaletta ovat oikean bändin Dreams Come Truen käsialaa.

kuin arvostelumenestys. Vielä nykyäänkin sitä pidetään pelinä, jossa Sonic Team sai kaikki palaset loksahtamaan samanaikaisesti kohdalleen. Seikkailussa oli enemmän sisältöä, ja tasapaino haasteen, vauhdin ja tutkimisen välillä hipoi täydellistä. Pelin julkaisun myötä mainonta alkoi lähestyä jo absurdeja mittasuhteita. The Blue Blur eli lempinimeltään Sininen Su-meus näkyi joka kadunkulmassa.

Sonicin pörstävärkki oli joka puolella – leluissa, TV-sarjassa, t-paidoissa, sarjakuvissa, lakanoissa, hampurilaisaterioissa, musiikkilevyissä, deodorantissa, suklaamuroissa ja jopa pastamakaronipakkauksessa. Sonic esiintyi myös esimerkiksi Simpsonsien taustalla, Super Bowlin väliaikashow:ssa sekä New Yorkin kiitospäivän paraatissa suurimpana koskaan nähtynä pelihahmosta tehtynä ilmapallona. Sonic ei ollut vain maailman nopein, vaan myös maailman kuuluisin siili. Kun 1990-luvun puolessa välissä markkinatutkimukset mittasivat Sonicin tunnettavuutta lasten parissa, löi hahmo jopa Disneyn ikisuosikki Mikki Hiiren.

Sonicin kulta-aika ei näyttänyt laantumisen merkkejä. Seuraavat jatko-osat olivat jo niin valtavan eepinen tapaus, ettei siihen riittänyt enää vain yksi Mega Drive -kasetti. Vuonna 1994 julkaistiin ensin helmikuussa Sonic the Hedgehog 3 ja sitä seuraavana syksynä Sonic & Knuckles. Jälkimmäinen oli erikoinen tapaus, sillä kasetti oli rakenteellisesti poikkeava; avaamalla luukun kasetin päältä, pystyi siihen liittämään toisen pelikasetin. Yhdessä Sonic 3:n kanssa molemmat saattoikin pelata putkeen, mikä loi pitemmän pelikokemuksen ja mahdollisti myös muutoin suljettujen alueiden ja hahmojen avaamisen. Kakkososassa pelattavaksi puolestaan sai kolmannessa osassa esitellyn punaisen ärripurrin Knuckles the Echidnan.

Tässä vaiheessa konsolisodan historiaa käytiin kuumia keskusteluja siitä, mikä on maailman paras pelihahmo. Marion ja Sonicin faneilla oli molemmilla hyviä syitä olla suosikkinsa puolella. Molemmat pelisarjat olivat mahtavia kokemuksia, joita tukivat erinomaiset myyntiluvut. Sonic oli viiden vuoden ajan viilettänyt menestyksestä toiseen, joten mikä voisi mennä vikaan? Paljon, voi niin paljon, kuuluu vastaus tuohon onnen hylkäämään kysymykseen.

Sytä Sonic-sarjan ongelmille tämän pisteen jälkeen on mietitty moneen otteeseen ja monesta näkökulmasta. Yleensä suurimpana syynä pidetään Segan ylimielisyyttä lypsää laitteilla, jotka eivät olisi ansainneet yhtä paljon kuin nopean niskalaukauksen. Pidentäkseen Mega Driven elinikää alkoi Sega kehittää Sega CD -lisälaitetta ja sille uutta Sonic-peliä yksinkertaisesti Sonic CD:ksi nimettynä. Kun Sega CD ei ottanut tuulta alleen, yritti Sega itsestipintaisesti vielä toista yhtä typerää lisälaitetta Sega 32X:ää, joka sekin floppasi mukanaan Knucklesin spin-off-peli Knuckles Chaotix.

FAKTA-ARKISTO: SONIC



SONIC THE HEDGEHOG

Sonic on 15 vuotta vanha, pituudeltaan 100 senttimetriä ja painaa 35 kiloa. Hän pystyy juoksemaan nimensä mukaisesti äänennopeudella. Sen sijaan uiminen ei onnistu, sillä pelin ohjelmoija Yuji Naka oli jostain saanut päähänsä, etteivät siilit osaa uida.



MILES TAILS PROWER

Miles-kettu on Sonicin paras ystävä ja suurin fani. Peleissä hänen merkittävin erikoiskykynsä on lentää ja uida käyttämällä kahta häntäänsä propellien tavoin. Miles on myös varsinaisen tekniikan ihmelapsi ja keksii jatkuvasti vempaimia Sonicin käyttöön.



DR. IVO ROBOTNIK (EGGMAN)

Sonicin ikuinen arkkivihollinen tohtori Robotnik on lihava ja hullu tiedemies, joka keuhkelee yli 300 pisteen älykkyyssamäärällä. Robotnik on kokenut kaikkia sarjan hahmoista eniten muutoksia ulkoasussa, ja nimikin on vaihtunut pariin kertaan.



KNUCKLES THE ECHIDNA

Ystävä ja kilpakumppani. Knuckles on Master Emerald -jalokiven ja ilmassa kelluvan Angel-saaren suojelija ja vartija. Knuckles-nokkasiili on yhtä voimakas kuin Sonic on nopea, eikä hän itsepäisenä ja helposti ärsyyntyvänsä koskaan kieltäydy haasteesta.



AMY ROSE

Pelisarjan ensimmäinen naispuolinen hahmo on syvästi rakastanut Sonicin ja yrittää voittaa tämän sydämen kaikin keinoin. Amyn ensiesiintymisen oli pelin sijasta japanilaisessa Sonic-mangassa, jossa hän kulki nimellä Prinsessa Sally.





Sonic Adventure Dreamcastilla lukeutuu Sonicin uran huippuhetkiin. Samalla se oli aikakautensa näyttävin tasoloikkapeli.

Kun yhtiön seuraava konsoli Sega Saturn julkaistiin, ei uutta Sonic-peliä ollutkaan näköpiirissä. Saturnin myyntiluvut olivat shokeeraavan huonoja, eikä ihme: surkea ajoitus, korkea hinta ja Sonic X-tremen jymähtäminen kehityshelvettiin takasivat, että konsollikisa kääntyi nopeasti Nintendo 64:n ja Sony'n uuden haastajan Playstationin väliseksi taisteluksi. Paniikissa Sega kääntyi englantilaisen Traveller's Tales -studion puoleen, mutta tuloksena oli vain kaksi aliarvoista peliä, Sonic 3D ja Sonic R, jotka molemmat floppasivat. Kun Sonic X-tremen tie päättyi lopulta ennenaikaisesti, Sega ei voinut muuta kuin kateudesta sinisenä katsoa Nintendo:n ja Super Mario 64:n porskuttavan uskomattomissa 11 miljoonan myyntimäärissä. Sony'nkin tasolokkasankarit kuten Crash Bandicoot myivät ylivoimaisesti paremmin

kuin mikään uusista Sonic-peleistä. Siili oli jäänyt pahasti jyrän alle.

Nintendon ja Sony'n kamppaillessa viidennen konsolisukupolven herruudesta viettivät Sega ja Sonic hiljaiseloa parempia aikoja odottaen. Tavoite paluusta seuraavan sukupolven laitteella oli selvä. Yuji Naka palasi mukaan Sonic Teamiin ensimmäisen kerran sitten alkuperäisen Mega Drive -trilogian. Tähtäimessä oli vihdoin se oikea kolmiulotteinen Sonic, ja se tultaisiin näkemään laitteella, jonka nimi kuvasti yhtiön unelmia paremmasta tulevaisuudesta. 9.9.1999 Sega lanseerasi Dreamcastin, ja mukana seurasi Sonic Adventure. Nykyään pelin ongelmat, lukuisat bugit ja pelisuunnittelun mokat ovat päivänselviä, mutta omana aikanaan kyseessä oli jokaisen Sonic-fanin toiveiden täyttymys. Sonic Team oli onnistunut tuomaan vauhdin huuman takaisin Soniciin himoitussa 3D-perspektiivissä.

Sonicin onnistunut paluu ei kuitenkaan riittänyt pelastamaan Dreamcastia. Pelikonsoli oli erinomainen laite ja monella tapaa aikaansa edellä. Se oli esimerkiksi ensimmäinen konsoli, joka tarjosi verkkopelejä, joskin nykyisin huvittavan hitaalla nopeudella. Pelikirjasto oli sekin kattava, mutta kilpailu Playstation 2:n kanssa oli yksikertaisesti liikaa. Dreamcastin valmistus lopetettiin vuonna 2001, ja Sega ilmoitti sen jäävän yhtiön viimeiseksi konsoliksi. Sonic oli koditon.

Dreamcastin kaatumisen jälkeen Sonic jäi vapaille markkinoille etsimään identiteettiään 3D-grafiikan jälkeisestä maailmasta. Etsintä ei ole nyt kymmenen vuotta myöhemminkään ohi. Viime vuosikymmen oli vaikea Sonicille. Ensimmäinen majapaikka Segan konsolien ulkopuolelta löytyi entisen verivihollisen Nintendon uudelta Gamecubelta. Sonic Adventure 2 sai kunnian olla laitteen yksi julkaisupeleistä, mutta vastaanotto oli tyrmäävä. Vain kahdeksan kuukautta aikaisemmin peliä kehuttiin Dreamcastin upeina jäähyväisinä, mutta nyt peli oli monien mielestä täyttä roskaa. Rehellisyyden nimissä on sanottava, että Sonic Adventure 2 oli oikeasti parempi Gamecubella, mutta yleisö näytti saaneen tarpeekseen sinisen siilin seikkailuista. Ikävä kyllä tätä seuranneet osat eivät olleet tarjoamassa mitään, mikä voisi muuttaa asiaa.

Sonic Teamin johtoon nousi Sonic Adventuren pää-

FAKTA-ARKISTO: SONIC

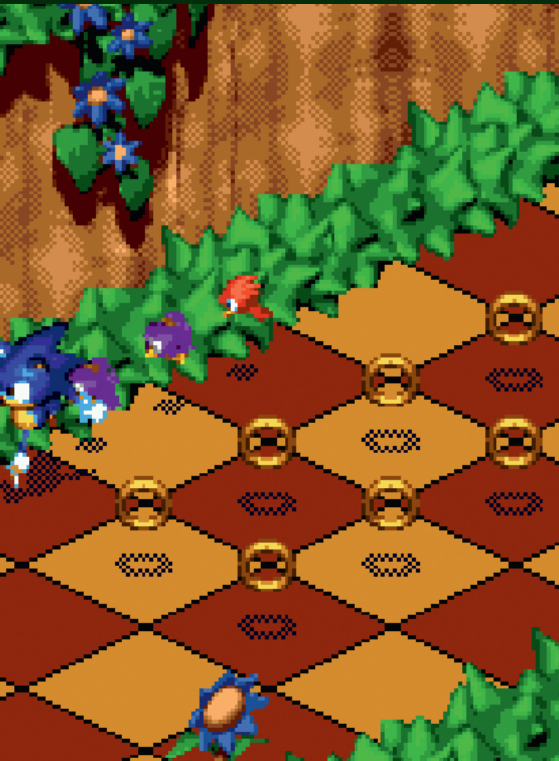
SONIC EPÄONNISTUU 3D:SSÄ

Sonicin siirtyminen 2D:stä 3D-aikakauteen on ollut pitkä ja kivinen tie. Ensimmäisten 3D-sonicien kehitys aloitettiin Sega Saturnille Sonic Saturnin ja Sonic X-tremen muodossa. Ensin mainitun kehitys katkesi melkein heti, mutta Sonic X-tremeä työstettiin varsin pitkään, ja pelin valmis pelimoottori huuto-kaupattiin pois projektin jäljiltä 2005. Peli hyödynsi eräänlaista kalansilmäobjektivia, joka antoi vauhdissa pelille tunnelimaisen näkyvän. Sega ei ole koskaan paljastanut miksi niin pitkälle viety projekti lopulta peruttiin.



suunnittelija Takashi Iizuka, joka alkoi pohtia pelisarjalle uutta suuntaa. Vapaus alustojen suhteen tarkoitti laajempaa yleisöä, ja Iizuka oli varma, että voisi tehdä Sonicista yhtä suosittua kuin Pokémonista. Idea poiki useita pelejä eri lajityypeissä lyhyen ajan sisällä. Sonic Riders, Sonic Rivals ja Shadow the Hedgehog saivat aikaan kuitenkin lähinnä vastenmielisiä reaktioita faneissa. Myyntiluvut olivat silti kohtalaisia, joten touhun annettiin jatkua laadullisen tason ollessa täydellisessä syöksykierteessä. Pelattavuus fragmentoitui entisestään, ja uudet ideat tuntuivat aina vain väkimmäisemmiltä kikkailuilta.

Vuoden 2005 Tokyo Game Show:ssa Sega esitteli pelin, jonka oli tarkoitus olla seuraava suuri Sonic. Lisäksi se oli määrä julkaista kaikille uuden sukupolven konsolleille. Sonic the Hedgehog, joka tunnetaan





Sonic-fanit eivät ole syyttä ole tyytymättömiä pelisarjan viimeaikaisiin esityksiin. Tämä on aikaansaanut tulvan fanien itsensä tekemiä pelejä, kuten Sonic 2 HD ja Sonic Fan Remix, sekä monenlaisia video- ja musiikkiremixejä.

nykyään yleensä Sonic 360:na tai Sonic 2006:na, oli kyseisen vuoden kuumimpia ja odotetuimpia pelejä Xbox 360:lla ja Playstation 3:lla. Sitä, mitä pelaajat, lehdistö ja fanit lopulta saivat eteensä, oli vaikea uskoa todeksi. Kyseessä oli ehkä kaikkien aikojen huonoin Sonic-peli, vaikka laskisi mukaan kaikki älyvapaat spinoffit flippereistä Mario Kart -

Sonicin ja teini-ikäisen ihmistytön kesken.

Pohja oli saavutettu, mutta pohjamudissa löytyi Sonicille vielä tekemistä usean pelin edestä. Vuosikymmenen loppupuoliskolla Sonic vieraili Tuhannen ja yhden yön tarinoiden maailmassa Wiillä (Sonic and the Secret Rings), Kuningas Arthurin hovissa (Sonic and the Black Knight) ja muuttui kaiken kuk-

“Sonic the Hedgehog 2006 oli ehkä kaikkien aikojen suurin pettymys”

kopioihin. Peli oli bugisen toteutuksen, jatkuvien lataustaukojen, epäreilun vaikeustason ja naurettavan huonon pelattavuuden takia lähes pelikelvoton. Joskus oli jopa parempi olla koskematta ohjaimen lainkaan. Sonic pärjäsi kimpoillessaan rampeja ja jousia pitkin yksinäänkin, mutta jos suuntaan yritti vaikuttaa, sai olla varma, että seuraava pysäkki oli pohjattomassa kuilussa. Kaiken kruunasi nettipalstojen epäilyttävien fanifiktoiden arvoinen juoni, jossa vihjailtiin voimakkaasti romanttisesta suhteesta

kuraksi ihmissudeksi Sonic Unleashedissä. Kummallisen, joskaan ei totaalisen surkean, esiintymisen Sonic teki myös roolipeleistä kuuluisan Biowaren Sonic Chronicles: The Dark Brotherhoodissa Nintendo DS:llä.

Sonicin käyttäytyminen viimeisen kymmenen vuoden aikana on aikaansaanut ilmiön, jota voi kutsua nimellä “The Sonic Cycle” eli Sonicin kehä. Joka kerta, kun ensimmäiset kuvat uudesta Sonicista ilmaantuvat, heräävät pelimaailman ja fanien



FAKTA-ARKISTO: SONIC

SARJAKUVAN SIVUILLA

Yhdysvalloissa julkaistaan yhä kuukausittain Sonic the Hedgehog -sarjakuvalehteä. Archie Comicsin lehti pitääkin hallussaan pisimpään yhtäjaksoisesti ilmestyneen pelihahmoon keskittyvän sarjakuvan ennätystä. Lehden maailma perustuu Yhdysvalloissa 1990-luvun puolivälissä lauantaiamuaisin nähtyyn Sonic the Hedgehog: The Animated Series -televisioiirrettyyn. Lehteä on julkaistu jo yli 230 numeroa lukuun ottamatta lukuisia erikoisnumeroita. Vuonna 1993-2002 ilmestyi jopa Sonicin ja muiden Segan pelien kuten Shinobin, Streets of Ragen ja Golden Axen fiktiivisistä maailmoista kertova sanomalehti. Japanissa taas julkaistiin kuusiosainen manga, jossa pieni siilipolkanen nimeltä Nicky Parlouzer kykeni eräänlaisena supervoimana muuntautumaan Soniciksi.

SONIC THE HEDGEHOG

1991

Sonic the Hedgehog julkaistaan 23. kesäkuuta, mikä lisää kierroksia konsolipäivään. Vuoden loppuun mennessä Nintendo on menettänyt ensikerää yksöisjanssa siten pelimarkkinoiden tulitustimisen 1988.



1992

Sonic the Hedgehog 2 ilmestyi marraskuussa esitellen samalla keksihänkäisen ketun Tailsin. Peliä seuraa TV-sarjoja, sarjakuvalehtiä ja monia muita ohjelmia. Markkinatutkimukset USA:ssa paljastavat Sonicin olevan läsnä keskuudessa jopa tunnetumpi hahmo kuin Mikki Hiiri.

1993

Sega julkaisee Sonic CD:n Mega Driven Mega-CD- lisälaitteelle. Uusi kasvo on Tohtori Robotnikin luoma Metal Sonic, joka kidnappaa Sonicin ihaituksen Amy Rossen. Uutena liikkeenä Sonic puolestaan pystyy tekemään Super Peel-Out -kiiltohyönteisen.

1994

Sonic 3 ja Sonic & Knuckles tulevat kauppoihin. Jälkimmäinen on ankojen tapaus, sillä se toimii lisälaitteena Sonic 2:n ja 3:n kanssa avaten niissä uutta sisältöä sekä tehosti uuden lisän hahmokehittämisen nimeltä Knuckles the Echidna. 15 vuotta myöhemmin selviää, että Michael Jackson sävelsi osia pelin soundtracktiin.

1996

Pelaajat odottavat kuummeisesti siilin 3D-debyyttiä Sonic X-tremem Saturnille. Sen sijaan Sega julkaisee osittain 3D:tä hyödyntävän Sonic 3D: Flickies' Islandin Mega Drivele. Peli saa kylvän vastaanoton ja sitä haukutaan liian hitaaksi ja helpoksi peliksi.

1997

Sonic X-tremem kehitys Sega Saturnille lakautetaan monien myöhästymisten jälkeen.

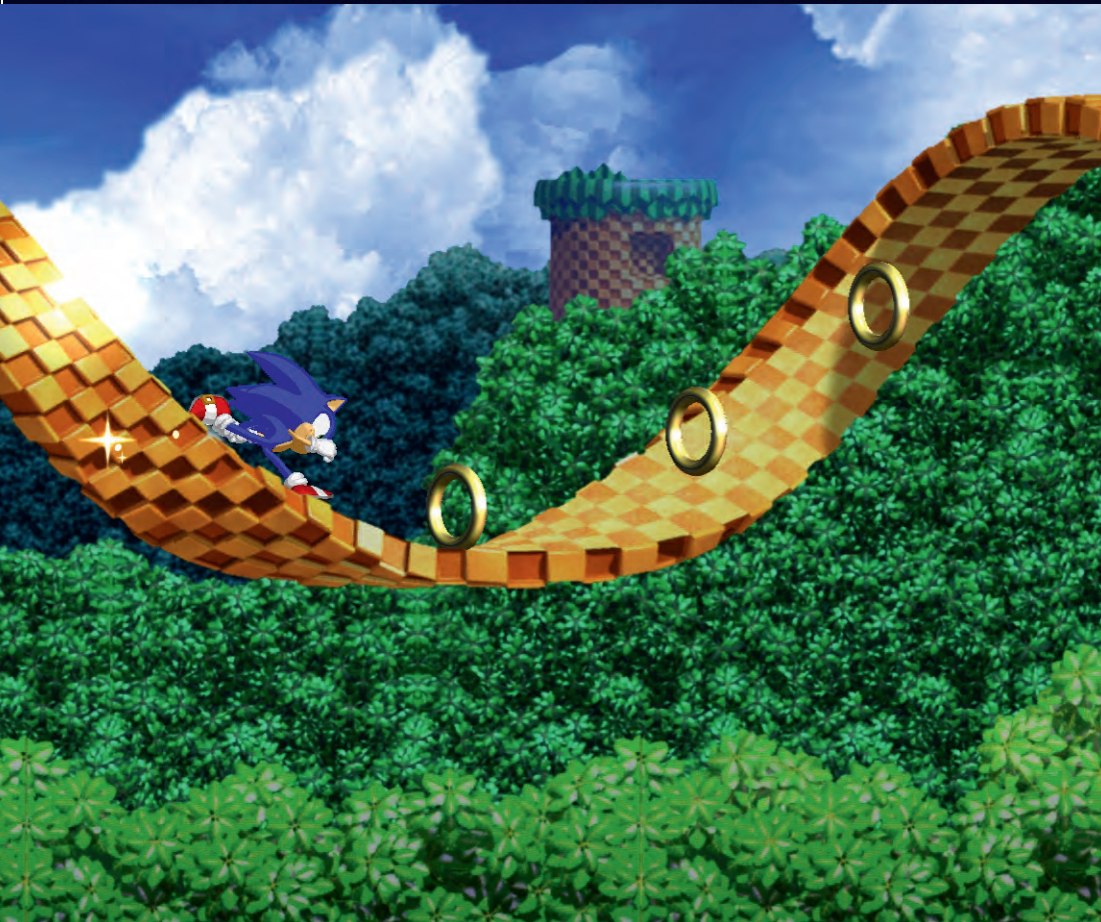
1999

Sega Dreamcast ja Sonic Adventure ihastuttavat pelaajia 8. syyskuuta. Sonicin ensimmäinen todellinen 3D-alkukauden peli uudistaa pelattavuutta ja linnettä rohkeasti. Peli vastaanottaa tyviä arvostuksia maailmanlaajuisesti niin faneilta kuin pelilehdiltäkin.



SONIC CRACKERS MURTUI POIS

Yksi mielenkiintoisimmista perutuista Sonic-peleistä oli työnimeltään Sonic Crackers. Pelistä oli ilmeisesti tarkoitus olla Sonic 4, mutta se jäi lopulta prototyypiaasteelle Sega Mega Drivella. Sonic Crackersissa hahmoksi oli valittavissa Sonic, Tails tai Knuckles, ja myös co-opia oli tarjolla. Yksinpelissäkin ruudulla pyöri kaksi pelihahmoa, jotka oli kiinnitetty toisiinsa elastisilla renkailla. Tämän seurauksena hahmot eivät voineet liikkua kovin kauaksi toisistaan, mutta pystyivät käyttämään renkaita lingoilla yllittäessään esteitä. Ensimmäisiin Sonicelimiin verrattuna tempo oli hidasta, mutta johtuen kentissä olevista alkarajoista sekä vaikeasta ohjattavuudesta, peli turhautti testaajia. Huono palaute saiikin Segan lopulta keskeyttämään pelin kehityksen. Pelin elementtejä käytettiin kuitenkin myöhemmin Mega Driven Sonic 3D Blast ja Sega 32X:n Knuckles' Chaotix -peleissä.



toiveet. Vaikka sitä seuraavat kuvat paljastavat jälleen uuden tyhjäänpäiväisen kikan ja samat vanhat ongelmat pelattavuudessa, haluavat fanit pitää kiinni toivonkipinästä niin pitkään kuin on vain mahdollista. Ja sitten pelin flopatessa vannotaan, ettei koskaan enää olla näin sinisilmäisiä. Paitsi tietysti, kun se seuraava ensimmäinen kuva "oikeasta" uudesta Sonicista ilmestyy ja kehä alkaa taas kerran alusta.

Nykypäivänä tuskin on yhtään pelisankaria, joka olisi yhtä tärkeä joillekin pelaajille, mutta absoluuttisen tyhjäänpäiväinen kaikille muille. Monet argumentoivat, että Sonic elää vain ja ainoastaan alkuperäisen Mega Driven trilogian nostalgiasa. Toiset kuitenkin peräävät, että jotkin versioinnit kuten Sonic Advance ja Sonic Rush Gameboy Advancella ja Nintendo DS:llä – tai viime vuoden Sonic Colours

Ovatko Sonicin päivät jo luetut?

Willä – ovat onnistuneet oikeasti herättämään jotain pelisarjan hengestä. Osaltaan nämä puolittaiset onnistumiset pitävät toivoa yllä huolimatta siitä, kuinka monta kuollutta ruumista Sonicin takakontista löytyy. Onko kyseessä itsepetosta vai kenties puhtainta rakkautta pelisarjaa kohtaan, mitä pelialta löytyy? Sonic Generations on ilmestynyt, joten kehä on jälleen sulkeutumassa. On olemassa vain yksi ainoa Sonic the Hedgehog.

Viktor Eriksson

2001

Dreamcastin valmistus lopetetaan hiipuneiden myyntien ja tappioiden takia. Sonic Adventure 2 julkaistaan vielä konsolille ja Sonicin 10-vuotisjuhlat ovat väsin sykkäät.

2002

Sarja loikkaa vanhan kilpakumppanin Nintendoon konsolille, kun Sega julkistaa uuden version Sonic Adventure 2:sta Gamecubeille. Lisänimellä Battle kantaava peli on yksi konsolin julkaisupeleistä. Myös Nintendoon kannettavat saavat ensimmäiseen Sonicinsa, kun japanilainen Dimps kehittää Sonic Advances Game Boy Advancelle.

2003

Segan suunnittelemassa täysimittaisena jatko-osaa joutuvat fanit tyytymään jälleen uuteen versioon Sonic Adventuresta. Sonic Adventure DX: Director's Cut julkaistaan Gamecuben ohella myös PC:lle, mutta väsäsanotto laiskalle julkaisulle on kautta linjan kalissa.

2005

Sonic Adventure 2:sta tuttu Shadow-hahmo saa suosiotaan takia omian pelin. Shadow the Hedgehog hämmentää monia tarjoamalla pelaajan käsin automaattiasetelmakkoja ja muuta sarjalle epätavallista. Tunnelma on muutenkin syvempi ja peliä kritisoidaan armoitomasti. DS:llä Sonic Rush esittää puolestaan valoisampaa ja positiivisempaa meriniikää.

2007

Mario ja Sonic kohtaavat ensikertaa samassa videopelissä Mario & Sonic at the Olympic Gamesissä. Wii-peli räjäyttää fanien tunteet hämmennyksestä. Sonic kokeilee Willä myös liikkeen tunnistus-ohjausta Sonic and the Secret Rings -pelissä.

2008

Sonic Team saa koko pelikansan kollektivisesti puistamaan päätään julkaisemalla Sonic Unleashedin. Ennakkoon peliä oli taas nehkuttu paluukin juurille, mutta julkaisussa paljastuu karu totuus: Sonic on nyt jokin ihmisusisilli. Ää edes kysy...

2010

Jatkuvien pettymysten jälkeen Sega vanhoon Sonicin todella viimein palaavan juurille Sonic the Hedgehog 4: Episode 1:ssä. Vaikka ledattava peli myy hyvin ja arvotkin ovat verrattain positiivisia, ei se vakautta kovin vimpilä tänä, jotka kutsuvat sitä loukkaukseksi Mega Driven kultta-aikoja kohtaan. Sonic Coloursin odotukset ovat alhaiset, mutta se yllättää monet kriitikot. Siitä kuortuu paras Sonic sitten Sonic Adventuren.

2011

Sonic juhlii 20-vuotispäivää ja Sonic Generations julkaistaan. Pelin yhdistää vanhaa ja uutta tarjoamalla tuttuja kaksikulotteisia kenttiä sekä uusia 3D-maailmoja.

SAIN'T

— T H E

PRE-ORDER NOW

**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**

18
www.pegi.info

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360

**XBOX
LIVE**

PS

PS3

PlayStation Network

volition inc

THQ

S R O W

T H I R D

IN STORES 11.15.11



GIGANTTI

Arviot



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

PC PS3 X360

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä BETHESDA SOFTWORKS Julkaisija BETHESDA SOFTWORKS Julkaisu JULKAISTU Pelaaaja 1 Ikäraja 18

Muinaiset käärot avaavat uuden luvun fantasiaroolipelien maailmaan

The Elder Scrolls -sarjan edellinen osa, Oblivion, mykisti pelaajat ja kriitikot tarjoamalla roolipelin, jonka pelimaailma oli tyrmistyttävän suuri. Oblivion olikin ihan täynnä tutkittavaa, koluttavaa, tekemistä ja seikkailuja. Skyrim pesee Oblivionilla lattiaa vasemalla kädellä ja syöttää rippeet koirille.

Pelaaja aloittaa taipaleensa kohti huikeita seikkailuja suoraan mestauspölkyltä. Vuosisatoja kadoksissa olleet lohikäärmeet tekevät yllättäen paluun ja pistävät rantaliksi. Syntyneessä kaaoksessa pelaaja pakenee kuumia lieskoja keskelle pohjoista talvea ja väistämättä soikeutuu aluetta runtelemaan sisällissotaan.

Heti alkumetreillä käy selväksi, että pelaajalla on harvinaisen suuri vapaus valita mihin suuntaan etenee. Pelaajaa ei rajoiteta edes hahmolokkaan. Ainoa määrittävä tekijä on rotu ja sukupuoli, eikä niistä jälkimmäinenkään paina kuin joissain keskusteluvaihtoissa. Pelaaja itse määrittää millainen suoriutuja sankaristaan sukeutuu – käyttämällä miekkoja kasvaa kyky heiluttaa astaloita siinä missä jatkuvasti loitsuja viskelevä urho harjaantuu mystisten voimien valjastamisessa.

Yksi Skyrimin parhaista puolista onkin se, että mikään ei estä hahmoa osaamasta ennen pitkää kaikkea. Kykyjen käyttöön erityisiä bonuksia antavien kikkojen valinnassa kannattaa olla kuitenkin tarkkana. Näitä perkejä myönnetään nimittäin yksi per kokemustaso ja



LOHIKÄÄRMEET

The Elder Scrolls (muinaiset käärot) kertovat ajasta, jolloin Alduin, Pohjolan ikiaikainen tuhon jumala, on heräävä jättimäisen lohikäärmeen muodossa ja nielevä koko maailman. Pelaaja on viimeinen Dovahkiin (lohikäärmesyntyinen), soturi, jonka jumalat ovat valinneet pysäyttämään Alduina palvelevat mustat lohikäärmeet herättämästä tätä maailmaan.

erilaisia kykykaita on yli tusina. Pelaaja voi siis päästä tosissaan pätemään enintään neljällä eri alalla, vaikka itse kyvyn kasvamisen myötä taidot harjaantuvatkin. Neljällä alueella pääsee silti pitkälle: vaikkapa kahta itse tehtyä supermiekkää heilutteleva ja tuliloitsuja viskelevä maagi on hurja kapistus, puhumattakaan kaikki erikoispisteensä panssarointiin ja aseisiin upottavasta supertankista.

Loistavasti toteutettu kykyjärjestelmä ei suinkaan ole ainoa

PELIN MAAILMA ON JÄRJETTÖMÄN LAAJA

Skyrimin valtti. Peli on nimittäin ihan järjettömän laaja. Teoksesta löytyy yli 150 luolasta tutkittavaksi, puhumattakaan kaupunkien tarjoamista mahdollisuuksista seikkailuun jonkun laskuun. Pelaaja voi itse tehdä varusteensa, kerätä aineksia taikajuomiin, mennä naimisiin, liittyä kiltoihin, varastaa kuninkaalta kruunun päästä ja salamurhata ärsyttävät hidasteet. Valinnanvapautta ja tekemisen rikkautta piisaa ennennäkemättömät määrät, eikä ole mitenkään kummallista harhautua tunneiksi puuhaamaan kaikkea pientä.



1 MATKAOPAS

Nimensä mukaisesti peli sijoittuu Skyrimin provinssiin, joka on Oblivionista tutun Cyrodilliin pohjoispuolella. Kartta on saman kokoinen, mutta Skyrimin korkeuserot lisäävät pinta-alaa ja tekevät matkustamisesta haastavampaa.

2 KAKSIN KÄSIN

Pelaaja voi valita kumpanakin käteen jonkin aseensa, taian tai kiiven ja näitä voi käyttää samanaikaisesti. Taistelun tuoksinta kuluttaa staminaa, jota voi sitten palauttaa taitoilla ja taikajuomilla.

Kaikki ei kuitenkaan ole pelkkää auvoa. Julkaisunsa hetkellä Skyrimissä on bugeja, ja vaikka niistä mikään ei peliä kaada tai tuhoa, käytettävyyttä ja pelikokemusta kyllä kärsivät. Valikot takkuilevat, hahmot saattavat liukua lattiaa pitkin ja peli saattaa jumauttaa taistelun tiimellyksessä sekuntiauksiksi paikoilleen. Bugisuus kuitenkin varmasti vähentyy päivitysten myötä, mutta käytettävyyssongelmien kanssa on tultava toimeen. Esimerkiksi kykyneiden selaaminen on hidasta ja kömpelöä, ja kädessä olevien tavaroiden jatkuva vaihteleva turhauttaa. Pelaajan nimittään on valittava mitä käsissään pitää, joten jos sitä haluaa hetkeksi pistää puukon sivuun käyttäkönsä parannustaikuutta, operaatio vaatii valikkorumbaa. Pikakomentoja ei ole ja se pistää pännimään viimeistään siinä vaiheessa, kun mielihäikäyttää useampaa loitsua samassa taistelussa.

Itselläni yksi suurimmista huolista ei kuitenkaan ollut bugisuus vaan pelimaailman staattisuus; fiilis siitä, että vaikka muu maailma näennäisesti puuhastelisikin omiaan, todellisuudessa

pelaaja huomaa olevansa jatkuvasti yksin. Pelko oli kuitenkin täysin turha. Skyrim kuljettaa pelaajaa tapahtumasta toiseen varmaotteisesti ja tyylikkäästi – tilanne saattaa joskus muuttua kesken keskustelun, eikä läheskään kaikkiin seikkailuihin lähdetä yksin. Pelaaja voi myös palkata apureita paikkaamaan oman osaamisen puutteita. Vaikutelma siitä, että pelaaja on vain yksi henkilö monien joukossa, on harvinaisen onnistunut.

The Elder Scrolls V: Skyrim on monipuolisimpia ja kiehtovimpia koskaan näkemieni roolipelejä. Se on huikean laaja ja mahdollisuuksia pursuava eepos, joka kietoo pauloihinsa ensimmäisen viiden minuutin jälkeen. Ne vähäisetkin marisemisen aiheet unohtuvat viimeistään siinä vaiheessa, kun pelaaja joutuu ensimmäisen kerran taisteluun lohikäärmeen kanssa. Luottamus omiin miekkailutaitoihin ei paljoa lämmitä, kun tähtien täyttämää yötaivasta vasten piirtyy mustanpuhuva, toverit ilmielkeihin sytyttävä varjo.

10

Jori Virtanen

👉 HIJACK A VTOL



SAINTS ROW: THE THIRD

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä VOLITION Utgivare THQ Julkaisu 18. MARRASKUUTA Pelaajia 1-2 Ikäraja 18

Kuka kaipaa GTA:ta, kun meillä kolminkertainen pyhimysten rivi?

Rakkautta, anarkiaa ja tautontonta rellestämistä! Saints Row: The Third ei säästele paukkuja, vaan tykittää ruudulle toinen toistaan pähkähullumpia toimintakohtauksia niin, että heikompa kirjaimellisesti hirvittää. Pysytkö sinä vauhdissa mukana?

Saints Row -pelisarjan kolmas osa alkaa suoraan huipulta. Pohjamutien kyntäminen hanttihommiin parissa on jätetty taakse, ja pelaaja astuu nyt suoraan Saints-jengipomon saappaisiin, joissa kelpaa patsastella: Saintsit ovat kansallisia supertähtiä vaatemallistoineen ja energiajuomineen. Ennen kaikkea Stilwaterin pyhimyksillä on hulppeita kulkuneuvoja ja aseita, joilla revitellä tuhoamista varten rakennetussa Steelportin kaupungissa. Rynkyt, singot, haulikot ja singot – kaikki kuviteltavissa oleva tappokalusto löytyy ja vielä vähän lisääkin. Tarkoitin tietysti trailereissa viuhunutta jättimäistä liilaa dildoa!

Steelportin kaduilla pääsee kurvailemaan laajalla valikoimalla superhienoja ja jopa futuristisia kulkuneuvoja, joiden ajettavuutta on petrattu merkittävästi. Saints 2:n ostoskärrymäinen ajomalli on historiaa, sillä peli tuo mukanaan kuorma-autollisen ajofysiikkaa. Rasseilla on nyt massaa, ja sen tuntee. Tiukoissa kaarteissa driftailu ja piilotettujen stuntihyppyjen suorittaminen maistuu. Ilmojen halki pääsee perinteisemminkin, ja sitä varten Saints Row tuo kakkosessa debytoineet lentokoneet takaisin – uudempina ja parempina luonnollisesti.



🔴 YKSIN TAI KAKSIN

Volition halusi jatko-osassa keskittyä vain kampanjaan ja kilpailullinen moninpeli jäi tällä kertaa pois. Kaverin kanssa pelaaminen verkossa onnistuu toki edelleen.

🔵 WRRROOOOM!

Urheiluautoja, prättiä, leijuskootteri, suihkuhävittäjä, tankki ja ihmisiä taivaalle lennättävällä tykillä varustettu rekka – Saints Row'n kulkupelieistä löytyy hevostoimia joka tilanteeseen.

Miltä kuulostaisi lasertykein varustettu hävittäjä, joka voi muuntautua silmänräpäyksessä helikopteriksi?

Steelportissa riehussa aika rientää. Kehitystiimi Volition asetti vapauden suureen rooliin, mikä näkyy ja kuuluu. Pelimaailmaan on helppo uppoutua räiskimään, hurjastelemaan tai vaikka tekemään base-hyppyjä pilvenpiirtäjiltä. Pidin erityisesti mahdollisuudesta muokkata päähahmosta juuri omanlaiseni monipuolisella editorilla.

TOIMINTA EI HELLITÄ HETKEKSIKÄÄN

Steelportin lukuisat kaupungit tarjoavat mahdollisuuden pukeutua kaikenlaisiin kuoseihin, kuten leijonapukuun tai napapaitaan. Mikäli omaan alter egonsa pärstä alkaa kyllästyttää, voi tyypin laittaa remonttiin kesken seikkailun ja jopa sukupuolenvaihdos onnistuu.

Valinnanvapaus ulottuu myös päätarinaa. Avoimessa järjestyksessä suoritettavat tarinatehtävät jaottuvat tälläkin kertaa kolmelle kilpailevalle ryhmitykselle, jotka kilpailevat Saintsien kanssa Steelportin herruudesta. Päätehtävät ovat kokeneet merkittävän



3 VEDÄ ÖVERIT

Rutiinitoimet voi vetää astetta överimpään suuntaan. Autoon voisi toki kulkea ovesta, mutta Saintsissa kuskin paikalle loikataan suoraan tuulilasien läpi. Sama koskee kaikkia perustoimenpiteitä, jotka muuttuvat älyttömiksi ja hauskoiksi manövereiksi pelikällä napin painalluksella.

parannuksen aiempaan verraten, sillä kampanjassa opitaan tyylikkään pankkiryöstötaktiikka koskaan ja koetaan maailman hitain takaa-ajokohtaus. Pähkähullu toiminta kulminoituu näissä, sillä koskaan ei voi tietää, mitä kahjoa pyhimykset päättävät tehdä seuraavaksi. Aiemmista Saints-peleistä tuttu kunnioitusmittari pakottaa tälläkin kertaa takoaamaan sivutehtäviä ja minipelejä ennen kuin uusi tarinätehtävä aukeaa, mikä jossain vaiheessa vähän puuduttaa.

Saints Row: The Third on parhaimmillaan co-opissa. Hyvän kaverin kanssa jaettu ilo on todellakin kaksinkertainen, kun törtöilylle voi räkättää yhdessä. Kisailu siitä, kumpi saa järkkäilyä suuremman räjähdysen, hienomman stuntin tai typerimmän asukokonaisuuden, elää jatkuvasti. Yhdessä rymyessä pienet ruudunpäivitysongelmat, vaatimattomammat grafiikat ja pikkubugit jäävät taka-alalle, sillä toiminta ei hellitä hetkeksikään. Saints Row: The Third on hyvällä tavalla täysin älyvapaa ja sanalla sanoen hauska pläjäys.

9

Tästä hiekkalaatikosta ei leluja puutu.

Eerik Rahja



DISNEY UNIVERSE

PC PS3 WII X360

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä DISNEY
INTERACTIVE STUDIOS Julkaisija DISNEY
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 7

Disney on ollut harvinaisen huono hyödynmään massiivista huippuanimaatioiden ja elokuvien kirjastoaan videopeleissä. Muutama poikkeusta lukuun ottamatta Disneyn pelit ovat olleet aika keskinkertaisia. Yhtiö yrittää nyt uudelleen lainaamalla railakkaasti osasia monesta muusta menestyselästä.

Disney Universe on herttainen tasoloi-kapeli, joka ammentaa kuvastonsa monista Disneyn piirretyistä ja näytellyistä elokuvista. Mukana ovat Karibian merirosvot, Leijonakuningas, Wall-E, Aladdin, Tron, Tim Burtonin Liisa Ihmemaassa sekä tietysti klassisia hahmoja kuten Aku ja Mikki. Oikeastaan

DISNEY UNIVERSEN PARAS MYYNTIVALTTI ON NELINPELI

mikään hahmoista ei varsinaisesti esiinny, sillä peli sijoittuu Disneyn virtuaaliseen teemapuistoon, jossa vieraat pääsevät pukeutumaan elokuvien hahmoiksi ja seikkailemaan näiden maailmoissa. Homma menee puihin, kun paha tekoäly valloittaa puiston ja jää pelaajien tehtäväksi pelastaa päivää.

Neljän pelaajan moninainen peli on Disney Universen paras myyntivaltti. Kimpapakiva on viihdyttävää ja se yhdistelee kivasti yhteistyötä ja kilpailua. Kuvittele Lego Star Wars yhdistettynä Little Big Planetiin Disneyn maailmassa, niin tulos on aika pitkälti Disney Universe. Kentissä hypitään ja pommitaan keräilen Disney-kultaa ja suorittaen erilaisia minitehtäviä. Taistelu on kuitenkin aika tylsää yhden lyöntinapin hakkaamista.

Peli tarjoaa suoritettavaksi kuusi elokuvamaailmaa, joissa uusia pukuja ja extroja avaavaa keräilyä riittää jokaisessa rutiinissa. Vaikka kohderyhmäksi mainostetaan koko perhettä, Disneyn universumista saavat lapset selkeästi eniten irti. Minulla meno alkoi maistua puulta jo ensimmäisen tunnin kohdilla, sillä kentissä ei vaihtuvista lavasteista huolimatta ole tarpeeksi vaihtelua.

Ulkoasultaan peli on kyllä hauskan hurmaa-va, ja lapset saavat siitä varmasti pelaikaa

6

irti kunhan sohvalle löytyy kaveri tai parhaimmillaan kolme.

Arttu Rajala

BATTLEFIELD 3

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä DICE Julkaisija EA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-64 Ikäraja 16



Vuoden 2005 Battlefield 2 saa viimein jatkoa. Battlefield 3 luottaa pohjimmitaan sarjan tunnusomaiseen laajamittaiseen verkkosotaan, mutta lainaa entistä enemmän vaikutteita myös muilta sotapeleiltä. Nämä vaikutteet tuntuvat silti ennen kaikkea yksinpelin puolella.

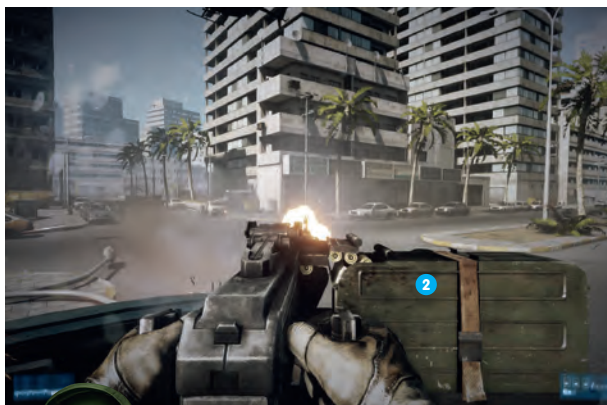
Bad Company -sarjan kultajahti on vaihtunut astetta vakavampaan terroriuhkaan, jota torjutaan niin USA:n merijalkaväen kersantin kuin venäläisagentinkin näkökulmasta. Kaikki alkaa räväkästi aseellisella ajohajalla New Yorkin metrosta, mutta varsinainen kerronta tapahtuu takautumien keinoin. Samalla välteään toiminnan kannalta turha jaarittelu ja

PC-VERSIO MAHDOLLISTAA 64 PELAAJAN MITTELÖT

päästään pureutumaan suoraan dramaattisiin hetkiin mm. Teheranissa ja Pariisissa.

Kampanja ei kuitenkaan eroa tavallisesta putkijuoksusta. Kaikki on ennalta määrättyä aina omalla puolella taistelevien sotilaiden kulkureittejä myöten. Tämä paljastuu viimeistään silloin, kun toverit työntävät kylmästi tarkka-ampujan tähtäimeen osaamatta väistää pelaajaa. Lisäksi yksinpelin kesto ei ylitä edes kuutta tuntia, joten pitkäikäistä hupia siitä ei irtoa. Kaiken sydän on silti monipeli.

Lukeudun siihen kuppikuntaan, jolle ajoneuvoin maustettu verkkoräiskintä on lähtökohtaisesti mielenkiintoisempi vaihtoehto kuin puhtaasti mies miestä vastaan käytävät



1 PELIMUOTOJA

Ensimmäistä kertaa sarjassa mukana on samalla kertaa tarinavetoinen kampanja, kaiken kattava nettipeli sekä erillinen yhteistyökampanja kahdelle pelaajalle. Co-op on yksinpeliä haastavampi.

2 ROOLITUS

Erona BF2:een luokkajakoa on supistettu seitsemästä neljään, mutta luokkien sisällä on enemmän valinnanvaraa roolituksen suhteen. Esim. erillinen lääkintämies on poistettu, ja tähän virkaan voi halutessaan erikoistua perusjääkäristä lääkepakkauksia jakamalla ja defibrillaattorin avaamalla.

kamppailut. Kun kentille saadaan jalkaväen lisäksi panssareita ja hävittäjiä, tulee taisteluun enemmän yllätyksellisyyttä. BF3 jatkaa tällä edeltäjänsä viitoittamalla tiellä, ja konkari on suursodassa kuin kotonaan. PC-versio mahdollistaa jopa 64 pelaajan väliset Conquest-mittelöt, jotka ovat varsin eeppeisiä kokemuksia. Peli kuitenkin toimii myös pienemmissä piireissä, kiitos pelaajamääriin sopeutuvien kenttien ja eri pelimuotojen. Kenttäsuunnittelu itsessään ei tarjoa mitään tajunnanräjyttävää, mutta huikean audiovisuaalisen toteutuksen ansiosta pelaaminen on poikkeuksellisen viihteellistä tykitystä, jota tukevat hyvät joukkuepelimekaniikat.

Kun kymmenet pelaajat käyvät viimeiseen ponnistukseen voiton eteen, ilma täytyy tomusta ja paukkeesta ja tunnelma on katossa. Kokemuksen erinomaisuus kristallisoituu kuitenkin vain PC:llä. Konsoleilla 24 pelaajan rajoite ei mahdollista aivan yhtä messeviä mittelöitä, mutta ei peli niilläkään huono ole. PC:n yhdeksiköstä pitää silti pudottaa pykälä.

9 Kimmo Pukkila



DANCE CENTRAL 2

XBOX 360

Pelityyppi BILEPELI Kehittäjä HARMONIX
Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Dance Central on normaalisti pelisarja, jota kaltaisesti parkettien partavaahto välttää kuin ruttoa. Kinect-kamera tarkkailee käsiä, päätä, vartaloa ja jalkoja yhtä aikaa samalla, kun yritän epätoivoisesti matkia edessäni viipottavaa tanssijaa.

Ehostetussa "Break it Down" -tilassa jokaisen yksittäisen liikkeen voi nyt harjoitella erikseen niin monta kertaa, että viimeinenkin ranteenpyöräytys menee nappiin. Liikkeitä voi myös hidastaa opiskelua varten. Omat kömpelöt pyörähdykset voi myös tallentaa videona tarkastelua varten.

Toinen iso uudistus on yhtäaikainen kaksinpeli. Kameran tunnistaa kaksi heilujaa hyvin, ja suurimpana ongelmana onkin välillä tahattomia yhteentörmäyksiä. Itseen pelaavalle mukana on myös ohkainen

JOKAISEN YKSITTÄISEN LIIKKEEN VOI HARJOITELLA ERIKSEEN

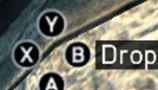
yksinpelikampanja, jossa lantiota vatkaamalla tehdään vaikutus eri tanssidoihin.

Tanssijoiden ilmeet ja liikkeet on kaapattu ruudulle esimerkillisesti. Tanssilavojen välke ei käy rasittavaksi, ja tarpeellinen informaatio on selkeästi esillä. Vähemmän yllättäen tanssimusiikkipainotteinen kappaleista on täynnä sekä Lady Gagan ja Rihannan kaltaisia nykytähtiä että Haddawayn tapaisia ysäriilmudiskon suosikkeja. Hevi ei taida tanssiksi taittua, tai ainakin liikevalikoima olisi hyvin yksipuolinen. Lisäkappaleita voi ostaa Xbox Livestä.

Dance Central 2:n kenties ainoa ongelma on kehittäjä Harmonixin edellisistäkin musiikkipeleistä tuttu kilpailuhenkinen suorittaminen. Bileympäristössä tällainen ei oikein toimi yksinpelin tavoin, kun tarkoitus olisi pääsääntöisesti pitää hauskaa. Pieni kauluksen löysääminen tai erillinen bilemoodi olisi tehnyt terää.

Harmonixin kyky tuottaa kautta linjan laadukkaasti toteutettuja musiikkipelejä jatkuu kuitenkin myös Dance Central 2:ssa. Kinectin hankkineille peli on lähes pakko-

8 hankinta. Kaikki muut ovat ainakin yhden kokeilun itselleen velkaa.
Matti Isotalo



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Julkaisu 15. MARRASKUUTA Pelaajia 1-8 Ikäraja 18

Assassin's Creed -sarja on jotain mitä Dan Brown olisi voinut kirjoittaa, jos hän olisi millään tavalla hyvä kirjailija. Sen muinaiset salaliitot yhdistettynä mielikuvituksellisiin uudelleentulkintoihin historiasta muodostavat moniulotteisen verkoston, joka pääsee ehkä parhaiten oikeuksiinsa tässä sarjan kolmannessa suuresa pelissä.

Revelations on kuin sipuli. Tällä en tarkoita että se itkettää, vaan sitä että siitä tuntuu löytyvän koko ajan uusia kerroksia. Peli aloitetaan Desmond Milesin virtuaalihahmosta, tämä kun on tapahtunut Brotherhoodin tapahtumien seurauksena syväle Animus-laitteen viansietotilaan. Täältä Desmond hyppää Ezion kenkiin 1500-luvun Konstantinopoliin. Ezio haalii käsiinsä mystisiä avaimia, joiden kautta hän voi puolestaan sukeltaa Altairin elämäntarina. Viimeistään tässä vaiheessa alkaakin tuntua siltä, että joku Ubisoftilla on suuri Inception-elokuvan ystävä.

Monipuoliset hahmokuviot saavat seurakseen monipuoliset pelielementit. Suurin osa ajasta vieteään toki loikkien talojen katoilla ihmisiä puukottamassa, mutta tämän lisäksi tarjolla on uudenlaisia vaihtoehtoja, kuten tornipuolustusminipeli ja Välimerenalueen kattava strategia, jossa lähetetään värähtyjä salamurhaajia valtaamaan kaupunkoja tempeliritareilta.

Pelin tarinaan on taas panostettu, mutta



1 APUVOIMIA

Ezio voi kutsua liittolaisiaan avuksi kaduilla ja tehtävissä. Pieni vinkkaus johtaa nopeaan salamurhaan, ja kun porukkaa on kasattu riittävästi, voi Ezio tilata suoranaisten kiertorataiskun raivoisan nuolimyrskyn muodossa. Parhaimmillaan kentälle jää vain kuolleita tempeliritareita.

2 KIIPEILYÄ

Itäisillä mailla tutustutaan muun muassa koukkuterään, joka korvaa osan vanhasta kiipeilymekaniikasta ja sallii köysiä pitkin liukumisen. Laskuvarjot mahdollistavat Batman-henkisen liittelemisen, ja vihollisia voi rangaista jopa 300 erilaisella pommityyppillä.

erinäisten sivutehtävien ja lisäelementtien avulla siitä on myös tehty todella riittoisa ja petollinen aikasyöppö. Juonen puolessavälissä näpertelystä tosin otetaan vahva irti, pelin siirtessä hetkeksi Konstantinopolin ulkopuolelle.

Myös keräiltävää Revelationsissa piisaa, etupäässä Animuksen datakappaleiden muodossa. Näiden avulla Desmond voi sukeltaa omiin muistoihinsa, jotka paljastavatkin mielenkiintoisia asioita tämän menneisyydestä. Nämä osuudet ovat kuin taiteellisia uudelleentulkintoja Portal-peleistä. Ne ovat uskottoman komeita ja tunnelmallisia osuuksia, jotka poikkeavat virkistävästi muusta pelistä.

Teknisesti peli on edennyt jokseenkin vähän aiemmista osistaan. Grafiikat ovat edelleen kohtuullisen laadukkaita, etenkin pelimaailma on ilo silmälle, mutta hahmon huulisynty ei pysy kohdallaan, ja pahimmillaan nämä näyttävät vaatekaupan mannekiineilta: muovisilta ja tunteettomilta. Musiikkipuoli on sarjan ystäville tuttu

TARINAAN ON TAAS PANOSTETTU

sekoitus orkestraalista ja etnistä materiaalia, joka vaihtelee dynaamisesti tilanteen mukaan. Se täyttää tehtävänsä sängen pätevästi, ja pelaa yhteen eloisan äänimaailman kanssa. Kansalaisilta olisi tosin toivonut enemmän uusia lausahduksia.

Salamurhaajia pelataan paljon totuttuun tyyliin ja ohjaus on yleisesti ottaen intuitiivista, mutta aina pelaaja ja peli eivät pääse yksimielisyyteen. Myös parin napin paikkaa on muutettu, mikä voi aiheuttaa tahatonta komediaa ja murhia.

Kaiken kaikkiaan Assassin's Creed: Revelations on oivallinen jatko oivalliselle pelisarjalle. Sen monipuolisuus ja sisältö ovat harppauksia edellä monista sen kilpailijoista, joskin se on edelleen näitä teknisesti jäljessä. Sarjaan ei kannata silti hypätä mukaan tässä vaiheessa, ja Assassin's Creed II ja Brotherhood ovat mini-

mivaatimuksia, jotta pelin juonesta saa kaiken irti. Moninpeliin emme vielä edes ehtineet päästä käsiin.



Mika Sorvari

MODERN WARFARE 3

PC PS3 X360

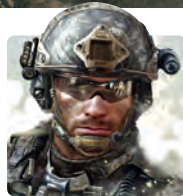
Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä INFINITY WARD, SLEDGEHAMMER GAMES Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-16 Ikäraja 18



Call of Duty: Modern Warfare 3:ssa sukelletaan maailmansodan pyörteisiin. Huolimatta ydinpommeista, vallatusta Washingtonista ja venäläisistä ultranationalisteista, ei sen edeltäjä ole voinut kehua koukuttavasta tarinasta. Myös uusi osa jatkaa samoilla raitilla, ja siinä missä jokainen kohtaus on kyllä näyttävästi aseteltu, jäävät tarina sekä sen hahmot pinnallisiksi. Aluksi peli tuntuu erittäin jouhevalta, mutta samaan aikaan liian tutulta. Ennen pitkää täysin käsikirjoitettuun räiskintään tulee ähky, vaikka kampanja kestää vaatimattomat viitisen tuntia.

Mutta aivan kuin Battlefield 3:ssa, myös tässä laadukas moninpeli on se tärkein komponentti. Terroristihippa takakujilla silkkinen sulavalla 60 kuvan ruudunpäivitysnopeudella ei koskaan vanhene, eikä mennyt aikaakaan, kun kaltaiseni Call of Duty -veteraanit jo ottivat ottelut haltuunsa. Modern Warfare 3:n kehitysaika ei ole mahdollistanut mitään vallankumouksellisia uudistuksia tuttuun kaavaan. Perkit toimivat niin kuin ennenkin, eikä asebalanssiakaan ole suuremmin möyhennetty. Tuoreutta lisäävät lähinnä pienet muutokset, kuten kokemustasojen kerääminen aseille ja mahdollisuus valita eri killstreak-systeemejä, joskin jäin myös kaipaamaan joitain ominaisuuksia viime vuoden versiosta, Black Opsista. Spec-Ops-yhteistyötilaa on viilattu hieman, ja tällä kertaa pelimuoto on – mikäli mahdollista – jopa parempi kuin sarjan aiemmissa osissa.

Modern Warfare 3:n ässänä hihassa heiluu uusi Elite-



1 ELÄMÄN SUOLA

Call of Duty -sarjan aiempia osia on keuhuttu vaihtelevista, eri maailmankolkkiin sijoittuvista ympäristöistään. Uusi osa ei tietenkään halua jäädä jälkeensä, vaan hyppää pallon puolelta toiselle yhtenänsä.

2 AIKA ELÄKKEELLE?

Pelin grafiikkamoottori on jo vuosia vanha, ja sen huomaa yksityiskohtia läheltä syynänessä. Kuvasuunnittelun osalta Modern Warfare 3 on kuitenkin tahraton. Lisäksi peilille on annettava kiitosta sulavuudesta konsolleille.



palvelu, joka kytkeytyy verkkopelaamisen sosiaalisempaan puoleen. Se tarjoaa klaaneja, kilpailuja ja ylenpalttisesti nipelitietoa omista otteista kentällä. Samalla Elite tekee oman verkkopeliuran seuraamisesta helpompaa ja haus Kempaa kuin koskaan aiemmin tässä lajityypissä. Peliyhteisön kannalta palvelun potentiaali onkin merkittävä, mutta Elite ei vaikuta suoranaisesti pelattuuteen. Sen sijaan se on työkalu niille, jotka haluavat nostaa pelikokemuksensa seuraavalle tasolle.

Modern Warfare 3 tekee sen, mitä sarjalta on totuttu odottamaan, ja ottaa siitä kaiken irti. Peli on yhtä hauska nykyään kuin jo viisi vuotta sitten, mikä kertoo jotain peliyhtymien lujuudesta. Kehittäjillä ei ole pakottavaa tarvetta esitellä suuria mullistuksia pitääkseen tuotteensa kiinnostavana, mutta niille, jotka ovat matkan varrella kyllästyneet, ei tarjolla myöskään ole mitään, mikä saisi uudestaan innostumaan. Se ei kuitenkaan estänyt minua nauttimasta tästä kolmannesta osasta.

8

Mathias Holmberg



STEELSERIES SENSEI

DOUBLE SENSITIVITY

A powerful 32 bit ARM processor allows Sensei to reach up to 11,400 DCPI.

YOUR WAY

The most customizable mouse in the world. Whatever you want, however you want it.

BUILT BY THE BEST

Fnatic, SK, EG, Na'Vi, EHOME, TyLoo. LoL, HoN, CS, SC2, Dota. They were all in on it.

ILLUMINATE

16,8 million color options – in 3 different zones. And it can be turned off.

WWW.STEELSERIES.COM/SENSEI

 **steelseries**

AVAILABLE IN DECEMBER



SONIC GENERATIONS

PC PS3 X360

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä SONIC TEAM Julkaisija SEGA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7



Sonic on reliikki 90-luvulta, pelisankari joka sopi aikansa tarpeisiin. Viimeisen vuosikymmenen aikana hahmosta on tullut lähinnä vitsi, joka yrittää jatkuvasti keksiä itseään uudelleen 3D-formaatissa. Sonic Generations on nostalgiamatka, ei enempää eikä vähempää.

Vietetään Sonicin synttäreitä, ja tämän ystävät ovat kokoontuneet juhlimaan. Juhlien ylle lankeaa kuitenkin varjo, joka repii aukon ajan ja avaruuden kudelmaan, heittäen koko konkkaronan pitkin eri ulottuvuuksia. Sonic lyöttäytyy yksin vanhan itsensä, klassisen Mega Drive Sonicin kanssa, ja yhdessä nämä käyvät lävitse 20 vuotta pelihistoriaa selvittäessään sotkua.

Sonic Generationsin pitäisi olla peli-ikonin uran yhteenveto, mutta se tuntuu enemmän mukiinmenevältä hittikimaralta. Se on nyt kolmas peli, joka käyttää ns. Hedgehog Engineä. Sonic Team näyttää viimein päässeen jyvälle moottorinsa kiemuroista, sillä tekijät ovat aiempaa tietoisempia sen hyödyistä ja rajoituksista. Se on silti umpikuja, josta pitäisi hankkiutua eroon. Peli pysyy kasassa vain ilmastointiteipillä ja koreilla efekteillä. Tämä moottori edustaa Sonic Teamin tunnelinäköä,



1 TUTTUJA ALUEITA

Kenttäsuunnittelu on vaihtelevaa, jopa luovaa, ja se luo onnistuneesti uudestaan tuttuja alueita kuten Chemical Plant Zonen. Epäreiluja kuolonloukkuja on vähennetty, ja kenttien haaste onkin siinä, kuinka nopeasti niistä suoriutuu.

2 HIENOT HETKET

Jokainen pelin kentistä tarjoaa ainakin yhden pakahdut-tavan hienon hetken, oli se sitten nokkela kappale nostalgialla, tai odottamaton muunnelma vanhasta tasosta. Myös pomot ovat melko hyviä, mutta tuntuu hieman halvalta, että niiden kimppuun pääsee vain yhden Sonicin kanssa.

jonka keskiössä on virheellinen luulo siitä, että 2D ja 3D on pakko jotenkin yhdistää. Sonic Generationsin pelattavuudessa ei ole mitään punaista lankaa, ja se muuttuu radikaalisti jopa yhden kentän aikana.

Sonic Team on luonut muutamia todella kivoja tasojätkä vanhalle Sonicille, ja häntä pidättelevät lähinnä moottorin rajoitukset. Silti peli on parhaimmillaan uuden Sonicin astuessa valokeilaan, vaikka tällöinkin touhu lipsahtaa paikoin autoplain puolelle. Keskeinen ongelma tässä on se, että kokonaisuus heilahtelee rikkaudesta latteuteen. Peli on ruma nikotellessaan Speed Highwayn kaltaisissa kentissä ja kaunis aulan lävitse juostessa. Musiikki aaltoilee modernien raitojen ja klassisen Sonicin piippailun välillä. Yleisesti ottaen hyvää on tässä kuitenkin enemmän kuin pahaa.

Lopputulokset on hieman puolivillainen

KENTIES TÄMÄ ONKIN JUHLA, JONKA SONIC ANSAITSEE

juhlistus Sonicin urasta, ja kenties tämä onkin semmoinen juhla, jonka Segan mas-kotti ansaitsee. Silti on korostettava, että nautin tästä läpileikkauksesta loppuun saakka. Toivon edelleen, että Sonicin taso nousisi entiseen loistoonsa, mutta ehkäpä tässä voisi viimein olla tilaisuus kääntää seuraava sivu hahmon historiassa ja aloittaa kokonaan uusi tarina maailman nopeimmasta siilistä.

7

Viktor Eriksson



SUPER MARIO 3D LAND

NINTENDO 3DS

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä NINTENDO
Julkaisija NINTENDO Julkaisu 18. MARRASKUUTA
Pelaajia 1 Ikäraja 3

Seison pienellä tasolla ja katselen syvyyksiin, tyhjiyteen. Se on tasojen luonne: joka tippuu, kuolee. Tämä pätee myös Super Mario 3D Landissa, muttei aina. Joskus alhaalla odottaa pilvi tai toinen taso... siihen pitää vain osua.

Super Mario 3D Land on yksi aidoista Nintendo-peleistä. Sen hyvät suunnittelu-ideat löytyivät jo Super Mario Galaxyta, mutta tässä ne on integroitu entistäkin paremmin. 3D:tä käytetään nyt niin, ettei sitä missään vaiheessa halua kääntää pois. Erityisesti korkeusvaikutelma häikäisee. 3D:n ollessa päällä tuntuu siltä kuin Marion kanssa katselisi 150 metrin korkeudesta.

Kauniiden ja monipuolisten kenttien läpipeluu tarjoaa vaihtelevia kokemuksia, jotka aktivoivat aivan eri alueita aivoista. Ajatuksen pitää juosta jatkuvasti askeleen edellä hyppä, eikä sitä sovi sitoa myöskään kaavoihin. Välillä Mariota seurataan ilmasta isometrisesti, välillä suoraan sivulta.

3D:TÄ KÄYTETÄÄN NYT NIIN, ETTEI SITÄ HALUA KÄÄNTÄÄ POIS

Peli tekee jatkuvia pieniä muutoksia perspektiivissä ilman, että yksikään niistä on ärsyttävä tai epäonnistunut.

Warp-putket, salakäytävät ja tutut kasvot Nintendon maailmasta ovat tässäkin pelissä läsnä. Kaikki näyttää mahtavalta, terävältä ja rakkaudella animoidulta. Musiikillisesti faneja hellitään välillä uusilla tulkinnoilla tutuista teemoista.

Itse hyppele on melko perinteistä, mutta likipitään täydellistä. Uutta on mm. Katto-Kassinen-laatikko, joka leijuu oman propellinsa voimin. Mario itse voi lentää pidemmälle pesukarhuhännän voimin. Peli hyödyntää myös Street Pass -ominaisuutta, ja kaikista kahdeksasta maailmasta löytyy mysteerilaatikoita lahjoineen.

Lyhyesti kyseessä on välttämätön lisä jokaisen 3DS:n omistajan kokoelmiin. Niille, joilla konsolia ei vielä ole, se on hyvä syy lähteä ostoksille. Super Mario 3D Land loikkaa ja osuu.

9

Christian Gaca



UNCHARTED 3

PLAYSTATION 3 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä NAUGHTY DOG Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-10 Ikäraja 16

Uncharted 3 alkaa jokseenkin Guy Richie -henkistä tunnelmista Lontoon varjoisilta kujilta. Toimintakaksikko Sully ja Drake ovat vaihtaneet seikkailuvermeet pukuihin, mutta ensivaikutelman ei kannata antaa hämätä: historialliset mysteerit ovat edelleenkin kaiken alku ja loppu, ja pikku pubista käynnistyvä tarina etenee nopeasti niin eppisiin maisemiin, että heikompia hirvittää.

Pelin alkupuoli nojaa vahvasti pitkällisiin animaatiopätkiin, joista sitten pikku hiljaa siirrytään varsinaisen pelitoiminnan puolelle. Tämä häilytys tehdään niin nokkelin tavoin, ettei pelaajalle aina ole ihan selkeää kumman puolella ollaan, mutta tämä ei ole lainkaan paha asia.

Graafisestihan tästä ei enää paremmaksi päästä. Jokainen yksityiskohta on Unchartedin maailmassa hiottu paikalleen, eikä siinä ole mitään geneeristä. Toistoa ei harrasteta eikä tämä ole peli, joka juostaan lävitse – paitsi tietenkin, jos laiva uppoaa alta tai kuolema kutittelee takalastia monilla pitkällä jaloillaan.

Hahmot toimivat luontevana osana maailmaa, ottaen tukea seinistä ja käyttäytyen muutenkin hyvin luonnollisesti. Samaan tapaan kaupungit pursuavat ihmisiä, jotka puuhailevat omiaan aikaansaaden todella elävän vaikutelman. Musiikit eivät jää tästä tunnelmanluonnista pätkääkään jälkeen. Sanotaan, että hyvää taustamusiikkia ei edes huo-



1 KUIN ELOKUVAA

Sarjan elokuvallinen kerronta on taas ottanut uusia harppauksia eteenpäin. Hahmojen kasvoanimaatiot haastavat nyt suurimman osan tosi maailman keskikastin näyttelijöistä, ja dialogi on edelleen hauskaa ja terävää.

2 TUNNELMOINTIA

Erilaiset toimintakohtaukset vuorottelevat pohdiskelevampien hetkien kanssa, ja sopivin väliajojen mukaan heitetään korea välianimaatio antamaan pelaajalle tilaisuus hieman hieroa sormiaan, jotka jännitys on ajanut kramppiin.

maa, mutta tämä ei ole aivan totta. Pysähdyin pelissä pariin otteeseen vain musiikista nauttiakseni.

On siis selvää, että Uncharted 3 on hunajaa sekä korville että silmille. Pelattavuudessa se ei yllä aivan samaan. Drake ei loiki tai kiipeile yhtä sulavasti kuin Batman Arkhamin maisemissa, mutta tämä on epäreilu vertailu, kulkeehan Draken tarina orgaanisempien ja rikkonaisempien maisemien lävitse. Kun tämän huomioi, on Naughty Dog tehnyt kiitettävää työtä käyttöliittymän kanssa. Ja jos Drake loikkaakin rotkoon, tekee peli vain pienen hypyn ajassa taaksepäin.

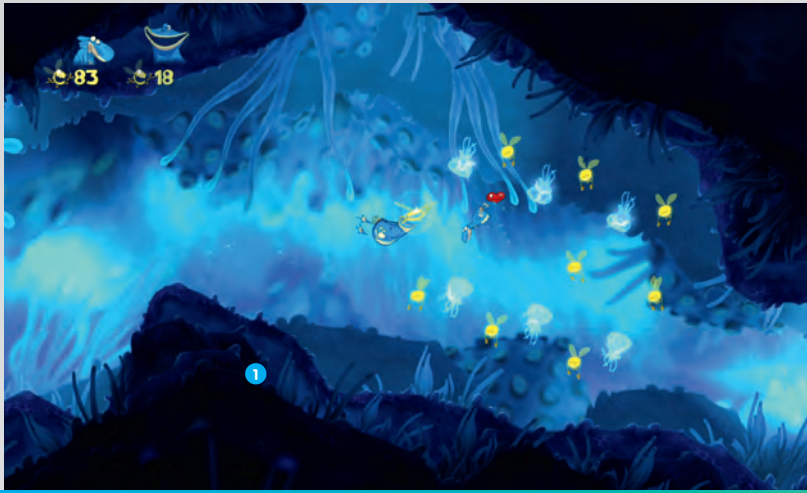
UNCHARTED 3 ON HUNAJAA SEKÄ KORVILLE ETTÄ SILMILLE

Toinen lievä tyyllivirhe löytyy rytmityksestä. Se on pääosin erinomaista, mutta jotkut suurista toimintakohtauksista tuntuvat kestävän turhankin kauan. Tiedän valittavani tässä liiasta hyvästä, mutta kun esimerkiksi palavassa talossa on jo sukku loinut aimo tovin edestakaisin, alkaa tilanteen intensiivisyys laskea.

Muulle valittamiselle Uncharted 3 ei sitten annakaan tilaa. Se hämärtää rajaa pelien ja elokuvien välillä niin paljon kuin tasohyppelyyn, pulmanratkontaan ja räiskintään pohjaava kokonaisuus vain voi. Lisäksi se tekee sen niin laadukkaasti, että yhdeksän kymmenestä Hollywood-tuotoksesta jää rannalle ruikuttamaan. Yksinpeli on läpäistävässä kolmessa illassa, mutta ne ovat kerrassaan upeita iltoja. Lisäksi Uncharted 3:ssa on mahdollisuus co-op -toimintaan, joka on aina hauskeempaa kuin tynnyrillinen apinoita, eikä kellekään tule yllätyksenä, että myös perinteisempi verk-



kopeli on mukana. Itse en ole suuri moninpelaaja, mutta sen sijaan aion kolota kampanjan uudestaan heti, kun aika sallii. Se on nimittäin niin hyvä.
Mika Sorvari



RAYMAN ORIGINS

PS3 WII X360

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä UBISOFT MONTPELLIER Julkaisija UBISOFT Julkaisu 24. MARRASKUUTA Pelaajia 1-4 Ikäraja 12

1990-luvulla menestystä näyttänyt Rayman on viettänyt viime vuodet syvissä vesissä, mutta nyt propellipää tekee pirteän paluun pinnalle. Rayman Origins on hahmon sekä tämän hullunkuristen ystävien matka siihen pisteeseen, jossa joukkio nähtiin sarjan ensimmäisessä osassa. Peli ei keskity innovaatioon, vaan palauttamaan tasohyppeilyn kultakaudelleen. Lopputuloksena on huippuunsa hiottu ja hulvaton 2D-seikkailu, joka sopii niin Rayman-veteraaneille kuin muillekin pelaajille.

Kokonaisuus tuntuu hyvin klassiselta tasohyppeilyltä, joka on kuitenkin suunniteltu nykypäivän pelaajille. Yksi osa tätä on mahdollisuus yhteistyömoninpeliin kolmen kaverin kanssa. Lisäpelaajat voivat hypätä mukaan tai poistua pelistä saumattomasti nappia painamalla, ja kohellus käy kahta kauheamaksi uusien hahmojen liittyessä hauskanpitoon. Toverukset voivat leikkisästi läpsiä toisiaan, mutta myös nostaa kavereita ylemmäs tai yksi voi toimia tukena loppupomon aikana herätellen kaatuneita takaisin kehiin. Haastavimmissa paikoissa pelaajien on kuitenkin myös osattava liikkua yhtäaikaisesti. Tällaisia ovat esimerkiksi tilanteet, joissa yksi kantaa



1 UPEAA TAIDETTA

Rayman Originsia on luonut ja suunnitellut Ubisoftin Montpellierin kehittäjästudio, joka herää eloon. Tämä kuvaa osuvasti grafiikan ilmeikkyyttä. Niin viidakko, aavikko kuin jääluolakin näyttää elävältä ja persoonalliselta.

2 EI ELÄMIÄ

Rayman (ja muut pelaamalla avautuvat hahmot) eivät kestä kuin yhden tai kaksi osua, mutta pelaajalle annetaan rajaton määrä uudelleenyrittäyksiä. Aluksi kuolema korjaa usein, mutta tallennuspiste ei koskaan ole liian kaukana.

valoa luoden muille suojaa varjo-olentojen täyttämällä alueella.

Siinä missä pelaaminen on tarkkaa, se on myös usein varsin hektistä. Hahmot liikkuvat ruudulla ketterästi ja kimpoilevat seinältä toiselle kuin superpallot. Samalla ympäristöt heräävät henkiin elävän, käsin piirretyn grafiikan siivittämällä. Joissain tilanteissa vilinä alkaa tuntua jo liian kiihkeältä pelattavaksi, mutta suurimmaksi osaksi peli tasapainoilee hykerryttävästi hulluuden ja nerokkuuden kapealla nuoralla. Pelaajapoloinen heitetään tuon tuostakin kuoleman partaalle, mutta peli myös kiskaisee sieltä viime hetkellä turvaan.

Peliä voisi kritisoida siitä, että kentät ovat temaattisesti kliseisiä, mutta kun kaikki on suunniteltu taidokkaasti, kenttien haasteet vaihtelevat ja kaikesta

KAIKESTA PAISTAA LÄPI SOPIVAN REILU ANNOS HUUMORIA

paistaa läpi sopivan reilu annos huumoria, on Rayman Originsista vaikea olla pitämättä. Parhaimmillaan koko kenttä tuntuu tanssivan leikkisän ääniraidan ja pelaajan liikkeiden mukana, osien liikkua ja ääniefektien sulautuessa aukottomasti musiikkiin. Ja vaikka pelillä ei ole tapana turhauttaa, vaatii täydellisen

9 läpisy useiden päivien panostusta ja kenttien tarkkaa kolumistia, aivan kuin kunnon tasohyppeilyssä kuuluukin.

Kimmo Pukkila



KINECT SPORTS SEASON 2

XBOX 360 (Kirjoittaja: Eerik Rahja)

Kinectin suosituimman urheilupelin toisessa osassa on kuusi uutta lajia, laskettelusta dartsiin. Paketin helmeiksi nousee golf, sillä sen toteutus muistuttaa eniten oikeaa lajia. Puttailu ja lyöntien voiman säätely toimii kuin oikealla nurmella. Baseball ja jenkki-futis tulevat toimivuudessa golfin kintereillä, kun taas darts on tylsäkin tylsempää puuhaa, eikä Kinect erota nyrkkiä avokämmenestä. Tennis taas on mokattu poistamalla kierrellykset kuvioista. Sport-

6 tipaketti viihdyttää parhaiten kaveriporukassa; yksin heilumiseen puuttuu yhden päivän aikana.



WRC 2

PC PS3 X360 (Kirjoittaja: Kimmo Pukkila)

Odotettu WRC-rallipelin paluu jäi viime vuonna pannukakuksi, kun italialaisen Milestone-studion ensimmäinen veto lajin parissa osoittautui perin keskinkertaiseksi. Harmillisesti vuosi ei ole riittänyt korjaamaan tilannetta. WRC 2 on pitkälti sama peli kuin edeltäjänsä, eikä suuria parannuksia nähdä. Vaikka mukaan on saatu mm. supererikoiskokeita, ovat radat edelleen kovin kuoilleita ja ajofysiikat hapuilevia. Toteutus kalpenee teknisesti vanhemmillekin

5 teoksille. WRC 2:ta pelaa lähinnä vain täyden rallilisenssin tähden, paremman puutteessa.



THE ADVENTURES OF TINTIN

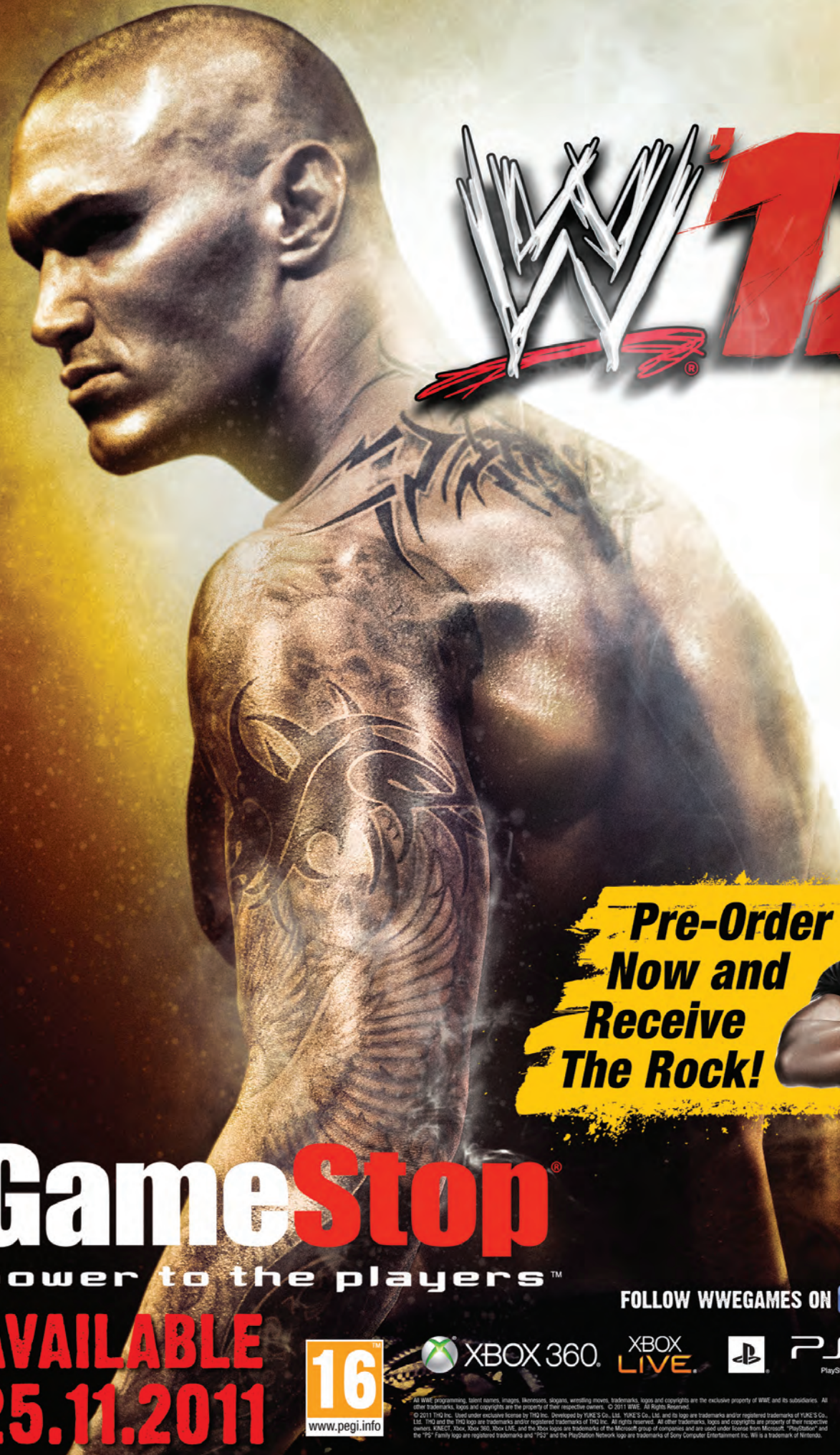
3DS PS3 WII X360 (Kirjoittaja: Kimmo Pukkila)

Steven Spielbergin uutuuselokuvaan pohjaava Tintin-seikkailu on rakennettu yksinkertaisen 2D-tasohyppeilyn muotoon. Ratkaisu ei ole täysin typerä, mutta pelin itseään toistava luonne ja yletön helppous saavat helposti haukottelemaan. Väliin upotetut kaahailu- ja ammutakohdat eivät nekään lisää haastetta, vaan peli on selvästi tähdätty lapsille. Yksinpeli on ohi jo yhdessä illassa, mutta hieman mielikuvituksellisempi yhteistyötila voi lisätä hieman ikää.

5 On silti vaikea nähdä, miten Tintti näillä eväin puoltaisi paikkaansa kovatasoisessa joulutarjonnassa.

BIGGER. BADDER. BETTER.

WWE '12



**Pre-Order
Now and
Receive
The Rock!**



GameStop

power to the players™

**AVAILABLE
25.11.2011**

16
www.pegi.info

XBOX 360

XBOX LIVE



PS3
PlayStation 3



Wii

THQ

FOLLOW WWEGAMES ON



WWE.THQ.COM

All WWE programming, talent names, images, likenesses, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2011 WWE. All Rights Reserved.
© 2011 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by YK&S Co., Ltd. YK&S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YK&S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. XNCT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS2" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Wii is a trademark of Nintendo.





X-Men: First Class

Mutanttien vapautusliikkeen ensimmäiset askeleet



Näyttelijät **James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence & Kevin Bacon**

Julkaisija FS-FILM
Ohjaus MATTHEW VAUGHN
Genre TOIMINTA

ENSIMMÄISET KAKSI X-MEN -ELOKUVAA antoivat aiemmin kämäsyydessä rykeneelle supersankari-genrelle kummasti puhtia. Mustavalkoisia asetelmia vältäneet toimintaseikkailut saavat nyt esiosan, jossa kerrotaan miten mutantit astuivat ensi kertaa valokeilaan. Vain muutaman leffan ennen X-Men: First Classia ohjannut Matthew Vaughn onnistuu tiivistämään X-Menien kirjavasta historiasta kaiken oleellisen vauhdikkaaseen kaksituntiseen, jota katsoessa ei pääse pitkästyämään.

1940-luvulta alkava tarina esittelee professori Charles Xavierin ja tämän ystäväksi muodostuvan Erik Lehnsherrin. Telepatian taituri Xavier uskoo ihmiskunnan hyvyyteen, kun taas magnetismin mestari Lehnsherr on menettänyt kaiken sinisilmäisyytensä natsien kidutuksenpenkeissä. Miehiä yhdistää rakkaus mutantteihin, mutta heidän tapansa saavuttaa unelmien utopia paljastuvat lopulta hyvin erilaisiksi.

Kaksikolla on myös yhteinen tehtävä: pysäyttää kolmatta maailmansotaa käynnistävä Sebastian Shaw. Shaw on erittäin voimakas mutantti, joka haluaa maailman palavan, jotta tuhkista syntyi uljas mutanttien valtakausi. Shaw käytyreinen

on siis kukistettava, mutta pelkillä pyssyillä ei tätä uhkaa selätetä. Xavierin ja Lehnsherrin on löydettävä ja koulutettava ryhmä lahjakkaita nuoria eli mutantteja taistelemaan tulella tulta vastaan.

X-Men: First Class liikkuu sujuvasti kerronnassaan kohtauksesta toiseen. McAvoy ja Fassbender loistavat päärooleissa ja tyylikkäästi toteutetut toimintakohtaukset jättävät kerrankin riittävästi tilaa hahmokehitykselle. Useimpiin saadaankin puhallettua hienosti persoonallisuutta, mutta valitettavasti pahisten kaarti Shaw'ta lukuunottamatta jää langanohuiksi hahmotelmiksi. Mutanttien historia on niin täpötäynnä yllätyskäänteitä ja värikkäitä tapahtumia, että kovankin Ryhmä-X:n fanin on vaikea pysyä kärryillä. Aineksista on kuitenkin saatu pelkistettyä kaikki oleellisen kouralliseen hahmoja, joten seikkailuihin perehtymätönkin pysyy hyvin juonesta ja hahmoista kärryillä.

X-Men: First Class on erinomaisen onnistunut esiosa Marvelin supersankarielokuville ja helposti superfilmien kärkekkästä. Tätä varhaisen vaiheen mutanttitoimintaa seuraisi kernaasti vielä useammankin elokuvan verran.



Jori Virtanen



X-Men Ultimate Collection

X-Men: First Classin yhteydessä julkaistu Ultimate Collection on täydellinen elokuvakokoelma aihepiiristä sisältäen kaikki viisi näyteltyä elokuvaa vuodesta 2000 lähtien. Kaksi ensimmäistä ja uusin First Class ovat paketin parhaimmista, kun taas X-Men 3: Last Stand ja X-Men Origins: Wolverine ovat harmittavia rimanalituksia. Blu-ray-rainojen kuvanlaatu on erinomainen, mutta extroja ei juuri ole verrattuna yksittäin pakattuihin BD-kiekkoihin. Jos edellisiä osia on jo hyllyssä, kannattaakin leffat hankkia yksittäin. Muutoin paketti on toki mutanttifanille pakko-ostos.



Adam Resurrected

Ohjaus PAUL SCHRADER Genre DRAAMA Julkaisija UNIVERSAL

ADAM STEIN ON ENTINEN TAIKURI ja sirkustirehtööri joka on nähnyt keskitysleirin kauhut, eikä niiden traumatisoimana kestä mielisairaalaan porttien ulkopuolella. Entisille leiriläisille perustettu Seizling-instituutti on kuitenkin kaukana normaaleista mielisairaaloista, ja se tarjoaa nerokkaalle ja karismaattiselle Adamille tilaisuuden irtautua traumaistaan sangen epäkonventionaalisilla tavoilla.

Adam Resurrected menee äärimmäisyyksiin, ja se olisi voinut helposti kaatua huonon maun puolelle, mutta Jeff Goldblumin vimmainen suoritus pitää sen raiteillaan, ja antaa sen surrealistisille kuviolle uskottavuutta. Keskiytysleiritakauksissa hän saa vahvan vastanäyttelijän Willem Dafoesta, ja ainakin minulle nämä muodostavat mitä upeimman kaksikon.

Käsikirjoitus, joka pohjaa Yoram Kaniukin kirjaan, ei valitettavasti pysy koossa loppuun asti. Luova hulluus laantuu kohti tavanomaisuutta, eikä sellaisenaan anna elokuvalla arvoistaan kliimaksia. Nykyiselläänkin Adam

8 Resurrected on epätavallinen ja jokseenkin kieroutunut kertomus, jota joko rakastaa tai vihaa.
Mika Sorvari



Rango

Ohjaus GORE VERBINSKI Genre ANIMAATIO Julkaisija PARAMOUNT

RANGO ON ANARKISTINEN ANIMAATIOKOMEDIA näyttelijästä innostuneesta kameleonttilisistä, joka yrittää pelastaa kuivuudesta kärsivän pikkukylän pahan pormestarin metkuilta.

Rangon käsikirjoitus on hyvää tasoa, ja se onnistuu ammentamaan lännkkärrainojen kliseistä valtavan määrän tyylietietoista kuvastoa. Elokuvalla on komiikan taju harvinaisen hyvin hallussa ja osuvasti laadittujen viitsien ja viittausten sarjatuli pistää paatuneenkin katsojan huvittumaan. Rango ei kuitenkaan onnistu puhaltamaan muihin hahmoihinsa riittävästi eloa, ja moni kiinnostava hahmo jää pelkäksi naamaksi ilman persoonallisuutta.

Elokuva nojaakin häpeilemättä kahteen asiaan: Rangon äänenä briljeeraavan Johnny Deppin eittämättä ansaittuun maineeseen sekä huippuluokan animointiin. Villien ja vauhdikkaiden tapahtumien seuraaminen onkin kaikessa yksityiskohtaisuudessaan ja väriloistossaan huikaa katsottavaa. Vaikka tarina on kertakäyttöinen, on viihdearvo silti taattu.

7 Jori Virtanen



Uusi Sherlock, 1. kausi

Pääosissa Benedict Cumberbatch, Martin Freeman, Rupert Graves & Mark Gatiss
Ohjaus PAUL MCGUIGAN & EUROS LYN Genre RIKOS Julkaisija FS-FILM

SHERLOCK HOLMESIN NIMI YHDISTYY minulle erottamattomalla tavalla näyttelijä Jeremy Brettiin, joka esitti hahmoa Granadan vuonna 1984 alkaneessa televisiosarjassa. Olen aina verrannut kaikkia muita Sherlockia esittäneitä yli seitsemääkymmentä näyttelijää häneen, ja lähes aina nämä ovat vetäneet lyhyemmän korren. Nyt hän on kuitenkin saanut arvoisensa Benedict Cumberbatchista.

Siinä missä Brett oli paras klassisen kuivakka Holmes, ottaa Cumberbatch nyt itselleen parhaan modernin Holmesin tittelin. Hän on yhtä aikaa sekä maaninen nero että sosiaalisesti kömpelö tolvana, joka pystyy päättelemään jonkun henkilöhistorian tämän solmiosta, muttei käsitä ihmissuhteista tuon taivaallista.

Uuden Sherlockin takana ovat Steven Moffat (Doctor Who) ja Mark Gatiss (The League of Gentlemen), jotka tunnetaan terävistä käsikirjoituksistaan. Moffat on aiemmin luonut myös uusversion Tohtori Jekyllin tarinasta televisioon, mutta Uusi Sherlock on tätä huomattavasti onnistuneempi teos.

Cumberbatch saa Watsonikseen Martin Freema-

nin, jonka hahmo on alkuperäisen Watsonin tapaan haavoittunut Afganistanin sodassa. Esikuvansa tavoin hän myös kirjaa ylös Holmesin tutkimukset, joskin hän kirjoittaa niistä terapeutiseksi tarkoitettuun blogiinsa, 2000-luvulla kun ollaan. Hän toimii samalla samaistumispuolella katsojille, koska Holmes itsessään on kylmä ja etäinen kaiffari.

Uusi Sherlock on nautittavaa katsottavaa. Jaksot ovat enemmänkin täysmittaisia elokuvia, ja niitä on tehty rakkauudella. Ne ovat visuaalisesti sliipattuja, ja näyttelijäntyo on laadukasta alusta loppuun. Päähenkilöiden lisäksi sarjassa nähdään monia mainioita sivuhahmoja, muun muassa Gatissin tulkitsema velipoika Mycroft Holmes, joka toteuttaa omaa nerouttaan politiikan hämäämällä puolella.

Rankasta modernisoinnista huolimatta sarjan tarinoissa on säilytetty Sherlock Holmesin fiilis, ja vaikeivat juonet aina olekaan niin ilmatiivitä kuin voisi toivoa, eivät ne sorru pahaan hölmöilyyn. Ky-

8 seessä onkin näin onnistunut ja jännittävä uusi tulkinta klassisesta hahmosta.
Mika Sorvari

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Ben-Hur: 50th Anniversary Collector's Edition

Pääosissa Charlton Heston, Jack Hawkins, Stephen Boyd
Julkaisija WILLIAM WYLER

BEN-HUR ON KIRJAIMELLISESTI raamatulliset mittasuhteet tavoittava elokuvaepos ja yksi elokuvahistorian suurimmista klassikoista. Kolme ja puoli tuntia kestävä mammutti sijoittuu ajanlaskumme alun aikoihin ja kertoo Judah Ben-Hurin, juutalaisen aatellisen tarinan. Ben-Hurin kohtalona on joutua ystävänsä pettämäksi ja väärin perustein vangituksi, mutta vapautuu viimein vihastaan ja orjuutensa kahleista sisukkuutensa ansiosta.

Ben-Hurin massiivinen budjetti näkyy joka hetki. Kaikki lavasteet ovat huolella tehtyjä, puvustukseen on panostettu tosissaan ja ennen kaikkea

ikoniset vaunukisat hämmästyttävät edelleen vauhdikkuudellaan. Vaikka elokuvaa ei varsinaisesti voi syyttää hillitystä kerronnasta, jokaisesta kohtauksesta huokuu voimaa ja karismaa. Iso osa kunniaa lankeaa Ben-Hurin roolin upeasti kantavalle Charlton Hestonille, joka kiteyttää kirkasotaisen sankarin käsitteen suoralkaisella olemuksellaan.

Klassikon BD-painos on ensiluokaisen hyvää jälkeä. Kuvanlaatu on kirkas ja selkeä, elokuvan hieno ääniraita raikaa jylhästi ja ekstroja piisaa. Upea setti.

10 Jori Virtanen

Bonus



K L A S S I K K O

The Elder Scrolls III: Morrowind

Kehittäjä **Bethesda Softworks** Julkaisija **Ubisoft** Julkaistu **2002**

Vuonna 1994 alkaneen *The Elder Scrolls* -roolipelisarjan kolmas osa *Morrowind* näki päivänvalon toukokuussa 2002. Peli julkaistiin ensin PC:lle, mutta vielä samana vuonna sarja teki konsolidebyyttinsä, kun seikkailu sovitettiin Microsoftin tuolloin vielä tuoreelle Xboxille.

Morrowind on eräänlainen taitekohta koko sarjassa. Konsoliversioon lisäksi sen kehityksessä siirryttiin nykyaikaiseen pelimoottoriin ja suunnittelussa alettiin korostaa pelimaailman rikkautta pelkän numeraalisen laajuuden sijaan. On tosin huomattava, että näin ei alkujaan pitänyt käydä. Kun *Morrowindia* ensimmäisen kerran alettiin suunnitella heti vuoden 1996 kakkososan jälkeen, se käytti sarjan alkuperäistä moottoria ja pelin oli tarkoitus olla valmistunutta tuotetta suurempi. Projekti pidettiin kuitenkin liian riskaabelina ja sitä lykättiin vuo-

Kaikki pelimaailman esineet olivat käsin aseteltuja

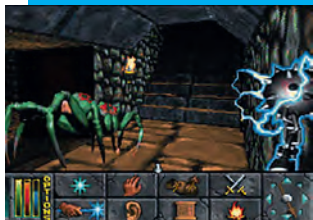
silla. Lopulta Bethesda huomasi jäävänsä kilpailijoista jälkeen ja ryhtyi perusteellisiin uudistuksiin. Lopputuloksesta peli sai omana aikanaan edistyksellisen Direct3D-grafiikan, ja vaikka maailma oli kutistunut kokonaisuudesta *Morrowindin* provinssista vain siellä sijaitsevaan *Vvardenfellin* saareen, peli oli silti massiivinen, etenkin suhteutettuna konsolialustan rajoitteisiin.

Morrowind mahdollisti täysin vapaan seikkailun,

jonka aikana pelaajat saattoivat kulkea minne mielivät, haastaa kenet tahansa tai käydä kauppa. Kylissä ja kaupungeissa oli myös mahdollista tunkeutua toisten koteihin ja varastaa tavaraa. Jos pitkäkyntisyys ei ollut verissä, huomasi pelissä kuitenkin äkkiä joutuvansa virkavallan kanssa tekemisiin. Useat rodut ja kilpailevat ryhmittymät loivat mahdollisuuksia ja uhkia, omasta suuntautumisesta riippuen. Kaikkiaan peli antoi tekemistä jopa sadoiksi tunneiksi.

Kaikki tämä olisi tietysti tuttua *The Elder Scrollsia*, ellei itse maailmaa olisi tehty niin huolellisesti. Kaikki esineet olivat käsin aseteltuja, ja sadat luettavat kirjat loivat harvinaisen rikkaan taustan pelimaailmalle. *Morrowindissa* sarjasta tuli viimein vähemmän monotoninen ja aiempaa vivahteikkaampi. *Syrjäsaaren* eksotisempi tyyli myös erottui geneerisistä keskiaikaisista eurooppalaismaismista. Vaikka bugejakin löytyi, merkittävä pelissä oli se, että vapaan roolipelaamisen lisäksi maailmaan oli saatu sielukkuutta ja kokemuksellisuutta. *Morrowindin* tuulet ovat sittemmin viitoittaneet myös *Oblivionia* ja *Skyrimia*.

Kimmo Pukkila



Daggerfall venytti mittakaavaa

The Elder Scrolls on alusta asti koetellut oman aikansa teknisiä ja pelillisiä rajoja, mutta ehkä kaikkein selkeimmin kehittäjien suuruudenhulluus kiteytyy sarjan toisessa osassa, *Daggerfallissa*. Pelimaailma on lähes kaksi kertaa Iso-Britannian kokoinen, ja siihen kuuluu yli 15 000 kylää tai kaupunkia sekä 750 000 tietokoneen ohjaamaa hahmoa. Mittakaava oli mahdollista saavuttaa satunnaisgeneraattorin avulla. Tämä johti siihen, että monet kokivat ympäristön keinotekoisena ja itseään toistavana. Peliä oli myös mahdoton testata kokonaisuudessaan, joten se sisälsi julkaisusaan pahoja bugeja. Silti jollekin roolipelifaneille *Daggerfallin* pohjaton syvyys on verraton valtti. Pelin voi ladata maksutta Bethesda'n kotisivuilta.

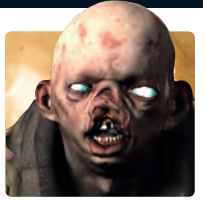
Listat

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



Rage Ei huippumyyntejä

Legendaarisen Id Software'n ensimmäinen uusi pelisarja sitten *Quaken* ei saanut aivan sellaista vastaanottoa, jota monet odottivat. Suomen myyntilistalla pelin ei onnistunut nousta julkaisussaan viiden myydyimmän pelin joukkoon.



Suomen Top 10, viikot 41-42

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	Batman: Arkham City Playstation 3 / Xbox 360	Warner	10
3	Forza Motorsport 4 Xbox 360	Microsoft	9
4	The Sims 3: Lemmit 3DS / PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	7
5	Singstar Suomisuosit Playstation 2 / Playstation 3	Sony	7
6	FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
7	WRC 2 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Black Bean	5
8	Dark Souls Playstation 3 / Xbox 360	Namco Bandai	7
9	Might & Magic: Heroes VI PC	Ubisoft	8
10	Rage PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	8

Suomen Top 10, viikot 39-40

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
3	Singstar Suomisuosit Playstation 2 / Playstation 3	Sony	7
4	Dark Souls Playstation 3 / Xbox 360	Namco Bandai	7
5	Gears of War 3 Xbox 360	Microsoft	9
6	Rage PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	8
7	Zumba Fitness Playstation 3 / Wii / Xbox 360	505 Games	7
8	Dead Island PC / Playstation 3 / Xbox 360	Deep Silver	8
9	F1 2011 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Codemasters	8
10	Cars 2 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Disney	6

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

Kilpailu

VOITA SKYRIM XBOX 360

Osallistu Gamereactorin kisaan ja voita



Tartu tilaisuuteen ja voit voitaa ainutlaatuisen The Elder Scrolls V: Skyrim -teemaisen Xbox 360 -konsolin. Ensimmäiset kaksi ladattavaa lisäosaa peliin tulevat 30-päivän yksinoikeudella juuri Xbox 360:lle.

Vastaa oikein kysymyksiin Gamereactorin verkkosivuilla osoitteessa www.gamereactor.fi/kilpailu tai lähetä vastaukset postikortilla alla olevaan osoitteeseen.

Jos haluat tietää lisää The Elder Scrolls V: Skyrimistä, vieraile www.elderscrolls.com/skyrim/ ja www.xbox.com/skyrim.

On November 11th, Bethesda Game Studios brings us the next installment in The Elder Scrolls franchise with The Elder Scrolls V: Skyrim. Xbox LIVE will be the first to bring players the experience of Skyrim's add-on content in this revolutionized open-world fantasy epic where players can explore any way they choose.

The first two add-on content drops for The Elder Scrolls V: Skyrim will be releasing exclusively on Xbox 360. 30 days before it's available anywhere else, if you'd like to be the first to break new ground in Skyrim, Xbox LIVE is the only destination that won't keep you waiting.

Vastaa oikein kysymyksiin

Mikä oli pelisarjan edellisen osan nimi?

- Obscurity Oblivion Obvious

Nimeä pelin kehityksestä vastannut studio.

- Bethesdaious Bethesdimpia Bethesda

Minkä arvosanan Skyrim sai Gamereactorilta?

- 9/10 10/10 8/10

Motivaatio

Kuvaile enintään 15:lla sanalla miksi sinun pitäisi voittaa tämä makea palkinto.

.....
.....
.....
.....
.....

Vastausohjeet

Gamereactorin Skyrim-kisaan ja muihin kilpailuihin on helpointa osallistua verkko-osoitteessa:

www.gamereactor.fi/kilpailu

Kilpailuun osallistuminen verkossa vaatii Gamereactor-sivustolle kirjautumisen. Voittajille ilmoitetaan henkilökohtaisesti.

Gamereactor varaa oikeuden muutoksiin.



STRENGTH IN FELLOWSHIP



THE LORD OF THE RINGS

WAR IN THE NORTH

KAUPOISSA 9. MARRASKUUTA



PS3



Games for Windows



XBOX 360

XBOX LIVE



18

www.pegi.info

TM & © New Line. THE LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of SZC under license to WBIE. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft Group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.



SNOWBLIND STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD: (tm) & © WBIE. (s11)