

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Joulukuu 2011
Numero 40

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi

YKSINOIKEUDELLA

RAINBOW 6 PATRIOTS

Ensimmäiset suoraan studiovierailulta

TOIMITUKSEN TERVEISET

Lue Gamereactorin toimituksesta lisää osoitteesta Gamereactor.fi/toimitus



Kimmo Pukkila

Kuluneen vuoden runsas pelisato on tahtonut paikoin haudata alleen, mutta tästä pitää olla vain kiitollinen. Harvoin näkee näin paljon laadukasta pelattavaa. Monista suosikeista Battlefield 3 ja Skyrim nousevat omalla kohdallani ylitse muiden.



Mika Sorvari

Vuoden synkintä juhlaa toivotetaan myös Turusta. Hittilistalle pääsivät tänä vuonna ainakin Uncharted 3: Drake's Deception sekä Assassin's Creed: Revelations, unohtamatta tuoreeltaan julkaistuksi tulleutta ja aina tuoretta Minecraftia.



Matti Isotalo

Vuoden pelin valinta on sama kuin suosikkilapsen. Eri genren pelejä on vaikea vertailla keskenään. Battlefield 3 hallitsee tällä hetkellä monipelirintamaa, mutta yksinpelien parhaimmistoa oli synkkä Witcher 2.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 40 / joulukuu 2011



Tulvan jälkeen

Tulvavedet ovat rankkasateiden jälkeen vihdoinkin laskeutumassa ja on aika tarkistaa tuhot. Onneksi kyseessä ei ole oikean maailman luonnonmullistuksesta, vaan yhdestä kaikkien aikojen hurjimmasta pelivuodesta, jonka pelisade suorastaan hukutti meidät viihteen alle.

Vuosi 2011 jää todennäköisesti muistiin nykyisen konsolisukupolven aallonharjana. Huippupelejä virtasi olohuoneisiimme yksi toisensa jälkeen, eikä kaikkiin millään riittänyt aikaa ja rahaa. Tässä vuoden viimeisessä Gamereactorissa otamme jälleen katsauksen näihin vuoden suurimpiin, mahtavimpiin ja parhaimpiin peleihin. Mukana ovat tietysti myös vuoden yllättäjät, pettymykset, pohjanoteeraukset sekä muita huomioita vuoden pelitarjonnasta. Listan kokoaminen oli todella haastava urakka, sillä jokaisella toimituksessa oli tietysti omat suosikkinsa. Tasaisuudesta kertoo se, että mikä tahansa kärkiviisikosta olisi hyvin voinut viedä ykkössijan. Jos lista ei tavalla tai toisella miellytä, pääsee omia suosikkejaan tukemaan Vuoden pelit -lukijäänestyksessä Gamereactorin verkkosivuilla.

Vuodenvaihteen myötä on tietysti myös aika katsoa tulevaisuuteen ja pohtia minkälaisia ilmoja vuosi 2012 tuo tullessaan. Tulossa on tuskin kuitenkaan yhtä hurjaa pelivuotta kuin 2011. Konsolisukupolvi on vaihtumassa ja varmaa on, että ensi vuonna saamme käsiimme ainakin kaksi uutta pelikonsolia. Playstation Vita saapuu Eurooppaan helmikuussa ja Nintendo on luvannut paljastaa lopullisen Wii U:n ensi kesän E3-messuilla. Kovimmat kilpakumppanitkin, Microsoft ja Sony, hengittävät jo Nintendon niskaan. Joidenkin lähteiden mukaan ensimmäiset pelistudiot olisivat jo saaneet käsiinsä uuden Xboxin ja Playstationin varhaiset kehitysalustat, ja rohkeimmat jopa povaavat konsolin julkaisua loppuvuoteen 2012.

Xbox 720:n ja Playstation 4:n ehtiminen markkinoille ensi vuoden aikana kuulostaa kuitenkin korviini varsin epärealistiselta. Täytyy myös toivoa, että virheistä olisi opittu, eikä kiire kostautuisi jälleen pelaajille, kuten kävi esimerkiksi Xbox 360:n jäähdytysongelmien kanssa. Nähtiin uusia konsoleita kaupoissa tai ei, niin on aivan selvä että ensi vuonna suuria paljastuksia on luvassa, kun valtavien markkinointikoneistojen rattaat lähtevät rullaamaan.

Eikä 2012 pelienkään osalta näytä huonolta. Esimerkiksi heti helmikuulle näyttää pakkautuvan Vitan lisäksi melkoinen määrä kiinnostavia nimikkeitä. Onneksi ennen sitä pelaajat sekä Gamereactorin toimituksen jäsenet pääsevät hieman hengähtämään joulun ja uuden vuoden ansiosta. Seuraava Gamereactor ilmestyykin sopivasti helmikuun alussa. Toivotamme kaikille lukijoillemme ja pelaajille ympäri Suomen rauhallisia juhlapäiviä ja oikein hyvää uutta vuotta. Muistakaa äyskäröidä vene tyhjäksi ensi vuoden sateita varten.

Arttu Rajala, päätoimittaja

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

Toimittaja Kimmo Pukkila
(kimmo@gamereactor.fi)

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

Vastuuhenkilö Arttu Rajala

Art Director Petter Hegevall

Tekniikka & verkkosivut Emil Hall

Käännökset

Arttu Rajala / Kimmo Pukkila

Mika Sorvari

Avustajat

Matti Isotalo / Leevi Rantala / Eerik Rahja / Tero Kerttula

Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tuomas Jalamo / Joni Eriksson

Osoite Gamereactor Finland

Niinikuja 3 / 01360 Vantaa

Puhelin 050 375 7728

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Julkaisu tiheys 10 numeroa vuodessa

Paino StiboGraphics Danmark

Paperi My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel +45 45 88 76 00

Markkinointipäällikkö Morten Reichel

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

Gamereactor on pohjoismainen **ilmaisjakelu**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, ennakoita, 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 välttämättä mainita millä alustalla peli on testattu ja se 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.

PC-pelit pyrimme testaamaan parhaimmalla mahdollisella laitteistolla. Tällä hetkellä käytössä oleva huippukokoonpano on Jimm's PC-Store valmistama Military Class Destroyer. Kokoonpanon tiedot löydät osoitteesta: www.jimms.fi/taute/JIMM-MC2-DR



Ikäraajat

Peliarvioissa annetut ikäraajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltavuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeustasoa. Ikäraajat ovat 3, 7, 12, 16 yli 18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

Verkkotekstit

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

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 suodattuessa pois. Lue lisää headseteistämme www.sennheisernordic.fi

Webshop: shop.sennheisernordic.com

RAINBOW 6 PATRIOTS

Terrorisminvastainen taistelu muuttuu, ja muutosta heijastelee myös Ubisoftin seuraava Rainbow Six -peli. Tällä kertaa koukuna ovat moraaliset valinnat ja vahva panostus tarinaan.

ENSISILMÄYS

Ampuisitko viattoman miehen välttääksesi suuren terrorihökkäyksen? Suorittaisitko hirvittävän terroriteon pelastaaksesi rakkaimesi? Rainbow 6: Patriots pistää pelaajan näiden moraalisten valintojen eteen, ja matkustimme Ubisoftin Montrealin-studiolle tutustumaan tulevaan peliin.

Kyseessä ei ollut tavallinen päivä studiolla. Koko henkilökunnasta henki vakava ja keskittynyt tunnelma, eikä kukaan halunnut laukoa mitään keveitä kohteliaisuuksia rankempaa. Samaan aikaan monissa talon kerroksista oltiin useiden pöytien ääressä intensiivisen ja tiiviin työn ääressä. Kun varsinainen esittely alkoi, se tehtiin pitkän kaavan mukaan ja suurella seremonialla. Jotkut yhtiön tärkeimmistä henkilöistä olivat istuuntuneet todellisista terrori-

mot ja dialogi olivat varsin unohtettavaa huttua. Kohtasimme demossa kokonaisen joukon eettisiä ongelmia. Vai mitäpä voisi sanoa moraalisesta ongelmatilanteesta, jossa ääripatrioottinen ryhmä kaappaa miehen vaimoineen ja pakottaa hänet suorittamaan terroriryön heidän puolestaan, samalla kun Rainbow-joukkojen pitää jotenkin pysäyttää tapahtumien kulku? Mikä on oikea ratkaisu? Miten tilanne puretaan, kun kun halit ja symppaaminen eivät riitä?

Odotin hetken jo päätyväni sosiopsykologiseen väittelyyn utilitarismista ja monikulttuurisuudesta. Sen sijaan keskustelu kääntyi uudensuuntaan pelimekaniikkoihin, jotka selvittävät pelaajalle tällaiset termit selkeästi ja perinpohjaisesti. Demo alkoi tavallisen miehen näkökulmasta tämän katsellessa uutisia rakkaan vaimonsa kanssa, kun ovelle yllättäen koputettiin. Pian molemmat olivat kyynelissä, kuunnelles-

VIATTOMIA IHMISIÄ LAKOAA TAUSTALLA LAUKAUKSIIN

iskuista kertovan ruudun ääreen ja selvittivät meille, että terrorismi ei enää toimi samalla tapaa kuin ennen. Oikea terrorismi siis, ei virtuaalinen.

Uhka tulee nykyään sisäpuolelta, ja terrorismin sekä terrorisminvastaisen toiminnan kehittyessä pitää myös pelien kehittyä heijastamaan tätä. Niinpä Rainbow 6: Patriots keskittyykin nyt enemmän tarinankerrontaan, toisin kuin edeltäjänsä, joissa hah-

saan kuinka Patriotit tekivät heille selväksi, että miehen pitäisi räjäyttää itsensä näkyvällä paikalla pelastaakseen rakkaansa. Seuraavassa kohtauksessa tämä jo pyrki kohti Brooklyn Bridgeä pommiliivi päällään ja sormi liipaisimella, selvästi täysin kauhuissaan. Viattomia siviilejä lakoaa taustalla laukauksiin kaaoksen vain paisuessa suuremmaksi.

Kun mies viimein saapui tietylle kohtaa sillalla,









■ **TOSIPATRIOOTIT** Terroristiryhmä True Patriots uskoo Yhdysvaltain hallituksen olevan ahne ja yritysmaailman korruptoima. Se on valmis tekemään mitä vain palauttaakseen vallan "oikeille" isänmaallisille.



hän näki joukon mustiin pukeutuneita miehiä seisomassa sillan rakenteissa, ja perspektiivi pyörähti Rainbow-joukkojen puolelle. Kömpelöt ja hätäiset askeleet vaihtuivat pelottomiin, joustaviin liikkeisiin, jotka antoivat tilanteeseen pienen toivon tunteen. Rainbow-sotilaat eivät kuitenkaan tiedä mitään miehen motiiveista. He näkivät vain miehen ja pommin. He eivät nähneet koko tapahtumaketjua, jonka peli oli asettanut nyt uudenlaiseen perspektiiviin.

Jos päättää olla ampumatta miestä ja lähestyy tätä, pääsee kuulemaan miehen avautuvan elämästään. Samaan aikaan operaation komentajat karjuvat nappikuulokkeeseen, että äijä pitää heittää kaitteen yli jokeen. Totteleeko käskyä vai odottaako laskurin tikittäessä kohti nollaa, on pelaajan päätettävissä. Ja vaikka valinnoilla ei olekaan tässä aivan niin drastisia vaikutuksia kuin monissa moderneissa roolipeleissä, tuntuu se ainakin uudenlaiselta lisäykseltä tähän genreen.

Pelidemonstraation jälkeen huoneessa oli ilmeinen elefantti, josta päätin kuitenkin kysyä Ubisoftil-

ta. Kuinka he aikoisivat pelastaa sarjan taktiset elementit, jotka voi ohittaa vain katsomalla kohdetta ja painamalla nappia, jolloin peli määrittää automaattisesti parhaan toimintatavan?

Kysymys osui oikeaan paikkaan, koska seuraava puoli tuntia käytettiin esittelemällä valtavaa valintojen määrää, jonka peli tarjoaa erilaisiin tilanteisiin. Esimerkkinä käytettiin huonetta, jossa oli kahdeksan terroristia yhden panttivangin kanssa. Röntgenkatseella tästä sai luotua nopeasti yleiskuvan, josta selvisi kellä on aseita, kuka vaikuttaa pelokkaalta ja kenet kannattaisi tiputtaa ensiksi. Sitten etsittiin paras mahdollinen sisääntulopiste, pistettiin sinne mies ja ikkunan alle toinen, ja päätettiin kuka ampuu ketäkin. Kaikkeaa pystyi säätämään, ja lopputulos toimi kuin pulmapeli, jossa nopeat liipaisinsormet ja taktiset valinnat muodostavat myrkyllisen sopan, aivan kuten Rainbow-pelissä pitääkin.

Oskar Nyström

Rainbow 6: Patriots julkaistaan PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle 2013



Minecraft valmistui

Suursuostion saavuttanut rakentelupeli Minecraft on virallisesti valmis. Peli saavutti version 1.0 kahden vuoden avoimen kehityksen ja lukuisten beta-versioiden jälkeen. Valmistumisen yhteydessä peliin lisättiin mm. loppuratkaisu, mutta kehitystä aiotaan vielä jatkaa. Xbox Live Arcade -versio tulee 2012.

Jak & Daxter Collection

Sony tuo helmikuussa Jak & Daxter-trilogian Playstation 3:lle. Alkujaan PS2:lle julkaistut kolme peliä on päivitetty uusintajulkaisua varten HD-aikaan. Jak & Daxter Collection tarjoaa myös 3D- ja Trophy-tuen.

Uusi Hitman jo tekeillä

Hitman: Absolution julkaistaan vasta ensi vuonna, mutta Square Enix on alkanut valmistella jo sarjan seuraavaa osaa. Peliä kehittää uusi Montrealiin avattava studio, joka toimii yhteistyössä Hitmanin luojaan IO Interactiven kanssa. Yksityiskohtia pelistä ei luonnollisesti ole vielä paljastettu, mutta sen uskotaan tulevan seuraavan sukupolven konsoleille.

Kinect Windowsille

Microsoft julkaisee Kinect-sensorin ensi vuonna Windowsille. Xbox 360-versiosta poiketen sensori on tarkoitettu ammattilaiskäyttöön ja sitä on parannettu mm. Near-moodilla, jonka ansiosta sensori kykenee erottamaan esineet jopa alle puolen metrin etäisyydeltä. Microsoft ei ole kertonut, julkaistaanko parannuksia Xbox 360 -versioon.

Motorstorm kutistuu

Motorstorm-sarja saa keväällä kirjaimellisesti pienimuotoista jatkoa, sillä tuleva Motorstorm RC keskittyy rallirautojen sijaan radio-ohjattaviin autoihin. Ajamaan pääsee silti sarjan tutuissa ympäristöissä. Peli tulee ladattavassa muodossa niin PS3:lle kuin PS Vitallekin. Samaan hintaan saa lisenssin molempiin versioihin.

Test Drive: Ferrari keväällä

Test Drive -sarjan seuraava osa julkaistaan maaliskuussa 2012, kun Bigben tuo PC:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle Test Drive: Ferrari. Nimensä mukaisesti pelissä pääsee koeajamaan useita lisenssoituja Ferrareita. Peli ei sisällä Test Drive Unlimited -sarjan kaltaista avointa, nettipohjaista maailmaa.

Skyrim innoitti lapsen nimen

Maailmassa on ainakin yksi oikea Dovahkiin, lohikäärmesyntyinen. Bethesda haastoi helmikuussa fanit pyöräyttämään lapsen The Elder Scrolls V: Skyrimin julkaisupäivänä ja nimeämään tämän pelin sankarin mukaan. Megan ja Eric Kellermeyer vastasivat haasteeseen ja nimesivät 11.11.2011 syntyneen poikansa Dovahkiiniksi. Bethesda kiitti lupamalla vanhemmille ilmaiset pelit koko elämän ajaksi.

JIMM'S MILITARY CLASS DESTROYER

Otimme testipenkkiin Jimm'sin 2400 euron ökytietokoneen. Mitä ominaisuuksia rahalla saa ja miten tämä pelikoneiden Ferrari suoriutuu käytännön pelikäytössä?

Paljon on puhuttu, että PC-pelaaminen tekee kuolemaa. Henkilökohtaisesti olen pitänyt näitä väitteitä suuresti liioiteltuina, ja kotimainen PC-komponenttien erikoisliike Jimm's on samoilla linjoilla. Tätä mielipidettä vahvistamaan saapui uusi, vaatimattomasti nimetty Jimm's Military Class Destroyer. Säkäkorkeudeltaan yli puolimetrinen mörkö hohtaa halutessa vihreänä ja toimittaa sellaista tehoa, että asetukset voi pelissä kuin pelissä huoletta vetää tappiin.

Destroyer on pakattu tavallista suurikokoisempaan Bitfenix Colossus -koteloon. Liitäntöjä löytyy kolmen pienen PC:n verran niin takapaneelista kuin yläosan piilotetusta kattoluukustakin, jonne on myös kätketty virtanapit ja vihreän valaistuksen kytkin. Jos mittasuhteita ei ota huomioon, ilman valoja Colossus on yllättävän hillitty pelikoneeksi. Kotelotuuletus on hyvä ja esimerkiksi Speedfan-ohjelman avustuksella myös varsin hiljainen normaalkäytössä.

Kotelon järkälemäistä kokoa voi perustella laitteen sisälle survotuilla komponenteilla. Jo

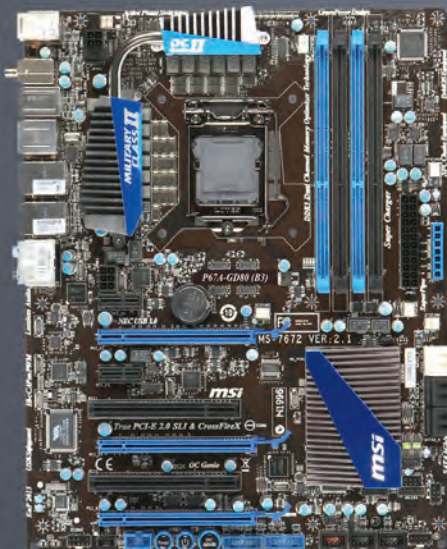
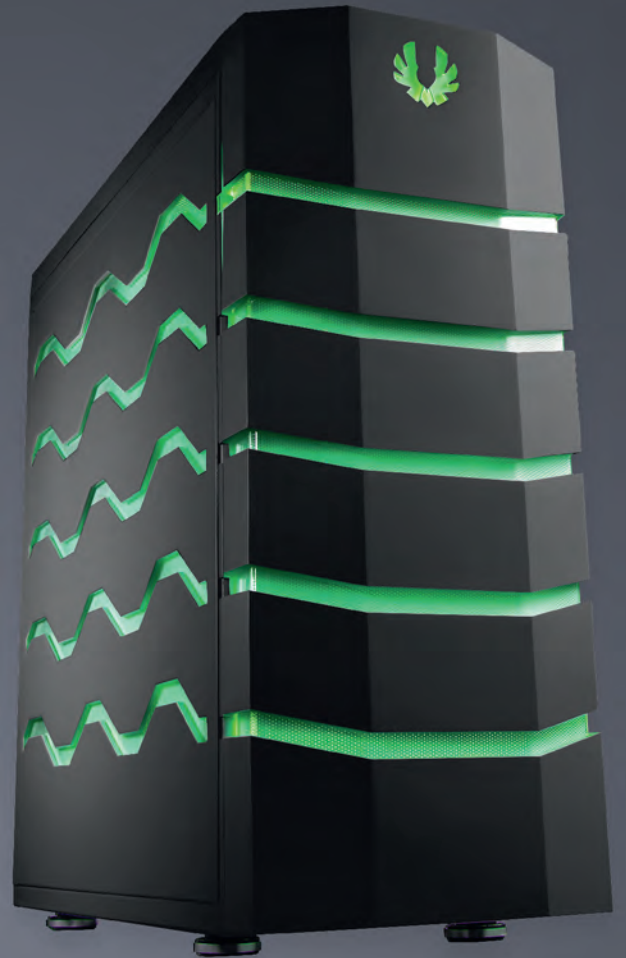
JÄRKÄLEMÄISTÄ KOKOA VOI PERUSTELLA SISUSKALUILLA

pelkkä Core i7 -prossessorin jäähtyäkseen käytettävä siili painaa pienen kissan verran. Ylikellotukseen olisi siis varaa, jos tehoja ylipäättensä kaipaisi mihinkään lisää. Graafisesta väännöstä puolestaan vastaa kaksi tehokasta Nvidian Geforce GTX 580 -näytönohjainta, jotka on linkitetty yhteen SLI-sillalla. Parivaljakko ei taatusti jää laitteen pullonkaulaksi pelitehoissa. Eikä muissakaan osissa ole pihistelyä. Keskusmuistia

on "vaatimattomasti" 16 gigatavua, ja Destroyer oli allekirjoittaneelle myös ensikosketus uusiin SSD-kovalevyihin. Nämä ilman mekaanisia osia valmistetut kiintolevyt eivät vielä koollaan päättä huimaa, mutta tehoillaan senkin puolesta. Koko komeus käynnistyy kylmiltään Windows 7:n työpöydälle häkellyttävän vikkellästi. Hifistin sydänalaa lämmittää myös perinteisen kovalevyn raskutuksen poissaolo. Destroyerissa SSD-levy on 120-gigainen, mikä riittää hyvin Windowsin tarpeisiin. SSD-levyn rinnalle on asennettu perinteisempi kahden teratavun kovalevy, joka hoitaa suuremmat tallennuksen tarpeet. Mukana tulee myös polttava Blu-ray-asema.

Se komponenteista, entäpä suorituskyky? Testasimme konetta muutamilla, hieman eri tavoin sitä rasittavilla peleillä ja ohjelmeilla. Loppuvuoden eppinen sotapeli Battlefield 3 sopi testaamiseen kuin nenä nakkiin. Jälki oli murskaavaa. Kaikki asetukset äärioikealle asetettuna sota oli kauniimpaa kuin koskaan (jos sodasta näin voi sanoa), eikä edes suurimmissa 64 pelaajan monipelikartoissa nikottelua esiintynyt nimeksikään. Ilma oli sakeana savusta ja räjähdyksistä, lentelevistä rakennuksenkappaleista ja niiden välissä pujottelevista sotilasta ja panssarivaunuista. Komponenttien lämmöistä pitkän pelisession jälkeen saattoi päätellä, että potkua olisi ollut vielä pykälän tai parin verran lisää. Jos PC-pelaamisen eroja konsoleihin haluaa jotenkin esitellä, en heti keksi ainakaan audiovisuaaliselta puolelta parempaa tapaa.

Toinen testattu peli oli Japanin keskiaikaan sijoittuvat Total War: Shogun 2. Sen näyttäviltä antia ovat massiiviset reaaliaikaiset taistelut niityillä, metsissä ja rannikoilla. Destroyer ei jättä-



■ SLI-ratkaisusta lisätehoa

Geforce GTX 580 edustaa yksinäänkin tämän hetken grafiikkakiihdyttimien high endiä, mutta kun mokomia lyödään koneeseen kaksin kappalein, nousee suorituskyky uudelle tasolle. SLI-sillattuna näytönohjaimet työskentelevät yhdessä ja jakavat työtaakan keskenään. Harvoja poikkeuksia lukuun ottamatta SLI miltei tuplaa suorituskyvyn.

■ Intelin lippulaivaprosessori

Core i7 2600K eroaa pikkuveljestään Core i5 2500K:sta lähinnä siinä, että se tukee Hyper Threading -teknologiaa. Tämä mahdollistaa kahden ohjelmakäytön ajamisen samanaikaisesti ja nostaa ytimien näennäisen määrän neljästä kahdeksaan. Peleissä hyötyä ei yleensä saada, mutta tietyt hyötysuhteet osaavat ottaa lisistä ilon irti.

■ Military Class -luokan emolevy

MSI mainostaa emolevyjään "sotilastason" kestävytydellä. Vaikka kyseessä on ilmeisesti puffi, on emolevyissä käytetty perustasoa laadukkaampia osia. Tämä lisää emolevyn sietokykyä kovassa rasituksessa parantaen koko tietokoneen vakautta. Erityisesti ylikellottajille laatuosilla on suuri merkitys.



3DMark 11

Suomalainen 3D Mark 11 ajaa graafisesti raskaan testisarjan ja esittää suorituskykykylukeman, jota vertailla koko maailmaa vastaan. Destroyer antoi ajuripäivityksiä lukuun ottamatta suoraan paketista tulleet 11 080 pistettä (Performance), joka pikaisen viikaisen mukaan on linjassa vastaavanlaisten monsterien kanssa. Pienellä viilaamisella lukua saisi varmasti vielä parannettua, mutta peleihin lisähököä ei tällä hetkellä osaa kaivata.

Lukuja

10% ostoaikeissa

Japanilaiset eivät ole toistaiseksi osoittaneet suurta kiinnostusta Nintendon tulevaa Wii U-kotikonsolia kohtaan. Tutkimusyhtiö Goo Researchin haastattelema reilusta 1000 japanilaisesta vain 9,4 prosenttia oli ostoaikeissa. Paljon suurempaa kiinnostusta ei herättänyt myöskään Sony'n Playstation Vita, johon 10,2 prosenttia vastaajista oli päättänyt sijoittaa. Kummassakin tapauksessa yli puolet vastaajista totesi, ettei konsoli herätä minkäänlaista kiinnostusta. 64% vastaajista omisti jonkin pelikonsolin.

Tonnin esine myi

Pelityhtiö Bigpoint tienasi noin kaksi miljoonaa euroa neljässä päivässä ilmaiseksi pelattavalla Dark Orbit -selainpelillään. Tuotto kertyi erittäin harvinaisesta Zeus Drone-esineestä, jota myytiin 1000 euron hintaan. Kaksi tuhatta pelaajaa hankki esineen. Esineen käyttö pelissä edellytti sitä, että pelaajat olivat keränneet yhdeksän aiempaa dronea.

25 miljoonaa GTA V:ttä

Analytiikot laskevat, että Grand Theft Auto V julkaistaisiin alkukesästä. Samalla pelin on arveltu myyvän ensimmäisenä vuotenaan 20-25 miljoonaa kopiota.

1,6 milj. myyty Suomessa

Suomalaiset ostivat vuoden yhdeksän ensimmäisen kuukauden aikana kaikkiaan 1,6 miljoonaa peliä, joiden arvo oli 58,2 miljoonaa euroa. Määrä on aavistuksen vähemmän kuin vuotta aiemmin, vaikka myynti piristyi heti kesän jälkeen. Kappalemäärissä mitattuna eniten pelejä ostettiin Playstation 3:lle, jonka osuus oli 33,1 prosenttia. PC oli toinen 21,2 prosentin osuudellaan ja Xbox 360 kolmas 16,9 prosentillaan.

4000 loggausta sekunnissa

Minecraftissa käy kuhina. Mojangin mukaan pelissä tapahtuu keskimäärin tuhat sisäänkirjautumista tunnissa, mutta version 1.0 jälkeen määrä nousi 4000 loggaukseen sekunnissa. Kuukausittaisen kirjautumisten kehittäjä sanoo liikkuvan 242 miljoonassa.

400 000 000 dollaria

Call of Duty: Modern Warfare 3 nousi maailman suurimmaksi viihdejulkaisuksi ensimmäisen 24 tunnin myynnillään. Pelin kaupattiin yksin Yhdysvalloissa ja Iso-Britanniassa 400 miljoonan dollarin arvosta. Määrä vastaa noin 6,5 miljoonaa peliä. Call of Duty on nyt rikkonut ennätysensä kolmena vuonna peräkkäin, mikä sekun on oma ennätysensä.



HYVIN RULLAA Destroyer ei ole moksiskaan, vaikka sille heittäisi purtavaksi vähän laajempaa ja yksityiskohtaisempaa maisemaa. Battlefield 3:ssa oli mahdollista kääntää muun muassa näyttävät valaistus- ja partikkelitehosteet tappiin.

nyt tässäkin moitteeseen sijaa. Suurimmat taistelut käytiin ilman nytkähdyksiä pahimmissakin jalkaväkiryntäyksissä. Se on melkoinen saavutus, kun otetaan huomioon, että Shogun 2:ssa ryntäköihin voi osallistua satoja tai tuhansia yhtä aikaa taistelevia sotilaita, jotka on kaikki mallinnettu yksityiskohtaisesti.

Viimeisenä pelinä testattiin hieman eri tavalla konetta kurittavaa strategiasuosikki Civilization V:tä. Sarja on ollut pahamaisen raskas aina uuden osan ilmestyessä, etenkin suuremmilla kartoilla pelatessa. Nyt niitäkin saattoi vääntää huoleti. Vuorot liikkuvat eteenpäin nopeasti myös loppupelin puolella. Mistään salamannopeasta toiminnasta ei silti suurimmilla kartoilla ollut vielä kukaan kyse, mutta syy on mitä todennäköisimmin pelissä ja sen monimutkaisessa tavassa simuloida tekoälyä, eikä koneen suorituskyvyssä.

Kokonaisuutena Military Class Destroyer nimensä mukaisesti tuhosi pelien vastarinnan suorituskyvyllään. Nopeutta löytyi niin arkikäyttöön Windowsissa kuin pelikäytössäkin kaikilla testatuilla alueilla. Kotelon suuri koko voi olla joillekin hieman liikaa, mutta Jimm'sin valikoimasta löytyy myös hillitympiä vaihtoehtoja.

Destroyer nykymuodossaan takaa, että päivityksiä ei tarvitse hetkeen tehdä. Ja hyvä niin, sillä karvan alle 2400 euron hintaisena se ei taatusti sovi jokaiseen kotiin. Paljon pelaavalle se tarjoaa joka tapauksessa sen harvinaislaatuutisen mutta ihanan tilanteen: kun koneesta ei tarvitse välittää. Ei asetusten optimointia, testailua, manausta, ajureiden viilausta tai forumien koluamista suorituskyvykkien toivossa. Kaikki tappiin ja pelaamaan.

Matti Isotalo

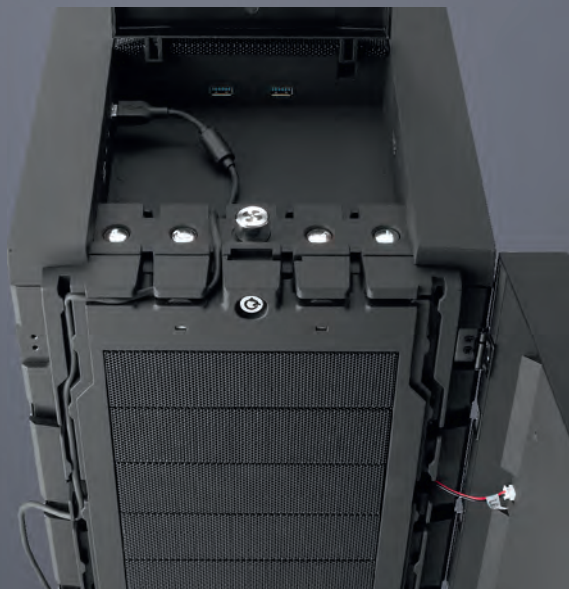
VALMISTAJA Jimm's PC-Store (www.jimms.fi)
HINTA 2399 euroa (Ilman käyttöjärjestelmää ja näyttöä)
PROSESSORI Intel Core i7 2600K 3,4 GHz
NÄYTÖNOHJAIN 2x MSI Geforce GTX 580 1,5 Gt
EMOLEVY MSI Military Class 2 -luokan, Intel P67
MUISTI Kingston HyperX DDR3 16 Gt
TALLENNUKSE 120 Gt SSD-levy + 2 Tb SATA-kovalevy
VIRTALÄHDE 850W **KOKO** 245 x 558 x 582 mm

Tilaa ja toimintoja

Bitfenix Colossus -kotelo tarjoaa reilusti laajennuspaikkoja ja antaa komponenteille tilaa hengittää. Koteloon mahtuu peräti kaksi 23 senttimetrin tai kolme 14 senttimetrin tuuletinta. Tämän lisäksi kotelossa on käytännöllisiä läpivientejä kaapelisekamelskan hallintaan, ja ulkoiset USB-piuhat voi vetää kattoluukun alle jäävään liitinkoteloon näkymättömästi etupaneelia pitkin. Kourut tosin ovat sen verran kapeat, että paksumpien kaapelien soveltamisessa tuli hankaluuksia. Luukun alta löytyvät myös tuuletinnopeuden säädin sekä useita valokytkimiä, joilla voi säätää ympäri kotelon kulkevia LED-valoja. Halutessaan valot voi kytkeä kokonaan pois päältä.

Näyttö erikseen

Jimm's Military Class Destroyerissä on panostettu yksinomaan keskusyksikön ominaisuuksiin. Hintaan ei sisälly näyttöä, ohelaitteita tai käyttöjärjestelmää, joten näitä tarvitseva joutuu ostamaan ne erikseen. Mikään ei kuitenkaan estä liittämistä konetta esimerkiksi suuren Full HD -television kumppaniksi.



6
hyvää
syytä



TOP - LISTA

ALAN WAKE

Miksi kauhupeli kannattaa kokea?

1

Kerronta

Alan Wake kerrotaan TV-sarjan tavoin episodeissa, joista jokainen muodostaa oman kokonaisuutensa. Tarina, joka alkaa Alanin ja tämän vaimon lomasta, saa pian merkillisiä piirteitä ja kyseenalaistaa koko Alanin mielenterveyden; onko kaikki vain painajaisia?

2

Viholliset

Pelin maailmassa mystinen pimeys ottaa esineitä ja ihmisiä hallintaansa, ja kamppailemaan pääsee esimerkiksi suivaantuneen puimurin kanssa. Taistelussa pimeyttä vastaan Alanin tärkeimpänä apuna ei ole ase, vaan taskulampun valo.

3

Äänimaailma

Alan Wakessa äänimaailma on puoli ruokaa, ja tätä on oivallettu käyttäen paikoin myös kerronnallisena keinoa. Mahtava musiikkiraita täydentää hämmästyttävästi episodeja sanomallaan. Poets of the Fall tekee esiintymisen alter ego -yhtyeenä.

4

Grafiikka

Sympaattiset pikkukaupunkimaisemat ja synkät havumetsät on toteutettu mieleenpainuvaan tyyliin. Tyylikäs valaistus, tuulussa huojuvat puut sekä tunnelmallinen usva elävöittävät maisemia merkittävästi. Toimivat puitteet trillerille.

5

Jatkosuunnitelmat

Alan Wakelle on suunnitteilla jatkoa. Luvassa on ainakin täysin uusi ladattavassa muodossa julkaistava peli. Jotta juonesta saisi kiinni, kannattaa alkuperäinen seikkailu kolata läpi. Hintakaan ei enää hirvitä, kun julkaisusta on puolitoista vuotta.

6

Kotimaisuus

Peli on yksi kotimaisen peliteollisuuden suurimmista tuotoksista viime vuosilta. Voisikin väittää, että Alan Waken tunteminen ainakin jollain tasolla kuuluu jokaisen suomalaisen aktiivipelaajan sivistykseen. Tällaisia pelejä tulee Suomesta harvoin.



WWW.GAMEREACTOR.FI

Gamereactorin perinteinen **joulukalenteri** siivittää tänäkin vuonna pelaajien joulunodotusta. Joka päivälle aina aattoon asti on varattu hienoja **peliaiheisia palkintoja**. Avaa luukku verkkosivuillamme ja voita!

JULKISTETTU

Enemy Front

Toisen maailmansodan rähinä nostaa päätään

Toinen maailmansota on ollut välttelty aihe peleissä useamman vuoden ajan, mutta City Interactive on nyt julkistanut uuden WW2-räiskintäpelin, Enemy Frontin. Pelin suunnittelusta vastaa Black-räiskinnästä parhaiten tunnettu Stuart Black, ja ennakkopuheiden mukaan luvassa on dynaamisia ja monimuotoisia tehtäviä, jotka ulottuvat suorasta rymistelystä vakoiluun ja sabotaaseihin. Tarina kattaa useita vuosia ja kuvaa sodan käännekohtia ripauksella fiktiota. Taistelut johtavat lopulta Berliiniin, jossa tarkoituksena on tuhota natsien kehittänyt superaseet. Toimintaa vauhdittaa tehokas CryEngine 3 -moottori, ja Enemy Front ilmestyy ensi vuoden kuluessa Playstation 3:lle, Xbox 360:lle ja PC:lle.





1 Trendikäs Android-puhelin HTC Sensation

499 euroa / Julkaistu

HTC on saanut viime aikoina jalansijaa laadukkailla ja trendikkäillä Android-puhelillaan. Malliston tämän vuoden kärkilisäys HTC Sensation jatkaa tutulla linjalla, mutta tarjoaa tuplaydinprosessorinsa turvin enemmän tehoa suuren 4,3-tuumaisen näyttönsä tarpeisiin. Kun tähän lisätään HTC:n miellyttävä Sense UI ja Android-alustan hyvä sovellustuki, on luuri kova luvu vastustajista riippumatta.

2 Tehoa kuin pienessä kylässä Samsung Galaxy S II

499 euroa / Julkaistu

Samsung Galaxy S II on teknisesti varsin lähellä HTC Sensationia, mutta sen erottaa sirompi rakenne sekä kirkkaampi Super AMOLED -näyttö. Tehoa on tässäkin luurissa varsin reilusti, kuin myös Androidin sovellustarjontaa. Käyttöliittymä on kuitenkin tylsemmän oloinen, ja etenkin halvan muovinen rakenne verottaa laatuvaikutelmaa. Silti S2 on yksi tämän hetken huippumalleista.

3 Kaunis muotoilu, tuore käyttöliittymä Nokia Lumia 800

550 euroa / Julkaisu vuoden 2012 alussa

Windows-pohjaisesta Lumia 800:sta odotetaan stoppia Nokian kompuroiduille. Laitteessa yhdistyy helppolukuinen käyttöliittymä ja jo Nokia N9:ssä hurmannut ajaton design, joka tekee siitä ehkä tämän hetken kauneimman puhelimen. Tuplaydintä siitä ei löydy, mutta näyttö on kirkas, reagointi riittävän vikkellä ja pelaajien kannalta kiinnostavuutta lisää Xbox Live. Sovellustukikin on kasvussa.

Tuttu ja tehokas Apple iPhone 4S

629 euroa / Julkaistu

Apple on julkaissut viime vuoden iPhone 4:stä päivitetyn S-version. Ero vanhaan ei ole suuri. Puhelimen näyttö on edelleen markkinoiden kärkeä, ja uuden tuplaydinprosessorin ansiosta sille voi myös puskea päryttävää jälkeä vaikka Real Racing 2:n tai pian ilmestyvän Infinity Blade 2:n muodossa. Optiikka on uusittu, ja kameräkännykäksi kuvat näyttävät poikkeuksellisen hyviltä. Uusi puheohjaus "Siri" sen sijaan jää hämmäläisen käytössä puolitehien, sillä se ei tunnista suomea eikä paikallisia liikkeitä. IP4:n omistajat jäävät kaipaamaan lisää uutta, mutta muille laite on pätevä ja laajan sovelluskaupan tukema vaihtoehto.

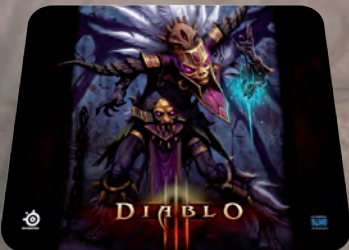
DIABLO



**STEELSERIES
DIABLO® III HEADSET**



**STEELSERIES
DIABLO® III MOUSE**



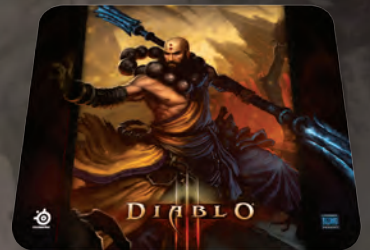
**STEELSERIES QCK
WITCH DOCTOR EDITION**



**STEELSERIES QCK
BARBARIAN EDITION**



**STEELSERIES QCK
DEMON HUNTER EDITION**



**STEELSERIES QCK
MONK EDITION**



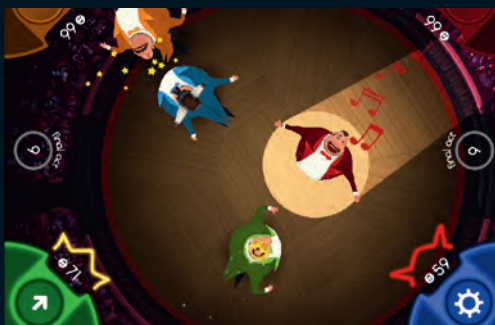
Raiding Company

Egypti-teemaisessa Raiding Companyssa maksimissaan neljä pelaajaa puolustautuu erilaisina hahmoina yhteistyössä muumioita ja muita haudan otuksia vastaan tuli- ja teräasein. Taistelun aikana kerätään sekä pisteitä että saalisrahaa oman hahmon parantamiseksi. Varsin hektiseksi käyvä peli sai juuri ison päivityksen, joka lisää mukaan Ison Pahan Papin kynsistä pelastettavan Pilotin pelihahmoksi.



Blonde vs Brunette Racing

Kilpa-ajopeli Blonde vs. Brunette Racing (sekä sen ilmainen kivi-paperi-sakset-promopeli Blonde vs. Brunette RPS) tehtiin laajentamaan Tuokion valikoimaa vastakkain pelattavien pelien puolelle. Ajatuksena oli kehittää pelisarja, jossa blondi ja brunette ottavat toisistaan mittaa eri lajeissa. Tulevat päivitykset sisältävät uusia ratoja ja mahdollisesti myös pelimuotoja.



King of Opera

Oopperan Kunkussa ideana on saavuttaa spottivaloon pyrkimällä suurin suosio (eli pistemäärä) kolmen näytöksen aikana. Kolme muuta tukeva hahmoa tenoria ei tästä luonnollisestikaan tykkää, vaan pyrkivät varastamaan kohdevalon tönimällä muita pois lavalta. Yhdellä napilla pelattava erikoinen törmäilyautoja ja oopperaa yhdistävä peli toimii erinomaisesti iPadilla lähes missä tahansa seurassa.

STUDIOESITTELY

TUOKIO TUO PELAAJAT YHTEEN

Mobiilipelitarjonnasta löytyy edelleen yllättäviä aukkoja. Yhteen tällaiseen törmäsi kotimainen tuotantoyhtiö Tuokio, joka teki oivalluksesta keskeisen osan studion suunnittelu- ja kehityksifilosofiaa.

Suomalaisten pelistudioiden esittely jatkuvat taas.

Kävimme haastattelemassa Jouni Salosta tampere-laisesta iOS-peleihin erikoistuneesta tuotantoyhtiö Tuokiosta. Tuokion erikoisuutena on tuottaa moninpelejä, joita voi pelata yhdellä mobiililaitteella kuten iPhoneella tai iPadilla. Heidän aikaansaannoksiinsa kuuluvat Applen App Store -sovelluskaupasta löytyvät pelit King of Opera, Raiding Company ja Blonde vs. Brunette Racing.

Tuokio perustettiin monien muiden uusien pelistudioiden tavoin, kun THQ:n omistama Universomo suljettiin vajaat kaksi vuotta sitten ja sen entiset työntekijät vapautuivat itsenäisiksi yrittäjiksi. "Yrityksen perustamisen yhteydessä ihmettelimme, miksei kukaan tee yhdelle laitteelle tarkoitettuja moninpelejä", Salonen kertoo. Visiona ei kuitenkaan ollut muuttaa perinteisiä Kimblen tai Afrikan tähden tapaisia lautapelejä sähköiseen muotoon.

Yhteistyössä Traplight Gamesin kanssa tehtiin ensimmäisenä pelinä King of Opera, joka on kuorutettu uniikilla ooppera-aiheisella teemalla. Valittu teema on kaikille yhtä vieras, eikä se pelota potentiaalisia pelaajia pois esimerkiksi zombiräiskinnän tavoin. Pelistä on saatu monipuolisesti palautetta niin nuorilta kuin vanhoiltakin – myös oopperaa harrastavilta. Yhden napin pelimekaniikan oppii ja opettaa puolessa minuutissa. Näin se sopii hyvin vaikka yhdessä perheen kanssa pelattavaksi taitotasosta riippumatta. Pelin tulevissa päivityksissä lisätään kaksi uutta pelimuotoa. Oopperan Kummituksessa

ja palautteen perusteella ratkaisu tuntui toimivan hyvin esimerkiksi isä-poikaparivaljakoille. Tarkoituksena oli tehdä yhteistyössä pelattava räiskintäpeli, mutta samalla pitää yllä kilpailullista aspektia pistemetsästyksen muodossa. Blonde vs. Brunette Racing -peliin puolestaan haettiin kahden pelaajan välistä kamppailua, jolloin peliporukkaakaan ei olisi vaikea saada kasaan.

Tuokiolla on haluttu säilyttää pelit reaaliaikaisina, koska vuoropohjaisten pelien epämääräinen vuoronkesto ei välttämättä sovi kevyeen illanviettovihteen. Näin yhden pelin kesto pysyy kurissa, eikä kenellekään ehdi tylsyyksi omia pelivuoroaan odotellessa.

Ensimmäisen aallon pelit ovat nyt valmiita noin vuoden työstämisen jälkeen, ja seuraavan aallon pelisarjaa ollaan aloittelemassa. Vuodenvaihteessa olisi tarkoitus julkaista vielä yksi peli ja sen jälkeen valita toteutettavat konseptit tuleviin tuotantoihin. "Ideana on säilyttää seurapeliaate jatkossakin", vakuuttaa Salonen. "Olemme käyttäneet paljon aikaa ja energiaa pelien ideoiden toteuttamiseksi usealle hengelle yhtä aikaa pelattavaksi. Samalla on mietitty iPhone ja iPadin yhdistäviä pelejä, joissa esimerkiksi yksinpelissä kehitettäisiin omaa pelihahmoa luurilla ja kaiken yhteen tuovat bileet pidettäisiin iPadilla."

Tuokion tähänastiset pelit ovat saaneet hyvän vastaanoton kaveriporukoiden ja perheiden parissa. Yllättäen menestystä on saavutettu myös Aasiassa.

"Ihmettelimme, miksei kukaan tee yhdelle laitteelle tarkoitettuja moninpelejä"

kohdevalo karkaa pelaajilta kummituksen takia. Fat Lady (Lihava Leidi) -tilassa taas valoa pitää välttää liian kuuluisaksi tultuaan. Ajoittain Leidiä pitää myös tönä yhteistuumin pois lavalta. Päivitysten pitäisi tulla ulos vuoden loppuun mennessä.

King of Operan jälkeen ilmestyneen Raiding Companyn takana oli ajatus luoda samassa paikassa olevalle kaverille helposti esiteltävä peli. Teemaksi valittiin Indiana Jones -tyylinen egyptiläinen ulkoasu,

Gamereactor on testisessioissaan todennut kaikki kolme peliä erittäin hauskoiksi illanviettoihin niin kotoväelle kuin kaveriporukallekin. Ne todistavat jälleen kotimaisesta osaamisesta ja kyvystä hakea uutta näkökulmaa konsolien rinnalle nopeasti nousseilla mobiilipelimarkkinoilla. Jäämme mielenkiinnolla odottamaan paitsi Tuokion nykyisten pelien päivityksiä myös täysin uusia julkaisuja.

Matti Isotalo

Samalla laitteella pelattavat pelit vähissä

Samalla laitteella pelattavia pelejä ei yllättäen löydy Tuokion lisäksi kovinkaan monen mobiilipelikehittäjän valikoimasta. Etenkin iPadin kaltaiset suurinäyttöiset, kosketuksella toimivat tablettikoneet sopisivat erinomaisesti illanviettojen piristykseksi tai hetken huviksi lähes porukassa kuin porukassa. Sähköisissä moninpeleissä ongelmana on usein se, että kaikilta osallistujilta pitää löytyä saman valmistajan identtinen laite, jotta moninpeleiden välillä olisi mahdollista. Tablettikoneella tätä ongelmaa ei ole. Yhden ruudun ääreen on helppo kerääntyä missä vain, ja samalla laitteen omistaja pystyy helposti opastamaan kaikki kiinnostuneet osanottajat pelin saloihin ilman ohjekirjan selailua.

App Storen rönsyilevästä ja runsaslukuisesta pelivalikoimasta löytyy toistaiseksi vasta kourallinen kunnolla mietittyjä ja toteutettuja saman laitteen pelejä. Tuokio on kuitenkin osoittanut, että markkinarako on todellinen, joten seurapeleistä nauttivien kannalta onkin toivottavaa, että myös muut rohkaistuvat kehittämään tämän tyypin mobiilipelejä ja että valikoimaan saadaan lähitulevaisuudessa rutkasti lisää osaavien studioiden tuotoksia.

Ennakot



17. HELMIKUUTA

Binary Domain

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Sega
Julkaisija Sega Pelityyppi Toiminta

KAIKKIEN JATKO-OSIEN keskellä on virkistävää nähdä kokonaan uusia pelinimikkeitä. Yksi lupaava julkaisu on alkuvuodesta ilmestyvä Binary Domain, jolla Sega pyrkii erityisesti länsimaisten toimintapelifanien kukkarolle.

Ihmiskunnan ja robottien konfliktiin sijoittuva kolmannen persoonan räiskintä lainaa ilmiselvästi vaikutteita elokuvista kuten Blade Runner ja I Robot yhdistettynä Gears of War -tyyliseen toimintaan. Pelattavuus ja vihollisrobotit tuntuivat kuitenkin ensitesteissä esikuviaan jäykemmiltä ja mielikuvituksettomilta. Peli tarjoaa sentään kiinnostavia taktisia elementtejä ja dynaamista ryhmänhallintaa. Tiimilleen voi antaa kommentoja, jotka vaikuttavat taisteluiden kulkuun. Huono komentaja menettää alalistensa luottamuksen, kun taas hyvät käskyt parantavat koko ryhmän moraalaa ja avaavat uusia mahdollisuuksia vihollisaaltojen kukistamiseen.

Arttu Rajala



Things are going wrong in spacetime, kupo. Time is twisted, strangeness is on the loose, kupo.

KUPO KUPO KUPO

Siivekäs Mog-olento auttaa aarteiden vainuamisen lisäksi Mog Clock -ominaisuudella. Vihollisten ilmestyessä kentällä näkyy vihreitä loistavia alueita, jotka kuvaavat hirviöiden näkökenttää. Pelaaja voi joko yrittää paeta tai ottaa varaslähdön taisteluun. Jos minipelissä epäonnistuu, pääsee puolestaan vihollinen tekemään ensimmäisen iskun.

PAKKO KERÄTÄ KAIKKI

Pelaaja voi rekrytoida myös hirviöitä puolelleen. Niitä on mahdollisuus vangita sattumanvaraisesti taisteluissa ja sitten määrätä niille omia paradigmoja. Hirviöllitöiset toimivat samoin kuin muutkin apurit, ja niille löytyy omat päivityksensä ja erikoisesineensä.

MENEKÖ PUTKEEN?

Final Fantasy XIII:ta piinanneesta tunnelijuoksusta on päästy eroon, ja haarautuviissa kentissä riittää sivutehtäviä ja tutkittavaa.

3. HELMIKUUTA



Serah, come with me. Your family's waiting.

Final Fantasy XIII-2

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Square Enix
Julkaisija Square Enix Pelityyppi Roolipeli

FINAL FANTASY XIII ON YKSI ristiriitaisimman vastaanoton saaneista osista sarjassa. Se myi hyvin ja sai paljon positiivisia arvioita, mutta toisaalta moni kritisoisi peliä voimakkaasti sen äärimmäisen lineaarisen ja hitaasti etenevän pelattavuuden takia. Jatko-osalla Square Enix yrittää tosissaan paikata edellisosan vikoja. Pelasimme Final

Fantasy XIII-2:n ensimmäiset tunnit katsoaksemme, onko japanilainen roolipelijätti oikeilla jäljillä.

Final Fantasy XIII-2 räjäyttää taas kevytkenkäisen teatraalisuuden ja absurdit juonenkäänneet äärimmilleen esittäen silti koko paketin täysin vakavalla naamalla. Tarina käynnistyy uuden tulokkaan Nobel Kreiss vakuuttaessa Serah Farronin mukaansa aikamatkalle etsimään tämän sisarta Lightningia, joka katosi ensimmäisen osan lopussa.

Kahden sankarin edesottamukset ulottuvat Cocoonin ja Pulsen historian läpi ja tarjoavat ennakkotestin perusteella Final Fantasy XIII:a kovempaa toiminnan sarjattulta.

Vauhti tuntui koko ajan pysyvän korkealla, eikä myöskään palkintoja ja elämyksiä tarvinnut odottaa. Pelialueet tosiaan ovat tällä kertaa laajempia kuin XIII:n haukutut lineaariset putket. Alueet myös sisältävät selkeästi paljon enemmän sivutehtäviä verkkoroolipeleistä napatuilla viivahteilla. Paikat ja ajanjaksot haarautuvat puun oksiston tavoin omassa kenttävalikossaan, ja verrattuna edeltäjänsä uusi järjestelmä luo pelille juuri sopivasti virtaviaisuutta uhraamatta kuitenkaan epälineaarista pelikokemusta. Haarautuvat pelialueet ja historian kulkuun vaikuttaminen tarjoavat mielenkiintoiset puitteet tutkimusmatkailulle ja seikkailulle.



17. TAMMIKUUTA

Spec Ops: The Line

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Yager
Development Julkaisija 2K Games Pelityyppi Toiminta

EDELLISESTÄ SPEC OPS -sarjan osasta on vierähtänyt jo miltei 10 vuotta, sillä heikot myyntiluvut syöksivät sarjan tuotantohelvettiin. Saksalainen Yager Development yrittää nyt herättää peliä eloon tarinavetoisella seikkailulla.

Pelaaja hyppää Delta Force -ryhmää johtavan Kapteeni Martin Walterin maihareihin suorittamaan mahdotonta tehtävää luonnonmullituksen jälkeisessä Dubaissa. Taistelut käydään pääosin suojan takaa, ja ryhmäläisten käskyttäminen oikeisiin aseisiin muodostuu elintärkeäksi. Vaikka ulkoasu oli vanhentunut ja kentät näyttivät varsin lineaarisilta, tuhoutui ympäristö oikein mukavasti tuoden mieleen hetket Red Factionissa. Lisäksi epätoivoiseen selviytymiskampanin tunteeseen ja juoneen on selkeästi satsattu, joten varovaiseen optimismiin voi olla aihetta.

Ingo Delinger



It's the Historia Crux.
The crossroads of the time continuum.

Valinnat vaikuttavat myös oleellisesti pelin loppuratkaisuihin, joten tarkkana saa olla. Monet ratkaisut pulmatilanteisiin ja pomotaisteluihin löytyvät kirjaimellisesti historian kirjoista, jolloin aikakoneelle on käyttöä. Pelaaja voi aina myös palata aikavirtaan ja pyyhkiä kentässä tekemänsä virheet puhtaaksi, jos tilanteet tuntuvat riistäytyvän käsistä ja painuvan pöpelikköön.

Varsinainen pelimekaniikka ei ole jatko-osassa kokenut valtavia muutoksia. Taisteluita ja hahmon kehitystä dominoivat edelleen Crystarium-kokemustasot ja Paradigm Shifts -komennot, mutta pelaajalla on enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa taisteluun ja niiden aloituk-

seen. Mahdollisuus välttää taistelu on tervetullut lisä ottaen huomioon pelisarjan ikaikaisen sattumanvaraisten taisteluiden perinteen.

Uusille pelaajille voi olla edessä hämmentäviä hetkiä

Juonellisesti Final Fantasy XIII-2 ei tarjoa kovinkaan kummoista esittelyä pelin maailmaan, joten uusille pelaajille voi olla tiedossa hämmentäviä hetkiä. Square Enix näyttääkin suuntaavan jatko-osaa ensikädessä

Final Fantasy XIII:n vanhoille faneille. Yhtäläisyyksiä voisi vetää Final Fantasy X-2:een, joka sekin virtaviivaisti ja pyrki parantamaan alkuperäistä peliä viemällä sitä tuoreeseen suuntaan. Final Fantasy XIII-2 vaikuttaa kuitenkin paljon mielenkiintoisemmalta, sillä fanien kritiikistä on oikeasti otettu opiksi. Juonesta emme tosin ehtineet nähdä alusta kuin muutaman tunnin, mutta aikamatkailu vaikutti ovelalta. Paljon riippuukin lopulta siitä, kuinka eläväiseksi ja tapahtumarikkaaksi tarina valmiissa pelissä muodostuu. Jäämme innolla odottamaan helmikuista Euroopan julkaisua.

Gillen McAllister



RAKENNA OMA TRANSFORMER

Moninpelissä oman robotin pääsee valitsemaan neljästä hahmoluokasta. Tarjolla ovat Infiltrator (auto), Destroyer (rekka), Titan (tankki) sekä Engineer (lentokone). Jokainen hahmo puolestaan koostuu kuudesta eri osasta: päästä, käsistä, torsosta, jaloista, renkaista tai siivistä sekä aseistuksesta. Tällä hetkellä jokaiseen osaan on kuusi eri vaihtoehtoa, jotka avautuvat pelaamalla yksinpeliä. Ohjaaja Matt Tiegerin mukaan näillä vaihtoehdolla saisi aikaan jo yli 45 000 erilaista kokoonpanoa.



SYKSY 2012

Transformers: Fall of Cybertron

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä High Moon Studios
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

UUELLA TRANSFORMERS-PELILLÄ ei onneksi ole juuri mitään tekemistä viime kesän surkean elokuvalisenssi-peli Transformers: Dark of the Moonin kanssa. Sen sijaan Fall of Cybertron on jatkoa vuoden 2010 War for

Cybertronille, joka oli huomattavasti positiivisempi kokemus. Juonikin jatkuu lähes tismalleen siitä, mihin sodassa jäätiin. Lähtölasku planeetan tuhoon on käynnistynyt, eikä Optimus Primen autoboteilla ole muuta mahdollisuutta kuin pyrkiä pakoon tuomitulta planeetalta. Samanaikaisesti on tietysti puolustauduttava Decepticonilta, jotka ovat vannoneet tuhoavansa autobotit piittaamatta siviilistä uhreista.

High Moon Studiosin johtomies ja pelin ohjaaja Matt Tieger esitteli peliä New Yorkissa innostuneella otteella. Hänen mukaansa tavoitteet ovat valovoisia edellä aikaisempia Transformers-pelejä. Avaintekijät muutoksessa

ovat tarina ja vaihteleva pelattavuus. "Pelkkä silmitön toiminta ja rymistely eivät riitä, vaan pelin tarinassa ja pelimekaniikassa pitää olla substanssia", selitti Tieger. "Vaikka kyse on pohjimmiltaan yksinkertaisesta konfliktista, täytyy pelaajan välittää siitä mitä tapahtuu. Mukana pitää olla yllätyksiä, mutta myös rytmitys pitää olla kunnossa hiljaisine hetkinen ja kohokohtineen." Kyllästy-miseen ei saa antaa mahdollisuuksia, ja mukaan on sitä varten suunniteltu runsaasti erilaisen pelityylin omaavia robotteja sekä kenttiä. Sen perusteella mitä näimme pelistä, ei Tieger puhunut palturia. Tilaisuudessa oli nähtävillä paljon pelikuvaa ottaen huomioon, että pelin julkaisu on



GRIMLOCK SMASH!
Pelattavia hahmoja on rutiinista. Optimuksen lisäksi pelaamaan pääsee esimerkiksi Bumblebeella, Jazzilla, Cliffjumperilla, sekä ensimmäistä kertaa Dinoboteilla – etunenässä kaikkien suosikkina, robotyranosaurus Grimlockilla.



COMBATICONS
Decepticonien tappava iskuryhmä Combaticons koostuu viidestä taistelijaista, jotka voivat yhdistyä valtavaksi, mutta vähä-älyiseksi, Bruticus-robotiksi. Ryhmästä pääsee pelaamaan muun muassa tähtihävittäjäksi muuntautuvaa Blast Offia sekä Black Hawk-helikopteri Vortexia.



KOVEMPIA TYKKEÄ
Aseita pystyy nyt päivittämään. Kyse on kuitenkin yksinkertaista päivityssysteemistä, jossa jokaisessa aseessa on kolme eri tasoa joiden myötä avautuu uusia ominaisuuksia ja käyttötapoja. Ideana on tarjota mieluummin vähän merkityksellisiä päivityksiä kuin paljon pieniä ja tyhjänpäiväisiä.

vielä melkein vuoden päässä. Esittely koostui osista kuudesta eri tehtävästä. Bongasin valloista kaikkiaan 11 eri kenttää, mutta Tieglerin mukaan tehtävälukua ei vielä ole lyöty lukkoon.

Pelattavia transformereita on jo nyt ilahduttavan paljon, ja jokaisella on myös omat erikoiskykynsä. Optimus luottaa suoraviivaisempaan hyökkäystaktiikkaan ja voi tilata tuhoisia tykistökeskityksiä taistelulentäille. Cliffjumperin kenttä sisälsi puolestaan hiiviskelyä ja salaiskuja näkymättömyyden turvin. Jazzin erikoisuus oli Samus Aran -tyylinen Grappling Beam sekä tarkkuuskivääri, jolla viholliset voi nitistää kaukaa. Dinobot Grimlockin, jonka

syntytarina on iso osa pelin pääjuonta, erikoiskyky on tuhoisa T-Rex-muoto. Siihen hän tosin voi muuntautua vain, jos on saanut vihaimmittarinsa täyteen tuhoamalla tarpeeksi vihollisia.

Myös moninpeli on jälleen mukana Transformers: Fall of Cybertronissa. Sitä ei kuitenkaan esitelty tällä kertaa, mutta Tiegler paljasti yhden merkittävän uutuuden, joka on ollut fanien toivomuslistalla ensimmäisellä sijalla jo monta vuotta. Pelissä on mahdollisuus ensimmäistä kertaa luoda oma robottinsa taistelulentille.

High Moon Studiosin esityksestä jäi yllättävän positiivinen kuva tulevasta pelistä. Meno näytti varsin sa-

mankaltaiselta kuin War for Cybertronissa, mutta paljon hehkutettua vaihtelua tosiaan vaikutti olevan enemmän tarjolla. Pelin julkaisu on vasta ensi vuoden syksyllä ja moni asia näytti ymmärrettävästi myös keskeneräiseltä. Rakenne ja pelin takana oleva kehitysfilosofia lupaavat kuitenkin paljon, ja voin hyvin kuvitella pelin olevan vähintään parempi kuin edeltäjänsä, joka oli sekin jo kohtalainen esitys. Transformers: Fall of Cybertron ei ehkä ole ehdokas ensi vuoden parhaimpien joukkoon, mutta viihdyttävän robottiräiskinnän ystävälle peli voi hyvinkin olla odottamisen arvoinen tapaus.

Arttu Rajala



17. TAMMIKUUTA



PUKHUJUONE KÄY AHTAAKSI

UFC Undisputed 3 sisältää peräti 152 taistelijaa 15 eri maasta. Kansikuvapaikan voitti fanien äänestyksessä UFC:n keskiloukan mestari Anderson Silva (kuvassa vasemmalla).

PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS

Japanissa 1997 perustettu Pride FC esiintyy nyt ensikertaa UFC-pelissä, vaikka sarja on ollut samassa omistuksessa jo vuodesta 2007 lähtien. Pride eroaa UFC:stä muun muassa siinä että futispotkut, pääpuskut ja polvi-iskut arkoihin paikkoihin ovat täysin laillisia.

KILPAKUMPPANIT VÄHISSÄ

Undisputedin pahimman kilpailijan EA Sports MMA:n flopattessa viime vuonna ei vapaaottelun faneilla ole ensi vuonna juurikaan vaihtoehtoja.



UFC Undisputed 3

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Yuke's
Julkaisija THQ Peliyyppi Urheiluu

ULTIMATE FIGHTER -REALITYSARJAN fanina hykertelin matkatessani Las Vegasin tutustumaan UFC:n kuvioihin ja tietysti uuteen UFC Undisputed 3 -peliin.

Ultimate Fighter Training Centerin oikeiden sankareiden kuten Urijah Faberin ja Chael Sonnen tapaamisen jälkeen pääsin kiinni peliin ja sen uuteen Pride-moodiin.

Japanista kotoisin olevan Priden ilmapiiri oli vangittu täydellisesti. Kampailussa voi käyttää futispotkuja ja pääpuskuja, sekä antaa kaatuneelle vastustajalle polvea päähän. Nämä eivät ole varsinaisesti säännönmuutoksia joista pidän, mutta sitähän se Pride on.

Muuten Undisputed 3 tuntui sangen tutulta. Pieniä muutoksia oli nähtävissä esimerkiksi ajoituksessa, ja lähitaistelu painioteineen pelaa nyt paremmin. Tiukkoja otteita on esimerkiksi helpompi hallita ja peli antaa selkeämpiä signaaleja siitä missä mennään. Vastustajaa ei enää saa luovuttamaan vain pyörittämällä analogitattia tätä nopeammin. Uusi järjestelmä tuntuu kuitenkin ensi-

silmäyksellä liian vaikealta. Koko systeemi tuntuu pulma-peliltä, jossa ajoitus ja tarkkuus määrittävät, saako vastustajan hallintaan. Kissa ja hiiri -leikki ei mielestäni täysin sovi taistelupeliin, mutta myönnän että tämä mekaniikka oli aivan liian satunnainen aiemmissa peleissä.

UFC Undisputed 3 ei ole muuttunut radikaalisti edeltäjiinsä verrattuna. Se sisältää kuitenkin päteviä parannuksia iskujärjestelmään, uuden submission-toiminnon, sekä kauan odotetun Pride-pelimuodon. Se vaikuttaisi siten olevan pieni, mutta hyvä parannus jo valmiiksi hyvään vapaaottelupelien sarjaan.

Petter Hegewell



Ridge Racer Unbounded

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Ajopeli Julkaisu 2. maaliskuuta

Katuautoilun huuhaa jatkuu Ridge Racer -sarjassa tällä kertaa suomalaisin voimin Bugbearin ottaessa ohjat. Uutta pelissä on mahdollisuus luoda ja jakaa omia ratoja. Kaikessa painotetaan törmäilyä niin vastustajiin kuin maastoonkin, sillä tätä kautta voi paljastua uusia oikopolkujia. Ilman rymistelyä ei huippusijoille ole asiaa.



Twisted Metal

Alusta Playstation 3 Pelityyppi Toiminta Julkaisu 14. helmikuuta

Jo vuonna 1995 alkanut pelisarja saa kahdeksannen osansa pitkän odotuksen jälkeen ensi helmikuussa. Se vie sarjan kokonaan uuteen universumiin, mutta sen ydin on edelleen ajoneuvopohjaisessa taistelussa. Neljä pelaajaa voi ottaa toisistaan mittaa samalla ruudulla, ja 16 voi puolestaan vääntää metallia verkossa.



Asura's Wrath

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Toiminta Julkaisu 24. helmikuuta

Muiden jumalten pettämä Asura on riisuttu voimistaan, ja tämän on hankittava nämä takaisin pelastaakseen tyttärensä Mithran. Pelin nimen mukaisesti Asuran suurin ase on kuitenkin tämän raivo, josta hän tekee aseensa jumalia vastaan. V-käyrän noustessa voi Asura pistää vihollisiaan tantereeseen jopa kuuden käsivarren voimin.



Rocksmith

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Musiikki Julkaisu 2012

Ubisoft vie musiikkipelien kehityksen yhteen sen loogisista loppupisteistä yhdistämällä oikean sähkökitaran kotikonsoliin Rock Band -henkisissä tunnelmissa. Peli on jo julkaistu Amerikassa, mutta sen julkaisua Euroopassa hidastaa nimikaista Rocksmith-nimellä keikkailevan brittiläisen bändin kanssa.



Street Fighter X Tekken

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi Taistelu Julkaisu 9. maaliskuuta

Capcom esittää oman versionsa Street Fighter -sarjansa ja Namcon Tekkenin yhteentörmäyksestä. Kotiinpäin vedetään pelityylissä, joka pohjaa Street Fighterin kaksikulotteiseen lähestymistapaan, ja mukana ovat luonnollisesti super kombot, EX-hyökkäykset, sekä tutut hadoukenit. Tosin kyllä myös Tekken-komboja tuetaan.



Soul Calibur V

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Taistelu Julkaisu 3. helmikuuta

Lätty läitsee jälleen jo Soul Calibur -sarjan kuudennessa pelissä, vaikka viitonen nimessä onkin. Peli sijoittuu 17 vuotta edellisosan tapahtumien jälkeen, ja pääosissa nähdään Sophitia poika Patroklos sekä tämän sisko Pyrrha. Pelissä nähdään myös vieraillevana tähtenä Assassin's Creed -faniin suosikki Ezio Auditore da Firenze.



Darksiders II

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2012

Maa-ilmanlopun ratsumiehet ovat taas vauhdissa. Uusi peli sijoittuu edeltäjänsä jälkimmäinkeihin, mutta tällä kertaa ohjastetaan Sodan sijasta Kuolemaa uusien karttojen lävitse, joiden luvataan tuulaavan edellisen pelin laajuuden. Tehtävänä on todistaa Sodan olleen salaliiton uhri, ja vastauksia vaaditaan sangen korkeilta tahoilta.



Ninja Gaiden 3

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2012

Team Ninja ninjalee ensimmäistä kertaa ilman ohjaaja Tomonobu Itagakia, jonka paikan ottaa nyt Sigma-suunnittelija Yosuke Hayashi. Peli keskittyy päähenkilö Ryun inhimillisemmän puolen tutkiskeluun, ja tarjoaa myös uusia pelimekaniikkoja Kunai climb -ominaisuuden ja hiippailun muodossa. Myös vihollisista on tehty inhimillisempiä.



Silent Hill: Downpour

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Kauhun Julkaisu Kevät 2012

Silent Hill -pelejä saapuu keväällä markkinoille enemmänkin, mutta Downpour on näistä se suuri julkaisu. Kahdeksas Silent Hill seuraa kaupunkien harhautunutta vankia, Murphy Pendletonia, eikä sen juoni liity aiempiin peleihin tai mytologiaan. Pelissä myös päästään kokemaan ennennäkemätön osa kaupungista.



Kid Icarus Uprising

Alusta Nintendo 3DS Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2012

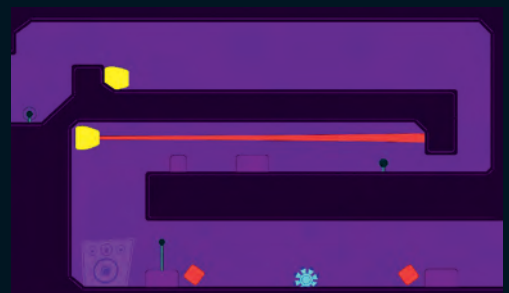
Kid Icarus nähtiin edellisen kerran vuonna 1991, joten sarjan fanien pitkä odotus on nyt päättymässä. Medusa on jälleen kuvioissa, ja Pitin pitää pistää kova kovaa vasten niin maalla kuin ilmassakin. Luvassa on kuitenkin tällä kertaa myös uusia kykyjä ja moninpeliä niin joukkuepohjaisena kuin soloillenkin.



Inversion

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Toiminta Julkaisu 10. helmikuuta

Nimensä mukaisesti Inversion tulee kallistamaan pelaajan horisonttia erilaisilla painovoimaa vääristävillä efekteillä. Siinä tavallinen kyttä ja perheenisä Davis Russel joutuu puolustamaan rauhaisaa kotikaupunkiaan vihollisilta, joihin perinteiset aseet eivät yksinkertaisesti pure. Niinpä onkin valjastettava painovoima aseeksi.



Sound Shapes

Alusta Playstation Vita Pelityyppi Musiikki, tasohyppely Julkaisu 2012

Playstation Vitan ensimmäisten pelien joukossa ilmestynyt tasoloikka hyödyntää käsikonsolin kosketusohjausta. Sen kehutaan olevan uusi tapa tehdä musiikkia, jota voi sitten pelata videopelillä. Konseptia on vaikea pukea sanoiksi, mutta luvassa on vähintäänkin värikästä ja musikaalista meininkiä Sony uudelle käsikonsolille.

Vuosi 2011 on tarjonnut runsaasti hittejä, mutta mitkä niistä nousevat ylitse muiden?

GAMEREACT





FOR AWARDS

2011





1.

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Massiivinen fantasiaroolipeli on kaikin puolin viihdyttävä elämys

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Bethesda GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

Vuoden parhaimman pelin nimeäminen ei ole koskaan helppo tehtävä – ei varsinkaan silloin, kun päteviä ehdokkaita isketään tiskiinkin kahmalollinen. Tänä vuonna pelaajille on tarjottu poikkeuksellisen paljon korkealaatuista viihdettä, mutta tiukassa kädenväännössä yksi erottui joukosta tikarin mitalla. The Elder Scrolls V: Skyrimin eepinen tunnelma, mieleenpainuvat taistelut lohikäärmeiden kanssa ja avoin maailma sytyttävät riemastuttavan seikkailunhalun kerta toisensa jälkeen.

Eikä kyse ole vain joka suuntaan rönsyilevästä vapaudesta pelata juuri niin kuin itse mieltä, vaan maailmasta, jossa jokainen yksityiskohta on toteutettu harkiten. Liian usein suuren suurta maailmaa lupaavat roolipelit sortuvat geneerisyyteen, joka kuluttaa pelaajien aikaa tarjoamatta vastineeksi mitään merkittävää. Skyrimin tyrmä ja luolastoja kolutessa on mahdollista törmätä mitä moninaisimpiin ansoihin ja hirviöihin, jotka pitävät pelaajan alati varpaillaan. Samalla

ansat tarjoavat ovelia keinoja vihollisten tyrmäämiseen. Toiminnantäyteisiä luolastoja tasapainottavat upeasti erämaan hiljaiset, lähes ajan seisauttavat hetket, jotka alleiviivaavat kouriintuntuvasti samoillan yksinäisyyttä ja voimattomuutta jylhän ylämaaluonnon edessä. Silti Skyrim ei tunnu siltä, että maailma olisi vain silmien eteen vedetty staattinen kullissi. Vaikutelma siitä, että pelaaja on vain yksi henkilö monien joukossa, on harvinaisen onnistunut.

Kokonaisuuden kietoo yhteen muinainen ennustus lohikäärmeistä ja myyttisestä sankarista, joka on tuleva taistamaan tulta syöksevien hirviöiden niskat. Tämä Dovahkiinin rooli antaa pelaajan hahmolle tarkoituksen, joka estää vapaa- muotoista pelailua hajoamasta päämäärättömyyteen. Ja mikäpä olisi eepisempää kuin katsoa pilvien lomasta laskeutuvaa hirviötä silmiin ja syöstä tätä päin muinainen taisteluhuuto, joka ylisee Skyrimin kalliissa ukkosen lailla.

2.

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

Nathan Draken seikkailut haastavat elokuvat

ALUSTA Playstation 3
KEHITTÄJÄ Naughty Dog
GAMEREACTORIN ARVOSANA 10/10

Uncharted 3 on yksinkertaisesti paras Indiana Jones -elokuva, jota ei ole koskaan tehty. Sen hahmoanimaatiot saavat Assassin's Creedin laittamaan pussin päähänsä häpeästä, eikä pelaajan tarvitse todellakaan ponnistella myötäelääkseen Draken ja kumppaneiden tunteja.

Elokuvamaisuudesta puhutaan paljon, mutta tämä peli määrittelee, mitä se oikeasti tarkoittaa. Seikkailuun nivotut pienet animaatiopätkät, kamera-ajot sekä tietysti laajemmat välianimaatiot hämärtävät rajaa elokuvan ja pelin välillä, ja meininki jatkuu miltei katkeamattomana koko kokemuksen lävitse. Toiminnallisten hetkien välillä pelaaja voikin sitten nauttia maisemista, jotka haastavat minkä tahansa seikkailuelokuvan, koettaessaan samalla hieroa eloa jännityksestä kramppaneisiin sormiinsa.



UUDELLA PELI 2011

LAAJEMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

3.



BATMAN ARKHAM CITY

Yön ritarin mahtava paluu

Rocksteady näyttää mallia, miten sarjakuvapohjainen peli tehdään oikein. Uusi Batman-peli pursuaa fiktiolle uskollista tehtävää ja tuttuja arkkivihollisia, joita kelistetään näyttävän ja sujuvan toimintamekaniikan kautta.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rocksteady GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

4.



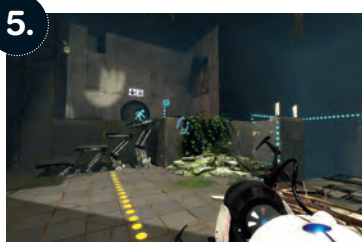
LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Tuttu Zelda-henki on läsnä

Skyward Sword tulkitsee Zeldan maailmaa osin uudelleen ja lisää mm. entistä realistisemman miekkailun. Laajat luolastot ja totutun nerokkaat pulmat tarjoavat jälleen tuoreita haasteita niin veteraaneille kuin uusillekin pelaajille.

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Nintendo GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

5.



PORTAL 2

Tarinalla höystetty aivopähkinä

Alkuperäinen Portal oli lähinnä valloittava prototyyppi, mutta jatko-osa nostaa nokkelan pelimekaniikan täysiverisen toimintaseikkailun raameihin. Ja mihin tyyliin! Kokonaisuus muodostaa yhden vuoden persoonallisimmista kokemuksista. Myös moninpeli on ensi kertaa mukana.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Valve GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

6.



GEARS OF WAR 3

Trilogia päättyi arvokkaasti

COG-sotureiden raskas taistelu Locust-hirviötä vastaan on ollut yksi Xbox 360:n valopilkkuja koko konsolin elinkaaren ajan, eikä kolmonenkaan petä. Peli vastaa aiempien osien jättämiin kysymyksiin, tykittää ruudulle suurempia vihollisia ja viilaa moninpelin huippuunsa.

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Epic Games GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

7.



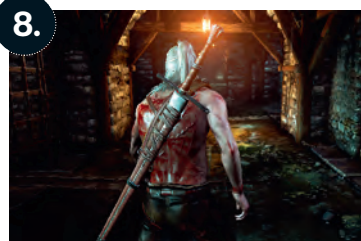
DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Jännittävää scifitoimintaa

Human Revolution on tyylikäs paluu Deus Ex -suunnittelufilosofian ytimeen. Suora räiskintä ei usein ole paras tai hauskin tapa edetä, vaan peli antaa vaihtoehtoja. Vahva tarina lisäksi takaa, että pelikokemus on myös ajatuksia herättävä.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Eidos Montreal GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

8.



THE WITCHER 2

Puolasta kajahtaa

Julma ja kiinnostava maailma tekee The Witcher 2:sta kerrassaan loistavan roolipelin. Taistelua ei ole helpotettu suuren yleisön toivossa, mutta peli ei ole liian vaikea, kunhan kaikkia Noiturin kykyjä oppii hyödyntämään. Parempi jatko-osa kuin Dragon Age II.

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ CD Projekt Red GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

1.



L.A. NOIRE

Klassinen tyyli ja kasvoanimaatio hivelevät silmiä

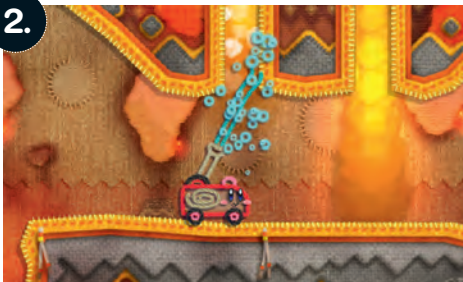
■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360
KEHITTÄJÄ Team Bondi
GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

1940-luvun Los Angeles herää henkiin film noir -elokuviin vaikuttensa ammentavassa L.A. Noiressa. Peli hyödyntää taitavasti genren ominaispiirteitä aina väri- ja valaistuskeinoista moraalisesti häilyviin henkilöohjelmoin. Tyyli linkittyy saumattomasti rikostemaan, jossa pelaajalle asetellaan etsivän rooli. Parhaimmillaan L.A. Noire tuo oikeat näyttelijäsuoritukset virtuaalimaailmaan poikkeuksellisen realistisesti, ja valheiden tunnistamisella on myös rikosten ratkaisun kannalta erittäin keskeinen rooli. Ei olekaan yllättävää, että L.A. Noire on ensimmäinen peli, jota on esitetty Tribecan elokuvajuhlilla.

VUODEN DESIGN 2011

LAAJEMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

2.



KIRBY'S EPIC YARN

Kirbyn eoppinen tilkkutäkkimaailma

Nintendon nokkeluus ei tunne rajoja. Tämän todistaa jälleen Kirby's Epic Yarn, joka perustuu kudottuun maailmaan. Tilkkutäkkikentät ja naruista punotut viholliset sulautuvat eheäksi kokonaisuudeksi, jossa voi esimerkiksi langasta kiskaisemalla kuroa rotkon umpeen.

■ ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Good-Feel ARVOSANA 8/10

3.



ELDER SCROLLS V SKYRIM

Jyhlien mantujen matkaaja

Skyrimin tekniikka ei ole joka suhteessa huippuluokkaa, mutta Bethesda on kiertänyt tämän kunnioitusta herättävällä kuvasuunnittelulla, jossa harkitut yksityiskohdat paikkaavat kättä jylhän ja koruttoman kauniin erämaailuonnon kanssa. Maailmalla tuntuu olevan historiaa.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Bethesda ARVOSANA 10/10

4.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Kyberrenessanssia lähitulevaisuudessa

Vaikka tapahtumat sijoittuvat tulevaisuuteen, Human Revolution ei ole aivan tavanomainen neonvalonhoitoisen kyberpunk-peli. Soppaan sekoittuu mielenkiintoisesti myös renessanssin piirteitä, jotka antavat pelille sen selkeästi tunnistettavan ilmeen.

■ ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Eidos Montreal ARVOSANA 9/10

VUODEN LADATTAVA 2011

1.



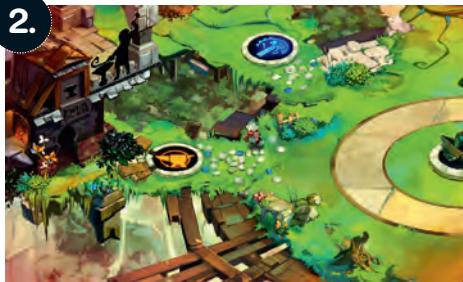
FROM DUST

Jumalpelien orastava paluu

Kertomus alkuihmisistä, jotka kaipaavat "henkäystä" johdattamaan heimoa. From Dust on mahtava lisäys nykyään väisuhkoon jumalpelien genreen, ja se tekee tämän yksinkertaisten mutta voimakkaiden pelimekaniikoiden kautta: antamalla pelaajan fyysisesti myllätä maailmaa.

■ ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Ubisoft Montpellier ARVOSANA 9/10

2.



BASTION

Kertoja aina mukana

Bastion hakee inspiraationsa klassisista japanilaisista roolipeleistä, mutta tarinankerronta on aivan oma lukunsa. Kertojaääni selostaa alati kaikkea, mitä sankari tekee valottaen samalla monikerroksista tarinaa. Pelaaminen on vaihtelevaa ja pitää hymyn huulilla alusta loppuun.

■ ALUSTA PC / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Super Giant ARVOSANA 8/10

3.



RENEGADE OPS

Klassista räimettä Just Cause 2:n tekniikalla

Renegade Ops on tervetullut tuulahdus menneiden pelien mahdista. Vaihtelevat ympäristöt erilaisine tehtävineen pitävät mielenkiintoa yllä samalla, kun joka puolella räjähtelee, ukkoa kaatuu ja tankit päristelevät puutalojen läpi. Hektistä hubaa varsin pramealla grafiikalla.

■ ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Avalanche Studios ARVOSANA 9/10

VOUDEN KÖNSIKÄS 2011



ALCATRAZ

Crysis 2

Menetettyä miltei henkensä New Yorkin muukalaishyökkäyksessä Alcatrazista nousee odottamaton sankari, kun supersotilas Prophet luovuttaa tälle nanopukunsa. Puku antaa Alcatrazille poikkeuksellisen kestävyuden, kyvyn liikkua epäinhimillisellä nopeudella sekä pysytellä hetken näkymättömänä. Loukkaantuneenakin mies iskee alieneita pannuun.

VOUDEN ÄHETÄJÄ 2011



HARRY POTTER

Harry Potter & the Deathly Hallows 2

Harry Potterin pitkä maraton valkokankailla sai kesällä päätöksensä, ja varsin mallikelpoiseen tyyliin. Loistavasta elokuvasta tekaistiin tietysti myös videopeli, mutta kuinkas sitten kävikään? No läskiäsihän se meni. Eikä vika ole siinä, etteikö hyvää Harry Potter -peliä voisi tehdä, vire vain on ollut täysin kadoksissa. Hyi, Harry, nurkkaan häpeämään!

VOUDEN VIHOLLINEN 2011



GHOST

Rage

Synkissä ja hylätyissä rakennuksissa lymyävät ghostit ovat Ragen autiomaan viheliäisimpiä, mutta kiinnostavimpia vihollisia. Nopealiikkeiset saalistajat hyppivät ja kieppuvat ketterästi ympäriinsä ja näyttävät tukeutuvan okkultismiin ja karnibalismiin. Ghostit eivät pidä pansaria, vaan niillä on mukanaan pelkkä miekka, jota voi käyttää sekä heitto- että lyömäaseena.

1.

VOUDEN TEKNINEN SAUVUTUS 2011



CRYSIS 2

Huippukoneella huikea, mutta vähemmälläkin pääsee

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Crytek GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

Crysis 2 kohtasi julkaisussaan muutosvastarintaa, kun tarina hyppäsi paratiisisaarelta New Yorkiin. Peli onkin epäilemättä erilainen kuin edeltäjänsä, mutta tästä huolimatta Crytek osoitti jälleen kyntensä teknisessä toteutuksessa. Toisin kuin alkuperäinen Crysis, jatko-osa on erinomaisesti optimoitu ja tarjoaa spektaakkelinomaisen kuvan invaasion alle joutuneesta suurkaupungista. Opti-

mointi mahdollisti myös sarjan ensiesiintymisen konsoleilla, ja kaikki versiot tukevat 3D-kuvaa, joka ei verota muista peleistä poiketen kuvan tarkkuutta. Vaikka DirectX 11 -tuki ei ehtinyt pelin julkaisuun, lisättiin se myöhemmin ilmaisenä päivityksenä. Se toi PC:lle lisää pientä pintakiiltoa, kuten törkeän yksityiskohtaiset tiiliseinät, metallipintojen heijastukset ja realistiset varjot.

2.



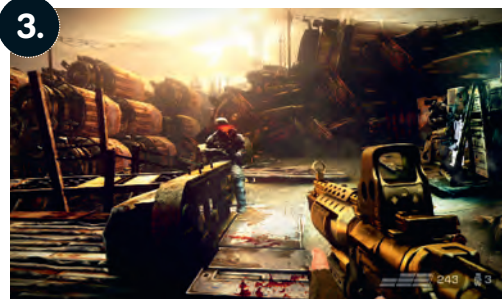
UNCHARTED 3

Malliesimerkki Playstation 3:n tehosta

Uncharted 3 lienee näyttävin konsolipeli, mitä tähän mennessä on tehty. Se parantaa jo ennustaan upeista edeltäjistään ja loihitti aiempaa dynaamisemman ja elävämmän seikkailun – olipa kyseessä sitten veden tai tulen liikehdintä tai ihmishahmojen yksityiskohdat.

■ ALUSTA Playstation 3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog ARVOSANA 10/10

3.



KILLZONE 3

Jälkikäsiteltyä juhlaa

Killzone 3:n ronskisti jälkikäsitelty grafiikka lumooa hetkessä ja välittää pelin tavoitteleman tunnelman aukottomasti. Pelin mit-takaava on aiempaa suurempi, ja erikoistehoista erityisesti taistelun tuoksinnassa ilmoille nouseva pöly ja savu vaikuttavat hämmästyttävän aidoilta.

■ ALUSTA Playstation 3 KEHITTÄJÄ Guerrilla Games ARVOSANA 8/10

VOUDEN ASE 2011

MR. TOOTS

Red Faction Armageddon

Sateenkaarista pierevä yksisarvinen on jo itsessään harvinaisuus, mutta räiskintäpelin aseeksi valjastettuna se lähentelee silkkää hullunkieroa neroutta. Red Faction: Armageddon ei kokonaisuutena ole häviy rymistely, mutta tällaiset pienet valopiilkut tekevät tuhon sinfoniasta karvan verran hulvattomampaa. Ampu tulee!



LAAJEMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

1.



BATTLEFIELD 3

Lyömätön tulkinta sodan jylystä

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360
KEHITTÄJÄ Digital Illusions
GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

Battlefieldin karkisija vuoden äänimaailmasa ei ole mitään uutta, mutta sarja on sen ansainnut. Battlefield 3 puskee sodan pauhua jälleen piirun verran eteenpäin, ja jyllinä on yksinkertaisesti mahtava, kun tankit, konekiväärit, hävittäjät ja helikopterit ottavat yhteen samalla hetkellä. Vaikuttavuus ei synny pelkästään vihasista äänitehosteista, vaan hienosta tilaäänestä, joka reagoi kenttärakenteisiin ja saa äänet käyttäytymään oikein etäisyyksien mukaan. Battlefield 3: a pelatessa voi melkein itekin tuntea tetsaavansa rämeikössä.

2.



DEAD SPACE 2

Hyytävä yksinäisyyden tunne

Avaruusajan kauhut tiivistyivät oivallisesti Dead Space 2:n tunnelmassa, ja äänimaailma luo tästä leijonanosan. Paikoin peli hyödyntää hiljaisuutta tehokeinona ja luo hätkähdyttäviä hetkiä yllättävin kolahduksin ja sihahduksin. Necromorphien polkeminen lattiaan taas kuulostaa epämiellyttävän mehukkaalta.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Visceral Games ARVOSANA 8/10

3.



L.A. NOIRE

Ammattimaista näyttelyä ja hienoa musiikkia

Tasokas ääninäyttely, tunnelmaa luova aikalaismusiikki ja kollegoiden ivallinen huuleneito ovat kaikki elementtejä, jotka auttavat siirtämään pelaajan kotisovalta Los Angelesin poliisivoimiin. L.A. Noire ei ole äänimaailmaan räväkkä, vaan hienovarainen ja harkittu. 1940-luvun film noir -henki realisoituu pelissä tyylikkäästi.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Team Bondi ARVOSANA 9/10

4.



BATMAN ARKHAM CITY

Sarjakuville uskollinen tunnelma

Arkham City on Batman-tunnelmoijan paratiisi. Mahtava tyyliin sopiva musiikkiraita, taisteluiden armottomat mäjäykset ja jäätävän osuva ääninäyttely tekevät pelistä helposti yhden parhaimman kuuloisista ja tunnelmallisimmista seikkailuista tänä vuonna. Täitähän Batmanin on aina pitänytkin kuulostaa.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Rocksteady ARVOSANA 9/10

1.



L.A. NOIRE

Kutkuttava ja elokuvamainen rikostarina

Rikosten, moraalisesti häilyvien hahmojen ja salaliittojen sävyttämä tarina on epäilemättä L.A. Noiren vahvimpia puolia. Kerronta kulkee nousujohteisesti episodi kerrallaan, ja mitä paremmin pelaaja pelaa, sitä syvemmän juonen peli paljastaa. L.A. Noire on vuoden mielenkiintoisin pelitarina ja se alleviivaa, miten paljon monien pelien elokuvallisessa ilmaisussa olisi parannettavaa.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Team Bondi ARVOSANA 9/10

2.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Ajatuksia herättävää cyberpunkia

Human Revolution käsittelee transhumanismilla täytetyn tarinansa saatossa paljon jo nyt tiedemaailmassa väitellyjä teemoja, kuten ihmisyden määrittämää, Jumalan olemassaoloa ja muita kevyitä aiheita. Kun näitä käsitellään vieläpä kiinnostavasti, nousee asioiden todellisen luonteen paljastuminen ehdottomasti yhdeksi pelin kohokohdaksi. Eidos on luonut tarinan, jolla on painoa.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Eidos Montreal ARVOSANA 9/10

3.



DRAGON AGE II

Biowaren osaaminen näkyy

Dragon Age II:n juoni keskittyy Kirkwallin kaupunkivaltion ongelmiin ja seuraa sinne pakolaisena päätyvän sankarin elämää noin seitsemän vuoden ajanjaksolla. Matkan varrella mukaan liittyy useita muitakin hahmoja, ja näiden väliset, alati kehittyvät suhteet antavat tarinalle dynamiikkaa. Käsikirjoitus on korkeatasoista ja todistaa jälleen Biowaren osaamisesta tällä saralla.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Bioware ARVOSANA 9/10

1.



DUKE NUKEM FOREVER

Pitkä odotus valui hukkaan

Duken paluuta saatiin odottaa vaatimattomat 15 vuotta, ja lopputuloksena on puolihuolimaton pannukakku. Suurin pettymys ei ole se, että peli näyttää rumalta ja kokonaisuudesta puuttuu selkeä punainen lanka (mitä oli ihan odotettua, olihan peli vaihtanut suuntaa, kehittäjä ja moottoria ties miten monta kertaa). Sen sijaan suurin pettymys on se, että Duke Nukem Forever hylkää edeltäjänsä parhaat puolet ja tekee toiminnasta umpitylsän putkijuoksun. Teknisesti vanhentunut pelikin voisi olla hyvin suunniteltu peli. Duke Nukem Forever ei sitä ole.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Gearbox ARVOSANA 5/10

2.



HOMEFRONT

Sissisotaa ilman sissisotaa

Homefrontin premissit ovat lupaavat, joskin epäuskottavat. Pohjois-Korean muodostama liittouma on valloittanut Yhdysvallat, ja amerikkalaisten on käytävä sissisotaan omilla takapihoillaan vapautensa palauttamiseksi. Mutta sitten joku keksi, että tähän voisi olla sankariräiskintä, jossa yksi jenkki vastaa ainakin kahtakymmentä korealaista. Konsu kouraan, panosvyöt olalle ja tulta päin! Kun lupaava idea tunteikkaasta sissisodasta oli näin tahrattu, jäi käteen lopulta keskinkertainen räiskytely, joka jäi kauas ennakkohyphen väläyttelemästä tasosta.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Kaos Studio ARVOSANA 6/10

3.



NEED FOR SPEED THE RUN

San Franciscosta New Yorkiin kahdessa tunnissa

Need for Speed: The Run lupaama ajojahti San Franciscosta New Yorkiin on lähtökohtaisesti sieltä ajopelitarinoiden kunnianhimoisimmasta päästä. Harmi vain, että odotukset lentävät ikkunasta jo ensimmäisen vartitunnin aikana; tuhansien kilometrien maraton on tavanomaisiin sprinttikilpailuihin jaettu kaahailu, joka kärsii ennalta määrättyistä sijoituskamppailuista, kuminauhamisesta teko-älystä ja laiskasta ajotuntumasta. Potentiaalia olisi ollut parempaan.

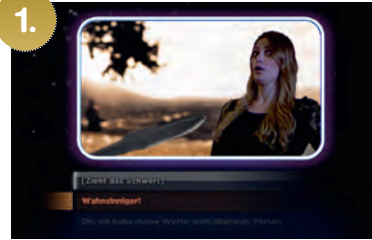
ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Black Box ARVOSANA 6/10

VOUDEN PETTYMYS 2011

VOUDEN SURKEIN 2011

LAAJEMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

1.



YOOSTAR 2 IN THE MOVIES

Käsittämätön kamerapeli

Yoostar 2 yrittää asettaa pelaajan tunnetuihin elokuvakohtauksiin aina Terminaattorista Kummisetään, mutta epäonnistuu surkeasti. Silloinkin kun peli teknisesti toimii, sen hauskuus ja tarkoitus jäävät kyseenalaisiksi, mutta useimmiten Yoostar 2 ei toimi lainkaan.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 ARVOSANA 2/10

2.



THOR GOD OF THUNDER

Hengetöntä lisenssihuttua

Aivoton mäiskintä jaksaa huvittaa tasan kuusi minuuttia, minkä jälkeen pelaaja ymmärtää menneensä lankaan. Thor on täysin hengetön ja mielikuvituksen lisenssiroska, joka huokuu Playstation 2 -aikakauden huonoja suunnittelufilosofioita.

ALUSTA PS3 / Wii / Xbox 360 ARVOSANA 3/10

3.



HARRY POTTER & THE DEATHLY HALLOWS 2

Nolo loppu sarjalle

Harry Potter -sarjan viimeinen edustaja on aavistuksen parempi kuin edeltäjänsä, mutta silti kaukana kelpovisestä. Elokuva on tiivistetty älyttömäksi putkiräiskinnäksi, jossa jokainen nilkankorkuinen este näyttää punaista pienimmillekään seikkailunhaluille.

ALUSTA PC / PS3 / Wii / Xbox 360 ARVOSANA 3/10

4.



KUNG FU PANDA 2

Täysi suunnanmuutos

Ensimmäinen Kung Fu Panda -peli ei ollut lainkaan pöllömpi tapaus, mikä ei kuitenkaan tarkoita, että uuden kehittäjän sorvaama jatko-osa olisi samaa tasoa. Joka alustalle on kyllä koetettu tehdä erilainen kokemus, mutta laadusta viis. Peli kompuroi usein niin teknisesti kuin suunnittelultaan ja saa aikaan lähinnä päänsärkyä.

ALUSTA PS3 / Wii / Xbox 360 ARVOSANA 4/10

VOUDEN MUOKATTAVIN 2011

1.



LITTLE BIG PLANET 2

Säkkipojan seikkailut taipuvat täysin uudentlaisiksi peleiksi

Alkuperäinen Little Big Planet oli omalla tavallaan uraauurtava tasohyppely, joka huokui pirteää kekseliäisyyttä ja mahdollisti kenttäeditorinsa kautta aina vain uusien tasojen kehittämisen. Jatko-osassa ei puhuta enää pelkien tasojen kehittämisestä, vaan Little Big Planet 2 tukee kokonaisia pelejä pelin sisällä. Säkkipoika on toki edelleen mukana omissa seikkailuissaan, mutta sen lisäksi kuka tahansa voi muovailta pelin tarjoamista rakennuspalloista vaikkapa oman kaahailu-, lento-, räiskintä- tai pulmapelin – aina uniikkeja logoja ja itse sävellettyjä musiikkeja myöten. Ja koska sisältöä on helppo jakaa, löytyy verkosta aina uutta sisältöä akuuttiin pelinlänään.

ALUSTA Playstation 3 KEHITTÄJÄ Media Molecule ARVOSANA 10/10

1.



PORTAL 2

Portaalihippaa nyt myös kaverin kanssa

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360
KEHITTÄJÄ Valve
GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

Onnistuneen yksinpelikampanjan ohella Portal 2 sisältää myös erillisen kaksinpelin, jossa koerobotit ratkovat pulmia yhteistyömin. Aivopähkinöiden halkaisu vaatii sujuvaa kommunikointia pelaajien välillä ja pelin erikoisen teeman ansiosta eteen tulevat tilanteet ovat monesti erilaisia kuin mihin muissa yhteistyöpeleissä on totuttu. Tehtävät alkavat yksinkertaisemmista, mutta vaikeutuvat pelin edetessä, joten haastetta riittää mukavasti koko kimpappelin mitalle. Kaksinpeli on nerokas ja hauska lisä Portaliin.

2.



GEARS OF WAR 3

Runsaasti pelitiloja yhteistyöhön

Gears of War 3 ilman kaveria on kuin voileipä ilman leipää. Peli on kaikin tavoin suunniteltu yhdessä pelattavaksi, joten kampanjan nelinpelituki on vasta alkua. Yhteistyötä voi harrastaa myös suosituksessa Horde-tilassa, jota on syvennetty entisestään, tai sen hirviöpohjaisessa variaatiossa Beastissä. Pelimuodosta riippumatta kokemus on aina vimmainen ja viihdearvoltaan kiitettävä.

■ ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Epic Games ARVOSANA 9/10

3.



SAINTS ROW THE THIRD

Porukassa tyhmyys tiivistyy

Saints Row: The Third nostaa jo kakkososassa riemastuttaneen kimpapakohelluksen uudelle tasolle tarjoamalla entistä villimpiä leikkikaluja, isompia efektejä ja hausken pelimekaniikoita kokeiltavaksi. Saintsien tarinassa ei ehkä ole hurraamista, mutta rötötelyyn liittyvää mustaa huumoria on vaikea kiistää – varsinkaan silloin, kun kaveri pamputtaa dildolla vastaantulijoita.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Volition ARVOSANA 9/10

4.



DEAD ISLAND

Pelasta kaverit zombien armoilta

Dead Island ottaa mallia Left 4 Deadistä ja räjäyttää nelinpelin avoimempaan hiekkalaatikkoformaattiin. Zombeja vastaan taistelu useamman ihmisen voimin on vallatonta touhua, jossa aivot ja putkenpätkät tekevät taajaan lähempää tuttavuutta epäkuolleiden kanssa. Yhteistyö myös tuntuu palkitsevalta, kun onnistuu pelastamaan kanssapelaajan surman suusta.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Techland ARVOSANA 8/10

1.



WHEATLEY

(Portal 2)

Portal 2 esitteli uuden upean tekoälyhahmon GLaDOSin kilpailijaksi. Wheatley avustaa aluksi pelaajaa pakenemaan rikastuttamiskeskuksen raunioista, mutta sekoaa välittömästi saadessaan itse kiinni vallankahvasta. Loistava käsikirjoitus ja brittiläisen koomikon Stephen Merchantin erinomainen ääninäyttely nostivat Wheatleyn yhdeksi vuoden mieleenpainuvimmista hahmoista.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Valve ARVOSANA 9/10

2.



COLE PHELPS

(L.A. Noire)

Cole vaikuttaa alkuunsa vähän turhankin etevältä ja puhdasveriseltä sankarilta film noir -tarinaan, mutta pelin edetessä takautumat raottavat ovia myös synkempään menneisyyteen. Colen melko keskiverto olemus ei annakaan ilmi hahmon kaikkia puolia, vaan pinnan alla piilee selvästi mielenkiintoisempi ja monitahoisempi persoona, joka jättää sijaa tulkintoille.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Team Bondi ARVOSANA 9/10

3.



ADAM JENSEN

(Deus Ex Human Revolution)

Adam Jensen toimii Sarif Industriesin vartijana, mutta vammautuu kuolettavasti pelin alussa. Mies kursitaan kokoon kyberneettisiin lisäosin, jotka antavat Jensenille yli-inhimillisiä kykyjä. Jensen onkin mestari niin taistelussa kuin soluttautumisessakin. Kyvyistään huolimatta Jensen vaikuttaa joksenteenkin sulkeutuneelta ja kantaa menestysten painoa harteillaan, mikä lisää kiinnostavuutta.

■ ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Eidos Montreal ARVOSANA 9/10

UUDEEN VAIKEIN 2011



DARK SOULS

Masokistinen haaste

Harva roolipeli tarjoaa yhtä julman haasteen kuin From Software'n Dark Souls. Pelissä on mahdollista kohdata vihollisia, jotka murskaavat pelaajan kuin karpäsen ja pyyhkivät raadon asfalttiin. Tallennuspisteiden etäisyydet tarkoittavat myös sitä, että kuolema voi viedä kymmenien minuuttien vaivannäön. Monille Dark Souls voikin tuntua kidutuksesta, mutta jos korkean aloituskynnyksen yli pääsee, palkitsee kokemus ruhtinaallisesti.

ALUSTA PS3/X360 KEHITTÄJÄ From Software ARVOSANA 7/10

UUDEEN PELOTTAVIN 2011



DEAD SPACE 2

Kuole nyt jo, pentele!

Avarusasemalla vaeltelu voisi olla ihan normipäivä Isaac Clarkelle, ellei joka puolella lojuisi raajoja, veritahroja ja varjoista kuuluisi necromorphien kihinää. Yksinäisyyden tunne riipii luita ja ytimiä, ja juuri kun vaelteluun alkaa tottua, heittää peli eteen laumoittain kasvot polttavia otuksia. Dead Space 2 kallistuu enemmän toimintakauhun kuin puhtaasti psykologisen jännityksen puoleen, mutta se tekee sen niin väkevällä ilmapiirillä, että sillä ei ole mitään merkitystä. Vuoden parhaat kauhut.

ALUSTA PC/PS3/X360 KEHITTÄJÄ Visceral ARVOSANA 8/10

UUDEEN ERIKOISIN 2011



EL SHADDAI

Taistelua, hyppelyä ja taidetta

Ytimessään El Shaddai on melko koruton ja yksinkertainen. Se on Devil May Cryn tyylinen äärimmäinen taistelupeli, joka on käärityt oma-laatuiseen ja monipuoliseen visuaaliseen kuoreen. Juonena on japanilainen versiointi juutalaiskristillisistä tarinoista. Kerronta heittelee edestakaisin stoaalaisuuden ja ankean hömpän välillä, kiitos tyhjen animereplikkien ja merkifarkuissa patsastelevien enkeleiden. Omituinen sekoitus, mutta juuri se luo pelille oman tyylin.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Ignition ARVOSANA 8/10

1.

UUDEEN MUSIIKKI 2011



ZELDA SKYWARD SWORD

Mestarillisia säveliä ja tehokasta tunnelmanluontia

ALUSTA Wii KEHITTÄJÄ Nintendo GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

The Legend of Zeldan tunnuksena on yksi kaikkien aikojen vaikuttavimmista ja kuuluisimmista pelimusiikin kappaleista. Sarjan edustajat ovat myös onnistuneet yksi toisensa jälkeen tarjoamaan lisää upeita soitteja nostattamaan seikkailujen tunnelmaa. Skyward Sword ei petä tällä osa-alueella odotuksia, vaan lähettää jo pääteemallaan kylmät väreet sekäpiihin. Vaikka äänimaailma muu-

ten ei ole parhaimmistoa, ei se vähennä Hajime Wakain ja maestro Koji Kondon säveltämän upean musiikkikokonaisuuden tehoa tippaakaan. Musiikki vie mukanaan ja kantaa pelaajan siivillään Skyward Swordin maailmaan. Erytymämaininta on annettava pelin ohessa tulevalle musiikki-CD:lle, joka tarjoaa kuunneltavaksi Zeldan 25-vuotisjuhlakonserttien parhaimmiston.

2.



UNCHARTED 3

Fiilistely saa herkemmän kyyneliini

Sanotaan, että hyvää taustamusiikkia ei edes huomaa, mutta tämä ei ole aivan totta. Uncharted 3:ssa on helppo pysähtyä vain nauttimaan musiikista ja vertaillakseen sitä erilaisten seikkailuelokuvien vastaaviin. Vaikutteita on epäilemättä otettu, mutta sävelet ovat tästä huolimatta tuoreita ja innostavia.

ALUSTA PS3 KEHITTÄJÄ Naughty Dog ARVOSANA 10/10

3.



ELDER SCROLLS V SKYRIM

Mahtipontinen tyyli siivittää seikkailua

Jeremy Soule on säveltänyt jälleen kerran mahtipontisen ja voimakkaan ääniraidan, joka istuu Skyrimin pohjoiseen maisemaan kuin nappi paitaan. Musiikki voisi tuotantoarvojensa ja tyyliinsä puolesta olla vaikka Taru sormusten herrasta -leffoista. Sitä kuuntelee mielikseen erämaita samoillella.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Bethesda ARVOSANA 10/10

LAAJEMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI

UUDEEN MOKA 2011

PSN-TIETOTURVA

Varoittava esimerkki myös muille

Playstation Network ajettiin keväällä alas useiksi viikoiksi palveluun tehdyn tietomurron seurauksena. Vaikka murto itsessään ei ollut Sonyn syytä, eivät yhtiön tietoturvakäytännöt olleet ajan tasalla. Tämän vuoksi kymmenien miljoonien käyttäjien tiedot vuotivat väärin käsiin. Huolellisemmalla tietoturvasuunnittelulla tältä olisi voitu välttyä.



VOUDEN URHEILUPELLEI 2011



FIFA 12

Hyvä uudistustahti sai jatkoa

EA:n jalkapallopelejä otettiin jälleen erävoiton lähimmistä haastajistaan tuomalla tärkeitä ja toimivia uudistuksia pelimekaniikkaansa. Realismi ja hauskuus lyöivät FIFA 12:ssa koukuttavasti kättä, ja kattavat online-toiminnot kruunauvat tyylipuhtaan suorituksen.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 ARVOSANA 9/10

VOUDEN POMO 2011



MIRMULNIR

Elder Scrolls V Skyrim

Pomotaistelut ovat usein teknisiä suorituksia, joissa opiskellaan vastustajan heikkoudet ja sitten suoritetaan. Skyrimin Mirmulnir, ensimmäinen lohikäärme jonka pelaajan tulee surmata, panostaa tunnelmaan. Kun mustanpuhuvaa lisko liittää kohti ja kuin ohimennen sytyttää sankarin toverit kävelviksi soihduiksi, oppii kärkeksen tulista suudelmaa ja vahvoja leukoja nopeasti kunnioittamaan. Vaikka taistelu ei lopulta olekaan tolkkuttoman vaikea, Mirmulnirin kellistäminen tuntuu aidolta uroteolta.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 ARVOSANA 10/10

VOUDEN UUSINTAJULKAISU 2011



HALO ANNIVERSARY

Ekstroihin on panostettu

PS2- ja Xbox-pelien tuonti HD-ajakaan on nyt trendikästä, mutta Halo Anniversary on tyypillistä uusintajulkaisua perusteellisempi paketti. Se sisältää mm. täysin uuden ulko-osun, roimasti laajennetut moninpelivaihtoehdot sekä infokannereita ja portaalreja, jotka täydentävät tarinaa. Näin ne HD-painokset pitää tehdä.

ALUSTA Xbox 360 ARVOSANA 8/10

1.

VOUDEN VERKKOPELLEI 2011



BATTLEFIELD 3

Sota ei yhtä miestä kaipaa, mutta kaikista voi olla apua

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Digital Illusions GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

Avoimista taistelutanner, 64 pelaajaa, lukemattomia ajoneuvoja tankeista hävittäjiin. Battlefield 3:n verkkopeli on mittakaavaltaan aivan toista luokkaa kuin keskivertoräiskinnöissä. Se on hieno paluu Battlefieldin juurille suppeampien spinoffien jälkeen, mutta sillä lisäyksellä, että tällä kertaa mukana ovat Bad Companyn tuhoutuvat ympäristöt. Räiskintäfanin kannalta toteutus ei jätä

paljoa moitteen sijaan, joskin täyteen mittaan taistelut yltyvät vain PC:llä. Silti, konsoliversiotkin toimivat omalla mittapuullaan hyvin, ajoneuvoineen päivineen. Battlefield 3 onnistuu välittämään verkkosodasta kaoottisen mutta viihdyttävän kuvan, jossa kukaan ei pärjää yksin, mutta jokaisen panoksesta joukkueen eteen voi olla konkreettista apua.

2.



FORZA MOTORSPORT 4

Monipuolisin online-ajosimulaattori

Forza 4 ei ole vain ajopeli – se on autoyhteisö. Virytykset, autot ja tarrat vaihtavat omistajaa huutokaupassa, klanien muodostus käy kädenkäänteessä ja verkkomoninpeli tukee tällä kertaa 16 osanottajaa. Rivals-moodi puolestaan mahdollistaa kilpailun silloinkin, kun kaverit eivät ole linjoilla. Mahtavaa!

ALUSTA Xbox 360 KEHITTÄJÄ Turn 10 ARVOSANA 9/10

3.



MODERN WARFARE 3

Call of Duty -fanit ovat kuin kotonaan

Modern Warfare 3 on takuuvarmaa nettipeliviihettä, jota tukee mittava kokemuspistejärjestelmä ja uusi Elite-yhteisö. Sijoitusta verottaa vain tuttuus; peli ei ole selkeästi parempi eikä huonompi kuin sarjan aiemmat osat, eikä sen tiukan kilpailullinen tyyli kykene vastaamaan Battlefield 3:n tunnelmaan.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Infinity Ward ARVOSANA 8/10

LAAJEMPI LISTA OSOITTEESSA WWW.GAMEREACTOR.FI



VOUDEN KEHITTÄJÄ 2011

NINTENDO

Hurja loppukiri kovin panoksin

Nintendo tuntui kulkevan pilvistä pohjamutiin, kun 3DS:n lanseerauksen jälkeen veto yksinkertaisesti loppui kesken. Hinnanalennus kesällä auttoi asiaa, mutta todellisen vaikutuksen yhtiö teki huikealla loppuvuoden kirillään: Super Mario 3D Land, Mario Kart 7 ja Zelda: Skyward Sword ovat vuoden parhaimmista ja tulivat vain parin kuukauden sisään.

1.



RAYMAN ORIGINS

Huippupeli puun takaa

ALUSTA PS3 / Wii / Xbox 360
KEHITTÄJÄ Ubisoft Montpellier
GAMEREACTORIN ARVOSANA 9/10

Rayman otti ja hyppäsi takaisin 2D-aikaan. Tämä osoittautui loistavaksi ratkaisuksi, sillä elävä piirrostyylillä, lähes täydellinen pelattavuus ja hauskan letkeä tunnelma tekevät Rayman Originsista yhden vuoden hykerryttävimmistä kokemuksista. Virheliikkeistä ei sakoteta nimellistä takapakkaa enempää, mutta kaikkien salaisuuksien löytäminen tarjoaa konkarillekin sopivasti haastetta. Erinomainen tasohyppely, joka tupsahti myyntiin vähän kuin varkein.

2.



CRYSIS (KONSOLI)

Se toimii sittenkin!

Crysis tuli kuin tulikin konsolleille, tosin neljä vuotta PC-version jälkeen. Mutta käännöksen lähes ylitseväsemmättömät hankaluudet huomioiden konsoli-Crysis onnistui ihmehen hyvin. Vielä pari vuotta sitten käännöstä pidettiin mahdottomana.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Crytek ARVOSANA 8/10

3.



DRIVER SAN FRANCISCO

Ei täysosuma, mutta selvä parannus

Driver-sarjan kurssi ehti osoittaa alas noin vuosikymmenen ajan, kunnes Driver: San Francisco toi typerän koomatarinansa, Shift-mekaniikkansa ja ... teki pelaamisesta taas hauskaa. Ihme kyllä, takapotkuisia autoja vääntää taas mielikseen kaupungin kaduilla.

ALUSTA PC / PS3 / X360 KEHITTÄJÄ Ubisoft Reflections ARVOSANA 7/10

4.



DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Sarja heräsi uuteen kukoistukseen

Deus Ex oli klassikko, kun taas jatko-osa sai osaksi nyrpeitä katseita. Human Revolutionilla tiedettiin olevan hyvät edellytykset menestyä, jos se ei toistaisi Invisible Warin mokia, mutta harva osasi odottaa sitä, miten lähelle se pääsisi ensiosan erinomaisuutta.

ALUSTA PC / PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Eidos Montreal ARVOSANA 9/10

UUDELLA YLLÄTTÄJÄ 2011



SUPER MARIO 3D LAND

Mario kolmannessa ulottuvuudessa

3DS sai ensimmäisen "killer appinsa" vasta kahdeksan kuukautta laitteen julkaisun jälkeen. Ja mikäs muukaan se olisi kuin Mario. 3D Land ei ole pelkästään laitteen paras, vaan myös koko vuoden mukein konsolipeli, joka onnistuu ihastuttamaan niin vanhat fanit kuin aivan uudetkin pelaajat.

ALUSTA 3DS KEHITTÄJÄ Nintendo ARVOSANA 9/10



DRAW RACE 2

Piirrä ja kaahaa

Kilpailu mobiilipeleissä käy kuumempina kuin koskaan. Vaaditaan todellinen onnistuminen, jotta massasta erottuu edukseen. Sellainen on kotimainen Draw Race 2, joka kookutti täysin ensimmäisestä kisasta lähtien. Nokkela ajolinjojen piirtämiseen perustuva pelimekaniikka ja hyvä moninpeli takasivat, että pelin parissa aika kuluu kuin siivillä.

ALUSTA iPhone / iPad KEHITTÄJÄ Redlynx ARVOSANA 10/10



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW REVERIE

Pätevä ja edullinen jatkotarina

Reverie kutsuu Castlevania-fanit tarinaa täydentävään jatkoseikkailuun, joka tarjoaa täysin uusia alueita sekä runsaasti tuoreita, haastavia pulmia. Lisäosa ei kierrätä Lords of Shadow'n vakiosisältöä, mikä tekee siitä hintaansa nähden loistohankinnan.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Mercury Steam ARVOSANA 8/10



MORTAL KOMBAT

Fatality!

Netherrealmin Mortal Kombat on parasta, mitä sarjalle on tapahtunut sitten vuoden 1995. Pahoin ryvetettyyn taistelupelisarja puhdistaa maineensa klassisella, nostalgiahermoja kutkuttelevalla uutuusosalla, joka tarjoaa visuaalisesti kaikki nykypäivän herkut. Tunnusomaiset lopetusliikkeet ovat ennennäkemättömän brutaaleja.

ALUSTA PS3 / Xbox 360 KEHITTÄJÄ Netherrealm Studios ARVOSANA 7/10



LucasArts, the LucasArts logo, and STAR WARS are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & © or TM as indicated. All rights reserved. Game Code © 2011 Electronic Arts Inc. All rights reserved. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners.



STAR WARS
THE
OLD REPUBLIC

CHOOSE YOUR SIDE

YOUR SAGA BEGINS 20.12.11
WWW.STARWARTHEOLDREPUBLIC.COM



BIOWARE





ZELDA: SKYWARD SWORD

NINTENDO WII

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12

Kohota miekka kohti taivasta ja lähde vihreänuttuisen sankarin seikkailuun

Uusi The Legend of Zelda -peli on aina tapaus. 25 vuotta tänä vuonna täyttävä pelisarja on niitä harvoja, joka on kaikki nämä vuodet onnistunut peli toisensa jälkeen säilyttämään taikansa. The Legend of Zelda: Skyward Sword jatkaa perinnettä ansiokkaasti. Se on upea ja tunnelmallinen pelikokemus, joka tarjoaa valtavasti pelattavaa. Kyseessä on yksi Nintendo Wiin parhaimpia pelejä ja ehdoton pakko-hankinta kenelle tahansa hitusenkin seikkailupeleistä pitävälle.

Olin erityisen tyytyväinen, että Skyward Swordin tarinankerronta on dynaamisempaa ja soljuu eteenpäin paremmin kuin koskaan aikaisemmin. Peruskaava on silti tuttu: Link lähtee pelastamaan Zeldaa keräten uusia työkaluja ja läpäisten turmiä. Onneksi kaavoista osataan tarpeen tullen myös poiketa, ja yllättäviä käännteitä osui eteen ilahduttavan useasti. Skyward Sword sijoittuu aikaan jopa ennen Ocarina of Timea ja pääsemme todistamaan muun muassa sitä, miten Ganondorf ja Master Sword saivat alkunsa. Link saa tällä kertaa avukseen Skyward-miekan sekä siinä asustavan tekoälymäisen Fiolennon, joka opastaa pelaajaa läpi seikkailun.

The Legend of Zelda: Skyward Sword hyödyntää (ja edellyttää) Wii Motion Plusia, jonka ansiosta ohjaustarkkuus on lähes yksi yhteen omien liikkeiden kanssa. Miekkataistelut saavat melkoisesti enemmän syvyyttä, kun pelkkä ajoitus ei riitä, vaan sivallukset ja



1 EI LOPU KESKEN

Skyward Swordin pelimaailma on vähintään yhtä laaja kuin Twilight Princessissä ja peliaikaa kertyy monien sivutehtävien kera helposti päälle 40 tuntia.

2 TAIKAVARPU

Dowsing on yksi pelin uusista ominaisuuksista. Siinä Skyward-miekkaa käytetään taikavarpuna Zeldan tai muun kohteen etsimisessä. Mielenkiintoisesti tässä tilassa peli hyppää ensimmäisen persoonan näkökulmaan.

pitot pitää suorittaa tarkalleen oikeasta kulmasta ja suunnasta. Miekkakontrolli on muuten hyvä, mutta tuntuu pienessä liikkeissä liian herkältä. Liikkeitä ei ole tarkoitettu tehtäväksi ranteella, vaan oikean miekan tavoin koko käsivarrella. Jos löhöää sohvalla huitoen tuntikausia ranteella kuten Twilight Princessissä, on tuloksena melko varmasti kipeä ranne.

Muuten liikeohjausta käytetään hyväksi oivallisen monipuoli-

THE LEGEND OF ZELDAN TAIKA ON TALLELLA

sesti. Pommeja keilataan ja heitellään kuten urheilupeleissä konsanaan, kolmiulotteisia avaimia väännellään sopimaan lukkoihin, erilaisia lentohärveleitä lennätetään kääntelemällä Wiimotea ja kilpi vedetään suojaksi apuohjaimen heilautuksella. Ei ole liioiteltua sanoa, että Skyward Sword hyödyntää liikeohjausta monipuolisemmin kuin mikään aikaisempi peli.

Nintendo ei ole arkaillut jälleen uudistaa sarjan graafista ulkoasu. Peli on kuin impressionistisesta öljykangasmaalauksesta kyl-



VARO VÄSYMÄSTÄ

Linkillä on nyt vihreä staminamittari, jonka energiaa hän voi käyttää koviin juoksu-spurteihin tai kiipeillessään käsiensä varassa. Vihollisten suojaukseen osuvat iskut kuluttava myös energiaa, joten taistelussa ei kannata huijota miten sattuu. Taistelut ovatkin aiempaa taktisempia.

läisine väreineen, ja kanvaksen rakeisuuskin on nähtävissä. Tällä kikalla on varmasti yritetty myös peittää sitä, ettei Wiin suorituskyky ole ajan tasalla. Uhkapeli on silti onnistunut, vaikka välillä heikkoja tekstuureita ja hahmojen säröisyyttä on mahdotonta olla huomaamatta. Sinfoninen tunnelmamusiiikki on jälleen kerrassaan upeaa kuunneltavaa. Puheet ja äänet koostuvat sen sijaan itsepintaisesti murahduksista, ärsyttävistä huudahduksista sekä Fin tietokonemaisesta soperruksesta. Yksinkertaisuus on tavallaan hellyttävää, mutta toivoisin Nintendon jo ottavan askelia eteenpäin tälläkin osa-alueella.

Kokonaisuutena Skyward Swordia on ilo pelata. Se on pullollaan tuoreita ja tervetulleita ominaisuuksia, ja vaikka kaikki niistä eivät osu täysin kohdalleen, vie monipuolinen seikkailu helposti mukanaan ja sulkee neljän seinän sisään kymmeniksi tunneiksi. Legendaarisen seikkailun tunnelma, kiperien pulmien ratkaisusta syntyvä voittajafiilis ja salaisen aarteen löytämisen riemu – näiltä osin The Legend of Zeldan taika on tallella.

9

Arttu Rajala



MARIO KART 7

NINTENDO 3DS

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä NINTENDO
Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-8 Ikäraja 3

Mario Kart on täällä taas. Järjestysnumeroissa ollaan päästy jo peräti seitsemänteen osaan, eikä onnenluku petä. Uuden Mario Kartin omistajan on helppo hymyillä.

Jos on koskaan pelannut Mario Karteja, tietää mistä tässäkin on kyse. Tutut suosikkihahmot istutaan mikroautojen rattiin, ja sitten ajetaan kilpaa läpi hulvattomien ja ansoja täyttäneiden ratojen. Voittaja ei määräydy pelkästään ajotaidoilla, vaan radoilta löytyy erilaisia voimaesineitä, joilla muiden kuskien elämästä pääsee tekemään hankalampaa. Mitä kauempana kärjestä on, sitä parempia tavaroita arpa suo. Voimakas

MARIO KART 7 ON VARMA VALINTA 3DS-PELAAJAN PELIKIRJASTOON

esine oikealla hetkellä voi kääntää kisan järjestyksen aivan pääläelleen, joten kärjestä kahdeksanneksi putoaminen ei koskaan ole uutinen. Sanoi kuka mitä tahansa, juuri arvaamattomuus ja yllätyksellisyys tekevät sarjasta niin viihdyttävän.

Mario Kart 7:ssä hauskuus on tallella. Mitään järkyttäviä uutuuksia on turha odottaa, mutta 16 uutta rataa sekä lentämisen ja sukeltamisen mahdollistavat lisälaitteet tarjoavat sen minimaalisen määrän tuoreutta. Yhteensä pelistä löytyy 36 rataa, sillä tuttuun tapaan mukana on jälleen suosituimmat radat sarjan aikaisemmista osista.

3DS:n ominaisuuksia käytetään kivasti hyödyksi. Street Passin avulla ohikulkijoiden kanssa voi vaihdella ennätysiksi ja haasteita, ja verkkopeli onnistuu seitsemän muun pelaajan kanssa niin internetin kuin lähiverkonkin yli. Arviohetkellä seuraa ei löytynyt, mutta monipelivaihtoehdot ovat kevyesti alustansa kattavimmat.

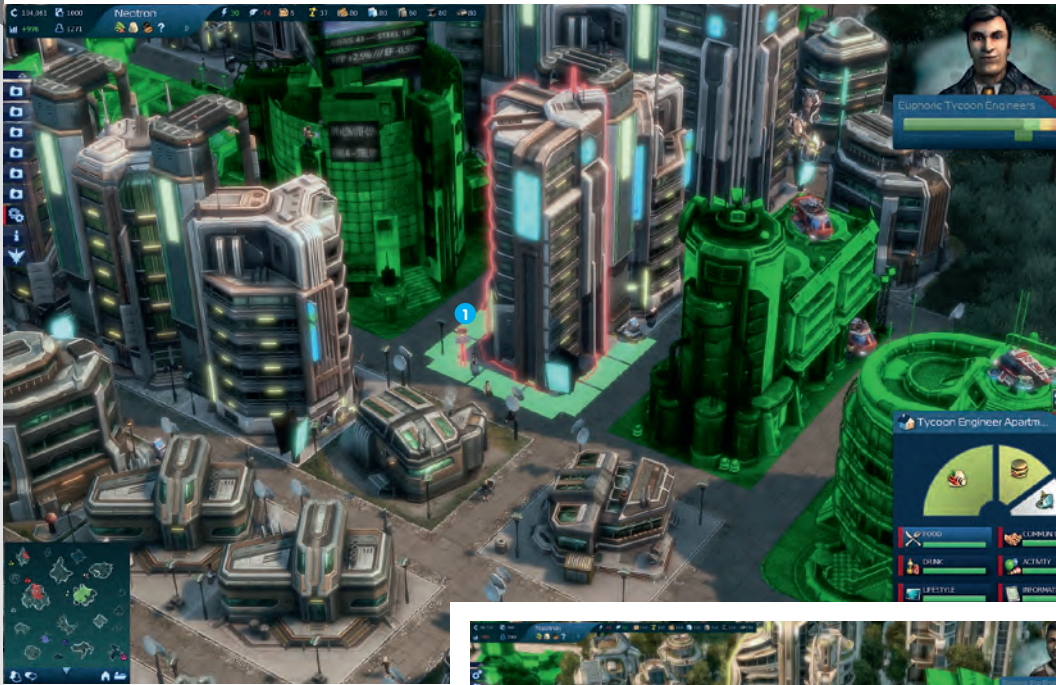
Mario Kart 7 hurjasteekin odotetusti 3DS:n parhaimpien pelien joukkoon. Ulkoasultaan se on nätti kuin mikä ja 3D toimii kuin unelma. Huippupisteistä se jää jälkeen lähinnä vain siksi, ettei se yllätä oikein missään vaiheessa. Silti Mario Kart 7 on varma

8

Arttu Rajala

ANNO 2070

PC Peliyyppi SIMULAATTORI Kehittäjä RELATED DESIGNS Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 7



Ubisoftin uusin lisä Anno-sarjaan vie historiallisisista maisemistaan tunnetut pelit tulevaisuuteen, jossa ilmastonmuutoksesta aiheutunut merenpinnan nousu on muokannut pelikentän kokonaan uusiksi. Merestä pilkistävistä maankappaleista kilpailevat huiputeknisistä arkeistaan käsin Ecot ja Tycoonit eli vihreät ja kapitalistit.

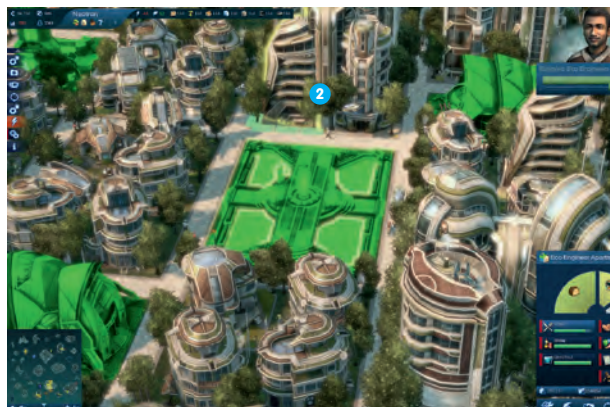
Ecot ovat luonnollisesti ympäristön ja vihreän teknologian asialla, kun tycoonit puolestaan keskittyvät raskaaseen teollisuuteen ja aseistukseen. Sopassa mausteena ovat Techit, jotka toimivat käytännössä neutraalina kolmantena osapuolena ja ovat kiinnostuneita

UUSILLE TULOKKAILLE VYHYTI VOI OLLA SEKAVA

vain teknisestä kehityksestä.

Visuaalisesti tulevaisuus näyttää jokseenkin utuiselta, ja grafiikasta pistää silmään lievä pehmeä ohde. Merelliseen tunnelmaan on panostettu, ja maisemat ovat toki kaupunginrakennuskevytstrategiaksi komeat, mutta itse jouduin kääntämään ensin pilvet pois häiritsemästä ja sitten jopa hieman karsimaan graafista koreutta selkeyttääkseni pelinäkömää.

Myös pelin valikkojärjestelmät ovat vähän sekavat. Uudistukset ryhmittelyissä auttavat pelin alkupuolella, mutta pitemmässä päälle monet valikot toivoisi löytävänsä suuremmin. Lisäksi pelin edetessä myös muiden osapuolten rakennukset tulevat saataville, mikä lisää



1 SILMÄPELIÄ

Rakennukset muistuttavat toisiaan valittavan paljon. Osapuolten kaupungit erottaa toisistaan, mutta pelaaja joutuu silti luottamaan enemmän muistiinsa kuin silmiinsä tehtaidensa järjestyksessä.

2 VIHREÄ VOITTO

Jokaisella saarella on ekotasapainonsa, jonka häiritsemisestä tulee seuraamuksia. Ecojen teknologia rasittaa sitä vähiten, mutta pelin myöhemmässä vaiheessa myös Tycoonit pääsevät käsiksi vihreisiin ratkaisuihin.

valikkosotkua entisestään.

Yksinpelikampanja on lähinnä pitkäksi venähtänyt tutoriaali, jonka viimeisessä kolmanneksessa pelaajaa sitten piestäänkin kuin vierasta sikaa, jos oppitunnit eivät ole uponneet kaaliin. Pelin ydin on jatkuvassa hiekkalaatikopelissä, jonka alkuparametreja voi säädellä erilaisten pelikokemusten saavuttamiseksi.

Anno 2070 sisältää uusien Ubisoft-pelien tapaan laajan uPlay-integraation, ja se mahdollistaa verkkomonin-pelin lisäksi myös muita mielenkiintoisia lisäjä. Pelaajat pääsevät muun muassa äänestämään globaalissa senaatissa erilaisista peliin vaikuttavista bonuksista.

Pohjimmitaan Anno on kuitenkin edelleen Anno, ja sarjan ystävät ovat siinä kotonaan. Uusille tulokkaille vyhyti voi kuitenkin hieman sekava. Myöskään tulevaisuuden maailma ei iske samalla tapaa kuin historialliset ympäristöt, ja kokemus jää jotenkin valjumaksi. Kenties myöhemmin

epäilemättä julkaistava lisäosa tuo peliin lisää tenhoa.

Mika Sorvari



HALO ANNIVERSARY

XBOX 360

Peliyyppi TOIMINTA Kehittäjä SABER INTERACTIVE, 343 INDUSTRIES Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 16

Halo oli iso jytty Microsoftille. Nyt klassikko on tuotu takaisin sarjan kymmenvuotisujuhlan kunniaksi, ja juhlapainos koostuu kahdesta osasta. Ensimmäinen on modernisoitu versio alkuperäisestä yksinpelikampanjasta, kun taas toinen on Halo: Reachin moninpeliytimeä uudistettu monin-peli. Anniversary tuo siihen kuusi pelaajien suosi-maa kenttää sarjan varrelta. Samalla monin-pelivaihtoehtoja on laajennettu ja kampanjan viihdearvoa lisäävä kaksinpelituki sujahtaa jaetulta ruudulta myös verkkoon.

Kampanja syökee avaruusmariinit ensimmäistä kertaa rengasplaneetta Halolle, kun nämä yrittävät paeta muukalaisliittouma Covenantia ulkoavaruudessa. Kymmenen vuotta sitten tunnelma vieralla planeetalla seikkailusta oli käsinkosketeltava. Ny-

KOKONAISUUS ON VANHENTUNUT YLLÄTTÄVÄN VÄHÄN

kyään peli ei tee aivan samanlaista vaikutusta, mutta päivitetyn grafiikan ansiosta kokonaisuus on vanhentunut lajityypin huomioon ottaen yllättävän vähän. Vehreät saaret, jylhät kanjonit, hämyiset suot sekä mystiset Forerunner-rakennukset luovat edelleen vivahteikkaan taustan pelin pääasialliselle sisällölle, eli muukalaisten tinttaamiselle supersotilaan ominaisuudessa.

Pelimekaniikka ei jätä paljoa sijaa motokotukselle: Master Chief taitaa sujuvasti niin lähitaistelun, kiikarikiväärin käytön kuin maasturillakin päristelyn. Alkuperäinen peli ei kuitenkaan ollut kenttäsuunnittelultaan virheetön, joten itseään toistavat kentät latistavat tunnelmaa. Samaan hengenvetoon on silti todettava, että esimerkiksi Silent Cartographer lukeutuu edelleen sarjan parhaimmistoon ja mahtava musiikki kannattelee kokemusta suvantovaiheissakin.

Kaiken ytimessä on lennokka ja vetävä tietetarina rengasmaailmasta, muukalaisliittoumasta ja universumin tulevaisuutta uhkaavasta käänteestä. Master Chiefin ensiesiintyminen on tuotu takaisin tyyli-puh-

taasti, alkuperäistä kunnioittaen ja nykypelaajien tarpeet huomioiden. Kimmo Pukkila

TRINE 2

PC PS3 X360

Pelityyppi TASOHYPPELY / PULMAPELI Kehittäjä FROZENBYTE Julkaisija FROZENBYTE Julkaisu 6. JOULUKUUTA Pelaajia 1-4 Ikäraja 12



Suomalaisen Frozenbyte-studion kehittämä Trine jatkaa tutuntuntuisissa merkissä. Kakkososa koostuu hyvin pitkälti samoista elementeistä, jotka kirvoittivat kehuja kritikoilta ja yleisöltä esikoisessakin. Ritari, varas ja taikuri ovat jälleen erottamattomasti kiinni toisissaan mystisen Trine-artifaktin takia ja hyödyntävät erikoistaitojaan erilaisista pulmista koostuvissa kentissä. Taistelua on aiempaa hieman runsaammin, joten ritarillakin on enemmän tekemistä miekkansa, kilpensä ja sotavasarsansa heiluttelussa. Varas liikkuu sujuvasti köyden avulla puurakenteissa, rei'ittäen vastustajia jousellaan. Taikuri on porukan heikoin taistelija, mutta näppärä pulmien ratkomisessa loihdittavine laatikkoineen ja telekinesioineen.

Suurimpaan osaan pulmia on useita eri ratkaisutapoja, joten eri hahmoja pääsee hyödyntämään monella eri tavalla.

SUURIMPAAN OSAAN PULMIA ON USEITA ERI RATKAISUTAPOJA

Hauskimmin nämä tulevat esiin kavereiden kanssa pelatessa. Yksinpelistä poiketen hahmojen välillä ei tällöin vaihdella, vaan kentällä liikkuu kaksi tai kaikki kolme hahmoa yhtä aikaa.



1 YKSIIN TAI YHDESSÄ

Trine 2 tukee edeltäjästään poiketen yhteistyömoninpeliä myös verkon välityksellä. Tuki löytyy kaikilla julkaisu-alustoilla, ja PC- ja Mac-pelaajat voivat jopa pelata ristiin. Toki peli on edelleen pelattavissa myös yhden ja saman ruudun äärellä.

2 SULOSOINTUJA

Suomalainen säveltäjä Ari Pulkkinen on noussut jo pieneksi kuuluisuudeksi pelimusiikkirintamalla. Aikaisempiin töihinsä kuuluu alkuperäisen Trinen lisäksi sellaisia pelejä kuin Shadowgrounds, Super Stardust HD, Dead Nation, Outland ja kohta koko maailman väestölle tutun Angry Birds'in tunnus.



Trine 2 on edeltäjänsä tavoin melkoinen karkki katsoa. Etuala, tasot ja taustat ovat niin täynnä yksityiskohtia ja värejä, että ero nykytrendien peleihin on lähes epätodellinen. Joka kenttä on täynnä kauniita alueita ja näkymiä erilaisin teemoin maustettuna. Fysiikkasimulaatiota käytetään sekä maailman elävöittämisessä että pulmissa hienosti. Esimerkiksi veden virtausta voi säädellä kääntelemällä onttoja puunrunkoja tai ohjaamalla virtaa vaikka ritarin kilvellä. Metsät, rämeet ja rakennusten sisukset hohtavat kaikki jokaisella väripaletin arvolla. Eikä korvienkaan huoli jäädä karkista, kiitos erinomaisen ääninäyttelyn ja tunnelmaa kohottavan musiikin.

Trine 2:n ainoa pieni moitteen aihe on sen ytimen pysyminen käytännössä samana. Hahmoilla on muutama uusi kyky käytettäväksi, mutta muuten peruspelaaminen on maisemia lukuun ottamatta entisellään. Jos tämä ei haittaa, käsissä on suomalainen merkkiteos. Jos netistä tai sohvalla löytyy pari kaveria mukaan, peli tarjoaa laatuakaa sen koko seitsemän tunnin keston ajaksi.

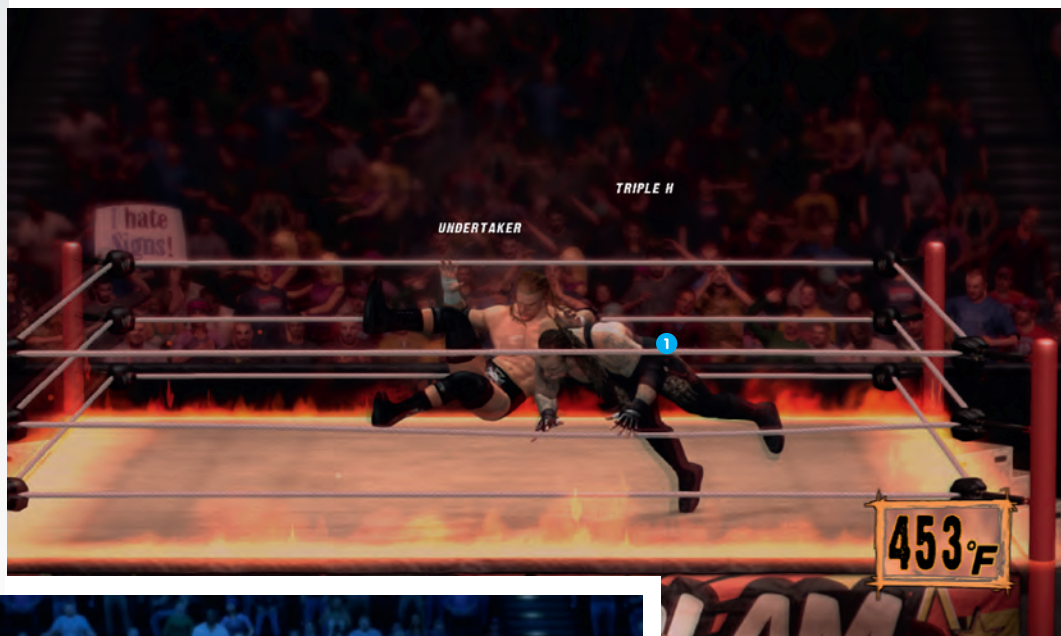
8

Matti Isotalo

WWE '12

PS3 WII X360

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä YUKE'S Julkaisija THQ
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 16



1 MR. UNVERSUMI

Universumi 2.0 antaa faneille tilaisuuden polkaista käyntiin oma painibrändinsä, jonka määrä haastaa lopulta WWE:n ykkösnimet RAW ja SmackDown. Ominaisuus osuu hyvin yksin monipuolisten editorien kanssa.

2 MIELEN MUKAAN

Kaikkeä lopetusliikkeistä sisäntuloon ja tuuletuksiin voi muokata. Tuorein versio päästää rakentamaan haluamansa showareenan omine logoineen. Pelaaja voi myös leikkiä käsikirjoittajaa punomalla kasaan oman tarinalinjan isojen miesten saippuoperaan.

Nimensä ja logonsa uudistanut painisarja on saanut vuosittaisen annoksensa valohoitoa. Killipallijoiden puuttuessa WWE-vanhus on kangistunut samaan kaavaan, joka ohitti parasta ennen -päivänsä jo kauaa sitten. Genren nykytosta kertonee se, että Nintendo 64:n WWE No Mercy on edelleen lajityyppinsä valioyksilö.

Vanhat valit ovat sentään yhä tallella. WWE '12 tarjoaa pelaajalle lähes rajattoman määrän tapoja muokkailla painikokemuksestaan omanlaisen: supertähden luomistyökalut edustavat edelleen hahmoeditorien kärkikastia pelistä riippumatta. Paluun tekee puolestaan 2011-mallissa esitelty WWE Universe. Pelisarjan paras innovaatio pitkään aikaan onkin ansainnut jatko-paikkansa, sillä se piti pelaajan hyvin mukana telkkusarjan nopeissa käänteissä ja teki yksittäisistä matseista mielenkiintoisempia.

länikuinen pelimoottori rasittaa painikokemusta. Vanhan Xboxin tasoista grafiikkaa ja kömpelöitä animaatioita tarjoileva WWE '12 näyttää ja myös tuntuu muistolta menneistä ajoista; onhan pelisarjan nojannut pääosin samaan tekniikkaan jo vuodesta 2007 – tekniikkaan, joka oli vanhahtavaa jo silloin. Takakan-teen printattaviin "pakollisiin" uudistuksiin lu-keutuu tuore Limb Targeting Control, joka

mahdollistaa vastustajan tietyn ruumiinosan vahingoittamisen entistä tarkemmin. Toki vahin-ko kehon osiin on eritelty ennenkin, mutta yksinkertaistettu ohjaus helpottaa tutustumista uusiin hahmoihin, joiden liikesarjoja ja niitä vastaavia komentoja ei tiedä entuudestaan.

Urheilupeleistä tutut liikusäätimet hivuttautuvat pelipainin pariin. Normaaliasetuksilla helpon ja keskivaikean tekoilyvastustajan ero on kuin The Undertakerilla ja vainajalla, sillä hel-poin vastus jumittelee joskus useita sekunteja tekemättä mitään. Säättömahdollisuudet voi kohdentaa tekoilyn ärhäkyyden ohella pelimekaniikan tasapainotukseen: lopetusliikkeiden ja vaikkapa tuuletusten tehoa voi säädellä portaattomasti. Oli säättömahdollisuuksia tai ei,

GRAFIikka ON KÖMPELÖÄ JA MUISTUTTAA XBOX-AJOISTA

parhaat painimatsit hikoillaan aina ihmisvastustajan kanssa.

WWE-fanit ovat varmasti tyytyväisiä saamaansa vuosipäivitykseen, jonka tuoret nyanssit avautunevat heille oikopäätä. Itse aion sonnustautua trikoisiin vasta, kun vanha pelimoottori vapautetaan tehtävistään Hall of Fame -listalle. Kehätapahtumat ovat kuitenkin tällaiselle tavalliselle tallaajalle ne tärkeimmät, ja nykytilassaan törmäyskentunnistus, animaatiot ja presentaatio heittävät häränpyllyä, vaikka yksinkertaistettu ohjaussysteemi helpottaakin

6 WWE-universumiin astumista. Kumpaan ryhmään sinä kuulut?

Eerik Rajha



LORD OF THE RINGS: WAR IN THE NORTH

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SNOWBLIND STUDIOS
Julkaisija WARNER BROS. Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-2 Ikäraja 18

War in the North jatkaa aika ajojen ilmestyneiden toimintapainotteisten Sormusten herrojen pelisarjaa. Tällä kertaa seurataan tarinaa sormuksen saattueen vieressä, sivuten sekä sen paikkoja että henkilöitä. Tätä Konnusta alkavaa kuuluisaa taivalta käyvät kääpiösoturi Farin, samooja Eradan sekä haltiatietäjä Andriel. Jokaisella on kykyjä sekä lähi- että kauko-taisteluun, mutta myös omat vahvuutensa. Kaikki kolme kulkevat mukana jatkuvasti joko kaverin tai tekoilyn ohjastamina.

Suoraviivainen napinhakkaaminen käy varsin nopeasti yllättävän haastavaksi. Omat san- karit eivät kestä suunnattomasti osunaa, ja taisteluun on otettava varovainen asennoit- minen etenkin pelin alkuvaiheissa. Pidemmän

JOS KIMPPAPELI KIINNOSTAA, TARJOAA PELI IHAN KELPO HUPIA

päälle saa parempaa haarniskaa ja tehok- kaampia kykyjä, joista etenkin tietäjän paran- nus tulee ahkeraan käyttöön. Klaustrofobin jaetun ruudun kaksinpeli vaikeuttaa tilanteen kokonaiskuvan hahmottamista, mutta netin yli toimintaa on helpompi kontrolloida. Ärsyttä- västi hahmojen harvoja erikoisliikkeitä joutuu säännöstelemään paljon, ja liikevalikoima ty- pistyy usein parin napin hakkaamiseen.

Ulkoisesti War in the North luo ruudulle varsin keskiverron ja hieman laimean kuvan Tolkienin visioista. Plussapuolella taistelun brutaaluu lopetusliikkeen tuo perinteisesti varsin perheystävälliseen ympäristöön hieman särmää, mutta mitään leukoja loksauttavaa ei matkan aikana nähdä. Audiopuoli hoidetaan muuten samankaltaisella perussuorituksella, mutta muutaman välinäytöksen aikana ääni- raita katkeili pahasti.

War in the Northissa ei varsinaisesti ole mitään vikaa, muttei mitään erikoistakaan. Kaikki pelissä on keskinkertaisesti ja lähes vir- kamiesmäisesti toteutettu. Jos kaverien kans- sa pelattavat, toimintaan ja tavarankeruuseen pohjaavat mättöpelit innostavat, irtoaa War in the Northin noin 10 tunnin kestosta ihan kelpo hupia.

6 Matti Isotalo

LEGO HARRY POTTER: YEARS 5-7

3DS PC PS3 WII X360

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä TT GAMES Julkaisija WARNER BROS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7



Söpöt grafiikat ja helpot kontrollit ovat Lego-sarjan tunnettuja hyveitä, ja ne jakaa myös Lego Harry Potter: Years 5-7. Liitymme Harryn, Ronin ja Hermionen seuraan näiden viimeisiksi vuosiksi Hogwartsissa, näemme kuinka Snape murhaa Dumbledoren ja kuinka Lord Voldemort valtaa Taikuuden ministeriön alaisuuteensa. Nämä olivat synkkiä vuosia niin kirjoissa kuin elokuvissakin, ja Years 5-7 onnistuu vangitsemaan niiden synkän ja melankolisen tunnelman, tehden niistä kuitenkin samalla kaikenikäisille sopivaa viihdettä.

Paljon on kiinni tavasta, jolla kentät on rakennettu. Sekä esineistö että ympäristö on suunniteltu huolella ja jopa synkeä metsä, jossa käydään viimeinen taistelu, näyttää söpöltä Legopalikoilla toteutettuna. Humoristiset välianimaa-

SYNKÄTKIN YMPÄRISTÖT NÄYTTÄVÄT SÖPÖILTÄ LEGO-MUODOSSA

tiot leikkaavat omalta osaltaan synkeyttä, mutta menosta ei kuitenkaan tehdä niin naurettavaa, että se saisi vannoutuneet Potter-fanit huokailemaan tuskastuneena.

Huokailua tullaan silti kuulemaan, nimittäin niiltä vanhoilta ja nuorilta, jotka pelaavat tätä peliä pitkään yksin. Sen eri mekaniikat on käyty nopeasti lävitse. Taikuuden oppilaiden temput tuntuvat alussa hauskoilta, mutta kaikesta tulee ennen pitkää liian tuttua huttua. Esimerkiksi tehtävät, joissa pitää etsiä ainesosia taikajuomien varten, tulee vastaan aivan liian usein. Mahdollisuus hyödyntää eri hahmoja ei tässä paljoa auta.

Hahmojen erot ovat esimerkiksi Lego Indiana Jonesiin verrattuna melko vaatimattomat ollak-



1 KAIKILLE KONEILLE
Lego Harry Potter: Years 5-7 on todellinen monialustapeli. Kotikonsolin ja PC:n lisäksi siitä on tulossa Nintendo DS, 3DS, Playstation Vita sekä iOS -versiot. Kaiken lisäksi versioiden sisältö ei edes juurikaan eroa toisistaan.

2 STUDIOINFO
Traveller's Tales tai TT Games on brittiläinen jo vuonna 1989 perustettu pelistudio, jonka portfoliosta löytyy yli kolmekymmentä peliä. Yhtiö on erityisen tunnettu Lego-sarjastaan, ja uusi Harry Potter onkin jo firman 12. Lego-peli.

seen minkäänlainen oikea pelielementti. Ron on vahvempi kuin Hermione, Harry voi puhua käämeille ja jotkut velhot osaavat käyttää mustaa magiaa. Tämä on ihan jees, mutta kenttien kahtaan uudesta uusilla hahmoilla vain sen viimeisenkin Lego-kolikon löytämiseksi ei vain jaksa yksin kiinnostaa.

Se hupi mikä yksinpelistä puuttuu, löytyy tuplana yhteispelistä, jossa taikasauvoilla voi ammuskella kasaan siltoja, kääntää vipuja sekä nostaa tikkaita. Se on lähes pelottavan hauskaa, ja pelaajien täytyykin muistuttaa itseään siitä, että kentät on tehty myös läpäisemistä varten.

TT Gamesilla oli käsissään helppo hanke Lego Harry Potter: Years 5-7:n kanssa. Useiden Lego-pelien jälkeen studio on löytänyt kaavan, jolla viihdyttää kohdeyleisönsä. Ongelmana on vain se, että siitä on tullut rutiinia ja toiminta on yllätyksetöntä. Siltoja kasataan, vihollisia peitotaan ja kolikoita keräillään. Tämä kaikki on koettu jo aiemmissa osissa, ja siihen on hieman helppo kyllästyä. Years 5-

6 7:n pelastaa yhdentekevyydeltä lähinnä sen silmä yksityiskohdille.

Mark Heywinkel

PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL

NINTENDO DS

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä LEVEL 5
Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 7

Alun perin trilogiaksi visioitu Professor Layton -pelisarja saa jatkoa uuden tarinan muodossa. Jo vuonna 2009 Japanissa julkaistu Haamun kutsu ajoittuu pelisarjan ensimmäistä peliä edeltävään aikaan, jolloin herrasmiestutkija Layton ei ole vielä tavannut apuriaan Luke Tritonia. Euroopan markkinoille peli tosin rantautuu hieman riisuttuna, sillä kaikki minipelit eivät ole mukana.

Professor Layton -pelisarja on yhdistelmä seikkailupeliä ja pulmapelaamista. Pelaaja liikkuu kartalla keskustellen erilaisten henkilöiden kanssa. Tarina etenee ratkumalla pikkupulmia, jotka muistuttavat usein koulumatematiikan sanallisia tehtäviä. Tientukkeena voi seisoa vaikkapa kylän poliisi, joka ei suostu siirtymään ennen kuin seurue on ratkaissut jonkin jännän tehtävän.

Sarja jatkaa periaatteessa omilla tutuilla vahvuuksillaan: peli sisältää lähes Ghiblimäistä animaatiojälkeä ja hyvää ääninäyttelyä. Pelimuotona tarinallisen seikkailun ja kouluajoista muistuttavien loogisten pulmien yhdistäminen tuo myös mukavaa vaihtelua käsikonsolien pelitarjontaan.

Samalla peliä vaivaavat myös samat ongelmat kuin ennenkin: kartalla navigointi on joskus hämmentävää, osa dialogeista on joutavaa löpinää, ajoittain pulmat tuntuvat päälle liimatuilta ja jatkuva ruudun töpöttely vihjekoli-

SARJAN FANEILLE THE SPECTRE'S CALL EI VOI OLLA PETTYMYS

koiden toivossa saa pelin tuntumaan pinnalliselta. Osa pulmien kuvituksesta on myös liian yksityiskohtaista DS:n näytölle tehden muutoin näistä grafiikasta puuromaista.

Tarinakaan ei ole niin kiehtova kuin edeltäjissä. Englantilaiskylää vaivaava tuhomielinen mysteerihahmo on löysä tarinallinen elementti ja isälleen murjottava pikkupoika sekä ylipirteä sihteerikkö lienevät enemmän japanilaiseen makuun. Sarjan ystäville uusi Layton ei silti voi olla pettymys. Laadukas toteutus ja kompa-

7 ansoja sisältävät pulmat vakuuttavat kerta toisensa jälkeen.

Annakaisa Kultima

POSITIONS GAINED

4/8

NEXT OPPONENT (+0.25s)

STAGE TIME

51.93

CHECKPOINT

5.3 km

x10

190



NEED FOR SPEED: THE RUN

PC PS3 X360

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä BLACK BOX Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 12

Need for Speed: The Run viskaa pelaajan ylimielisen ja väärille ihmisille velkaantuneen nuorukaisen pöksyihin. Tapahtumat alkavat tietysti auton ratista, mutta romuttamon puristimesta, josta Jack Rourken on pyristeltävä ulos ennen murskautumista. Tästä käynnistyy vimmainen räjähdyksillä kuorutettu takaa-ajo, joka saa pian uuden kääntein, kun Rourkele tarjotaan mahdollisuutta osallistua 25 miljoonan dollarin kilpailuun San Franciscosta New Yorkiin. Ganstereiden hönkiessä niskaan nuorukaiselle ei jää paljon valinnanvaraa.

Konsepti on mielenkiintoinen, mutta toteutus ei yllä samalle tasolle. Peli koostuu kymmenestä etapista, jotka jakautuvat vielä useisiin ratoihin. Nämä kiidättävät pelaajan ripeään tahtiin läpi Las Vegasin, keskilämmen joutomaiden, Aspenin lumisten rinteiden sekä itärannikon raikkaan syksyisten lehtimetsien. Ympäristöt ovat kiitettävän vaihtelevia, mutta ratasuunnittelussa ei kuitenkaan tehdä mitään yllättävää. Kisat kulkevat suoraan pisteestä toiseen, eikä vaihtoehtoisia reittejä juuri ole.

Maratonin pilkkominen osiin muodostuu ongelmalliseksi, sillä *The Run* ei onnistu sitomaan rakennettaan yhteen. Kaahailusilppu ei ehkä haittaisi, jos peli täyttäisi aukot tarinalla, mutta näin ei suinkaan ole. Alun huomioiden mitään edes etäisesti kerrontaan viittaavaa on hävyttömän vähän, ja suurin osa koostuu joko stereotyyppisten vastustajien profii-



1 KOKEMUKSIA

Pelin aikana karttuu kokemuspisteitä, jotka avaavat uusia autoja, avatareita ja nitroja käytettäväksi. Esimerkiksi puhtaista ohituksista palkitaan suuremmalla pistepotilla kuin tuupimisesta.

2 PELKKÄÄ PINTAA

Ajettavissa on lisensoituja autoja useilta tunnetuilta valmistajilta. Mukana on myös tuunattuja versioita, mutta tuunaamista ei itse pääse harrastamaan.

leista tai quick time eventeistä. Kilpailut keskittyvät eri haasteisiin, ja välillä vaaditaan tiettyjen vastustajien ohittamista, välillä paetaan poliisia. Joskus nappiin meneen etapin perään saattaa tulla aikahaaste, joka pistää kuroma "menetettyä" aikaa kiinni. Missä aikaa on kulunut, sitä ei kukaan kerro. Hyvin nopeasti pelaaja ymmärtää, että *The Run* on valmiiksi purkitettu kilpailujen sarja, jossa aloitetaan aina pohjalta ja joka haaste on vain pakko päihittää, mikäli seuraavaan kilpailuun mieli.

Ärsyttävintä on se, että ennalta määrätyissä kohdissa peli voi tuoda vastustajat suoraan kantaan – tai jopa edelle – vaikka nämä olisi jo selvästi lyönyt. Ja kaikki

THE RUN EI OLE HUONO PELI, MUTTA SE EI MYÖSKÄÄN EROTU EDUKSEEN

vain sen vuoksi, että loppuratkaisun on tapahduttava täsmälleen tietyllä tavalla. Uratila on myös yllättävän lyhyt. Sen läpäisee helposti illassa, ja tämän jälkeen pelattavaksi jäävät vain yksittäiset aikahaasteet ja yksinkertainen moninpeli, jossa auto- ja ratatyypit valitaan ennalta määrätyistä pelillistoista. Systemi on helppokäyttöinen, mutta vähääkään valinnanvaraa kaipaava löytää itsensä nopeasti muiden rallien parista. Esimerkiksi *Hot Pursuitin* suosittua poliisi ja rosvo -pelimuotoa ei ole mukana. Peliin kaipaisi myös hieman tiukempaa ajotuntumaa.

Amerikan halki ajamisessa luulisi olevan ainesta syvempään ja pitkäikäisempään kokemukseen. *Need for Speed: The Run* ei missään nimessä ole huono peli, mutta arveluttavien suunnitteluratkaisujen vuoksi se ei myöskään erotu edukseen. Vaikka kaahailu on usein intensiivistä, luonnonmaisemat komeita ja ääniraita kiertää jykävästi ja kovaa, lopulta mieleen jää kalvava tunne efektipölyllä peitetystä huuhaasta, aivan kuin Michael Bayn elokuvia katsoessa.

6

Kimmo Pukkila



MARIO & SONIC: LONDON 2012 OLYMPIC GAMES

NINTENDO WII Pelityyppi URHEILU Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3

Pakkasyö on ja leiskuen pohja loimuja viskoo, mutta Mario ja Sonic menevät jo tulevassa kesässä. Siinä missä ennen muinoin Track & Field -urheilupeleissä katkottiin ilotikkuja ja hajotettiin nappeja, Mario ja Sonicin urheilubileissä ohjainten sijasta kyytiä annetaan käsille. Laji toisensa jälkeen rannet vispaa niin vimmatusti, että pelin vinkkaamat hullitauot tulevat varmasti tarpeeseen. Fyysinen konsepti viihdytti mainiosti jo edellisissäkin osissa, joten Sega ei ole lähtenyt keksimään pyörää uudestaan. Suurin osa lajeista toimii kuten kahdessa aiemmassakin osassa, välillä vauhdikasta rannetta, välillä millintarkkaa ajoitusta vaatiin.

Uusia lajeja on yllättävän vähän. Sen lisäksi että mielikuvitukselliset Dream-lajit on vedetty kokonaan uusiksi, ensiesiintymisensä tekevät ainoastaan kuviointi, naruvoimistelu, jalkapallo, sulkapallo ja ratsastus. Uudetkin lajit ovat pääsääntöisesti vain talviolympialaisista tuttuja lajeja uusilla grafiikoilla. Esimerkiksi naruvoimistelu toimii prikulleen kuten taitoluistelu ja ratsastuksessa on otettu kovasti vaikutteita laskettelusta.

Kaksi aiempaa osaa olivat rakenteeltaan enemmän perinteistä olympiahenkeä lähellä, mutta Lontoossa keskiössä on ovela reaaliaikaista Mario Partyä muistuttava London Party -osuus. Siinä kilpailijat yrittävät kerätä



1 EI YKSINPELAAJILLE
Yksinäisille ei bileiden ja yksittäisten lajien lisäksi ole muuta kuin pukujen ja saavutusten metsästämistä, mikä on juuri niin tylsää miltä kuulostaakin.

2 UNIVELKOJA
Unilajeja on tarjolla kokonaisuudessaan 11 kappaletta ja ne ovat järjestäen onnistuneita piristään muuten tutunoloista kokonaisuutta. Yhdessä lajissa kilpailaan vauhdikkaasti flipperin sisällä Super Monkey Ball-henkisesti, kun taas toisessa loikitaan pilvettä toiselle kuin Super Mariossa ikään.

tarra-arkkinsa täyteen ennen muita pelaajia. Lontoon bileissä on tarjolla urheilun lisäksi liuta minipelejä, joista tarrojen lisäksi palkitaan esimerkiksi muiden pelaajien kiusaamisella. Tarrapelit saattavat hölmösti päättyä nopeasti, sillä tarroja jaetaan mi-

LAJIT OPII NOPEASTI JA PERHEEN NUORIMMATKIN PÄÄSEVÄT HELPOSTI MUKAAN

nipeleistä avokätisesti ja tasapainotus on mennyt osassa lajeissa metsään. Bileistä voi selviytyä voittajana parhaimmillaan voittamatta ainuttakaan urheilulajia tai minipeliä, mikä syö koko pelin mielekkyyttä.

Silti London 2012 on tähän asti kokonaisuutena onnistunein Mario & Sonic-urheilu. Se tärkein, eli itse urheilulajit ovat kautta linjan onnistuneita, eikä pirtsakkaa ulkoasukkaan voi moittia. Aiempien osien omistajille peli ei tarjoa uutta, mutta koko perheen urheiluhupina London 2012 on hyvä ostos. Lajit oppii nopeasti ja nuoremillekin pelaajille on tarjolla riittävän helposti omaksuttavaa hupia. Jos pelisarja ei ole ennestään tuttu, tasoloiikkasankarien näkemys Lontoon urheilukarkeloista on ehdottomasti suositeltava ostos.

7
Tero Kerttula



KUNG-FU HIGH IMPACT

XBOX 360 (Kirjoittanut: Arttu Rajala)

Espoolaisen Virtual Air Guitar Companyn viime talvena PSN:ssä julkaistu Kung-Fu Live kääntyi nyt Xbox 360 Kinectille uudella nimellä. Pelaaminen toimii hienosti ja itsensä näkeminen ruudulla kungfuilemassa on hauskaa. Ikävä kyllä samat vanhat ongelmat vaivaavat, eikä lyhyt kampanja haastekenttineen tarjoa tekemistä kuin muutamaksi tunniksi. Peli on kiva näyttää kavereille, mutta loppujen lopuksi se ei jaksa innostaa kuin hetken. Lisäksi kummututtaa pelin julkaiseminen levyllä. Ladattava peli tämän olisi pitänyt olla.



SHINOBI

NINTENDO 3DS (Kirjoittanut: Arttu Rajala)

Segan ninjailupelisarja tekee debyyttinsä 3DS:llä. Silulta kuvattu shurikenhippa on tehty aikuisen makuun, sillä vaikka pelin ulkoasu on sarjakuvamainen, ei veren määrää ole säästely. Peli on verrattain lyhyt, ja siinä on ilmeisesti tavoiteltu pelihalliaikojen nostalgialta. Vaikeustaso on sen mukainen, joten harjoitella saa paljon ennen kuin homma lähtee sujumaan. Pelistä oli silti vaikea innostua miltään kantilta. Sisällön ohuuden ja jäykän ohjauksen takia sitä voi suositella vain kaikkein kovimmille ninjafaneille.



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

PS3 X360 (Kirjoittanut: Gillen MacAllister)

Ultimate tarjoilee viime vuonna ilmestyneelle Marvel Vs Capcom 3:lle uusia hahmoja sekä säätöjä. Vaikka sen olisikin kenties voinut julkaista ladattavana lisäosana, tarjoaa se kuitenkin edullista viihdettä vannoutuneemmille taistelupelien ystäville. Satunnaista sarjifania se ei välttämättä viihdytä pitkään, vaikka näitäkin on selkeästi muistettu hahmojen yksityiskohdissa. Vaikkei kyseessä siis olekaan pakko-ostos, riittää siitä genren ystäville opittavaa, kokeiltavaa sekä juteltavaa vielä pitkäksi aikaa.



Rare Exports

Ei itkeä saa, ei meluta saa, pukki voi tulla ikkunan taa...



Näyttelijät
Jorma Tommila, Onni Tommila, Tommi Korpela & Rauno Juvonen
Julkaisija FS-FILM
Ohjaus
JALMARI HELANDER
Genre MUSTA KOMEDIA / TOIMINTA

RARE EXPORTS ON MONILLE TUTTU verkossakin viime vuosina levinneistä lyhytelokuvista, joissa suomalainen firma kauppa aitoja joulupukkeja koko maailman lasten iloksi. Täysmittainen elokuvaversio kertoo puolestaan tämän omalaatuisen puljun historiasta.

Pietari asuu isänsä kanssa Korvatunturin kullilla. Ulkomaalaiset tekevät läheisellä nyppylällä räjäytystöitä, mutta jossain vaiheessa nämä hiljenevät, ja tuntuilla alkaa liikkua outoja hahmoja. Jää pojan tehtäväksi tuoda selvyttä tilanteeseen joka tuntuu olevan hieman liikaa aikuisten ymmärrykselle.

Kun kuulin Rare Exportsin venähtävän kokomittaiseksi elokuvaksi, nousi minulle heti epäily, että saataisiinko alkuperäisten tiukkaa tunnelmaa ylläpidettyä formaatin muuttuessa. Kuten niin monesti tällaisissa tapauksissa, on tiettyä vesittymistä päässyt tapahtumaan, muttei niin että se sabotoisi kokemuksen kokonaan.

82-minuuttisenakin elokuva tuntuu kuitenkin hieman topatulta, ja se olisi hyötynyt nopeammasta leikkauksesta. Lisää pituutta siihen oltaisiin puolestaan saatu esimerkiksi tekemällä alkuperäi-

sestä lyhäristä uusi mukaelma leffan loppuun.

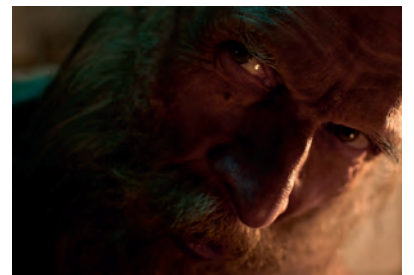
Näyttelemisen tasossa ei ole aikuisten osalta suurta valittamista, mutta ikävä kyllä keskeisessä asemassa oleva nuori polvi ei ole aivan yhtä lailla tehtäviensä tasalla. Mistään pohjanoteerauksista ei tästä huolimatta ole kyse, ja lapsinäyttelijät ovat tässä huomattavasti vähemmän raivostuttavia kuin monissa muissa elokuvissa.

Tietokone-efektit ovat puolestaan elokuvan tekojuoteen nähden ajastaan jäljessä, ja loistavat ilmeisinä muuten luonnossa kuvatusta materiaalista. Näissä olisi kenties voinut harkita muita, vähemmän näyttäviä ratkaisuja, jotka olisivat kuitenkin välittäneet saman viestin olematta samalla näin kömpelöitä.

Leffan asenne on kuitenkin kohdallaan. Se yhdistää perinteisiä kauhuelementejä suomalaiseen jorikkäkulttuuriin, ja kertoo tarinansa päällisin puolin suoralla naamalla olematta kuitenkaan vail-la huumoria. Perinteisten jouluelokuvien tulvaan se on tervetullut vastalääke, josta kyllä saa erinäisetkin naurut irti. Sen lisämateriaalit sisältävät myös alkuperäiset lyhytelokuvat.

7

Mika Sorvari



Ukkosfakiiri

Rare Exports on mainoksilla, lyhytelokuvilla ja musiikkivideoilla kannuksensa ansainneen Jalmari Helanderin ensimmäinen täysimittainen ohjaustyö. Elokuva perustuikin kahteen 2000-luvun alkupuolella valmistuneeseen samannimiseen lyhytelokuviin, jotka ovat keränneet internetissä miljoonia katsoja. Miehen muita lyhytelokuvia ovat Jäämies ja Maxmillian Tarzan (1999) Ukkonen (2001) Fakiiri (2006) sekä Toinen puoli puolustusvoimista (2007). Erityisesti Fakiiri on erinomainen kotimainen lyhäri, jota voi suosittelä lämpimästi.



Unknown

Ohjaus JAUME COLLET-SERRA Genre JÄNNITYS Julkaisija WARNER BROS

LIAM NEESON ON NIITÄ HARVOJA näyttelijöitä, joka on kotonaan melkein missä lajityypissä tahansa. Unknownissa Neesonin esittämä Tohtori Martin Harris saapuu Berliiniin vaimonsa Elizabethin kanssa (January Jones). Pariskunnan taksi ajaa kolarin, ja Harrisin herätessä tajuttomuudesta tämän vaimo ei enää tunnista aviomiestään. Kaiken lisäksi Elizabethin käsikynkässä on mies, joka väittää olevansa se oikea tri Harris (Aidan Quinn).

Unknown on siten lähtökohtaisesti hulppeita mahdollisuuksia sisältävä jännäri, jossa hulluuden ja todellisuuden rajamaita sekoitetaan toistuvasti ja tehokkaasti. Käsikirjoitus pelaa kuitenkin varman päälle ja käyttää käännteitä, jotka näkee jo kaukaa. Katsojaa kalvaa myös näyttelijäsuoritusten epätasaisuus – siinä missä Neeson ja Quinn tekevät kohtuullista työtä, ei Jonesin kalvakkana olemus ja rauhallinen esitys istu elokuvaan yhtään.

Viime kädessä Unknown on mukiinmenevä jännäri, joka ei ota uskalla ottaa riskejä minkään suhteen ja mieleen jää vain muutama harva kohta. Kertakäyttöisyydestä huolimatta raina on silti viihdyttävä.

6

Jori Virtanen



Titaanien taistelu 3D

Ohjaus LOUIS LETERRIER Genre SEIKKAILU Julkaisija WARNER BROS

GOD OF WAR VOISI OLLA SIISTI juttu elokuvana. Sellaista ei kuitenkaan ole ainakaan heti tulossa, joten pelifanien on tyydyttävä Titaanien taistelun uusintafilmausointiin.

Muinaisen Kreikan taruissa jumalat eivät olleet kaikkivaltiaita, vaan hyvinkin inhimillisiä heikkouksineen ja erityisesti paheineen. Titaanien taistelussa ihmisten kärsivällisyys on hiljalleen loppumassa: Olympoksen asukkin oikuttelua on siedetty jo tarpeeksi pitkään. Pelastajaksi valikoituu Perseus, joka johdattaa pienen soturijoukon Argoksen kaupungista aina Manalan perukoille asti.

Henkilögalleriassa kiistellään kautta linjan siitä, kuka nyt onkaan jumala, puolijumala tai ehkä jotain siltä väliltä. Paljon tätä syvällisempään käsittelyyn ei päästä, sillä Titaanien taistelu ei ole henkilödraama, vaan painopiste on puhtaasti näyttävässä toiminnassa. Antiikin tarinoista muodossa tai toisessa kiinnostuneille Titaanien taistelu on suositeltavaa viihdettä. Summittaiset ennakkotiedot

8

aihepiiristä ovat eduksi, mutta eivät vaatimuksena toimintakohdauksista nauttimiselle.

Markus Hirsilä



Kung Fu Panda 2

Pääosissa Jack Black, Angelina Jolie, Dustin Hoffman, Gary Oldman, Jackie Chan, Seth Rogen & Lucy Liu
Ohjaus JENNIFER YUH Genre ANIMAATIO Julkaisija PARAMOUNT

PO JA KUMPPANIT PÄASEVÄT TAAS pelastamaan Kiinaa entisten hallitsijoiden harhautuneen jälkikasvun kaapatessa vallan uuden tykkitekologian ja susiarmeijan avustuksella. Vaikka tukeva panda onkin nyt hyväksytty yhdeksi kung fun mestareista, on hänellä edelleen opittavaa sekä taistelulajeista että omasta menneisyydestään.

En suoraan sanottuna odottanut juuri mitään tältä elokuvulta. Dreamworks on polkenut viihdyttävän Shrek-elokuvansa muiston suohon ontuvilla jatko-osilla, ja perinteisestihän animaatioiden jatko-osat julkaistaan suoraan DVD:lle, ja hyvästä syystä.

Kung Fu Panda 2 poikkeaa onneksi näistä perinteistä totaalisesti ja itse asiassa parantaa ensimmäisestä osasta huomattavasti. Tahditus on tiiviimpää, tarina on ehkä tuttu mutta aiempaa hiotumpi, ja kasvanut prosessointiteho maalaa ruudulle maisemia jotka ovat välillä tyystin hämmästyttäviä. Elokuvassa on myös enemmän tunteellista syvyyttä.

Animoituid turrit eivät tietenkään olisi yhtään mitään ilman ääninäyttelijöitään. Jack Black on edelleen Jack Black, varastaen shown totuttuun tapaan

esim. Angelina Jolien Tiikeriltä ja Dustin Hoffmanin Mestari Shifulta. Nyt hän tosin saa vastapainoa Gary Oldmanin upealta Sheniltä, joka on albiinoriikinkukkonna hämmästyttävän visuaalinen pahis.

Kung Fu Panda 2 näyttää käsittämättömän komealta. Peruskivenä on tietysti edistynyt tietokoneanimaatio, mutta siinä leikitellään myös perinteisen varjonukketeatterin keinoilla. Lopputulos on upea, ja kun elokuva suunniteltiin 3D mielessä pitäen, on maisemissa myös 2D:ssä tavatonta syvyyttä.

Elokuvaa oli tuottamassa myös Guillermo del Toro, jota käy ilmeisesti kiittäminen sen tummemmista sävyistä. Tarina Pon alkuperästä on raflaavaa materiaalia etenkin nuoremmalle yleisölle, ja riippaisevaa katsottavaa vanhemmillekin, mutta se tuo pandan hahmoon kaivattua syvyyttä ja antaa leffalle ensimmäisestä osasta puuttunutta tunnepohjaa.

Kung Fu Panda 2 on se harvinainen parempi jatko-osa, jossa on jotain kaikenikäisille katsojille. Jos elokuvasarja jatkaa tällä polulla, voi siitä olla todelliseksi haastajaksi Pixarin teoksille.

9

Mika Sorvari

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Stalingrad

Pääosissa Dominique Horwitz, Thomas Kretschmann & Sebastian Rudolph
Ohjaaja JOSEPH VILSMAIER
Julkaisija SCANBOX

STALINGRAD ON PITKÄLTÄ jalkaväen versio Das Bootista. Siinä kuvataan joukkoa saksalaisia sotilaita, jotka lähetetään valloittamaan elokuvan nimikkokaupunkia. Historiaa tuntevat tietävät, ettei tämä voi päättyä hyvin.

Kyseessä ei ole sodan rempseäksi seikkailuksi maalaileva leffa, vaan kylmänä tarjoiltu sivu realismia maasta, jolla on hieman erilainen motivaatio tarkastella menneisyyttä kriittisellä silmällä. Mitään ei kaunistella, vaan sodankäynnin epäinhimillinen luonne tuodaan ruudulle terävänä.

Stalingradin puitteet ovat kaikin puolin uskottavat. Kaupunkia kuva-

taan kuin oikeaa taistelulenttää eikä turistikohtetta, ja sen tykistönpieksemät maisemat ovat sopivalla tavalla anonyymejä. Samaten hahmot ovat enimmäkseen jokamiehiä, joista ei koiteta maalailia tarpeettoman suuria sankareita.

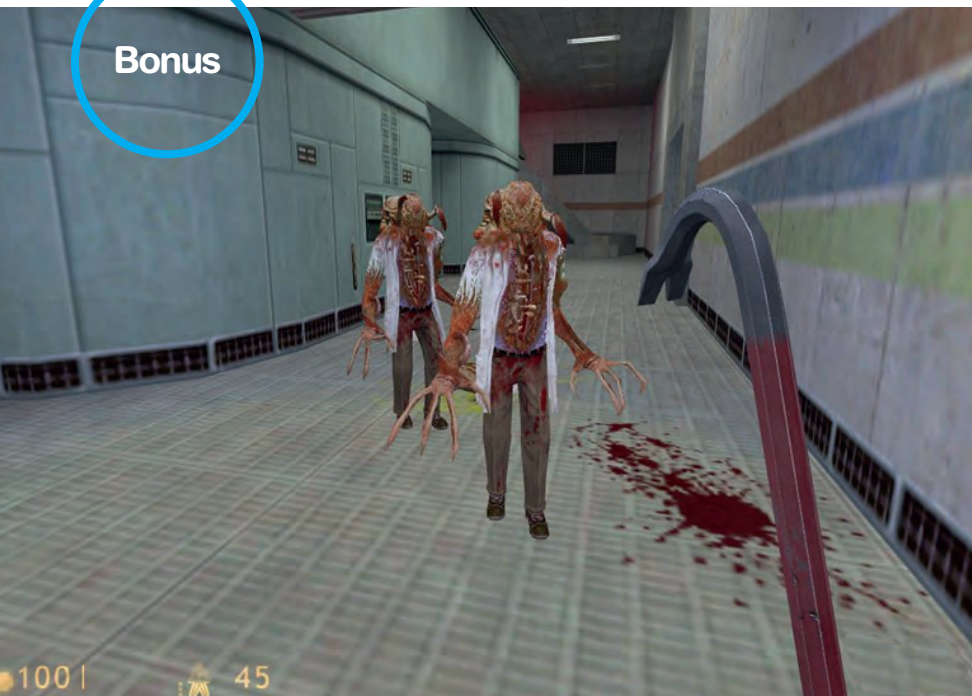
Blu-raylle Stalingrad on kääntynyt oikein mainiosti, ja kuvanlaatu onkin kautta linjan hyvä. Myös taisteluiden äänet kumisevat taustalla komeasti, eikä sodassa juurikaan täysin hiljaisia hetkiä kuulla. Valitettavasti vielä DVD-versiossa olleet ekstrat ovat

8

tästä julkaisusta jääneet pois.

Mika Sorvari

Bonus



HALF-LIFE

Kehittäjä Valve Julkaisija Sierra Entertainment Alusta PC / Playstation 2 Julkaistu 1998 / 2001

KLASSIKKO

Valve iski kultasuoneen heti ensimmäisellä pelillään, kun se julkaisi alkuperäisen Half-Lifen PC:lle. Nykyään studion ja "puolielämän" tuntevat kaikki, mutta julkaisun aikaan vuonna 1998 Valve oli vielä tuore ja tuntematon tulokas, jonka oli jopa vaikea löytää pelilleen julkaisijaa. Entiset Microsoftin työntekijät Gabe Newell ja Mike Harrington olivat perustaneet studion vain paria vuotta aiemmin, mutta se mitä he saivat aikaan, jätti lähtemättömän vaikutuksen pelikulttuuriin. Half-Life on monien mielestä se klassikoiden klassikko.

Peli julkaistiin toimintapeligenreen, jota tuolloin leimasivat sellaiset räskytyttyt kuin Doom, Quake ja Duke Nukem 3D. Half-Life käytti muokattua versiota Quaken moottorista, mutta tähän yhtäläisyydet sitten loppuivatkin. Siinä missä useimmat muut räiskintäpelit olivat korneja verikylypyjä, joissa Schwarzeneggerin kaltaiset lihaskimput laukoivat alapäävitsejä, Half-Life asetti sankarikseen tiedemiehen ja injektoi tarinaan annoksen ajatusta. Vaikka tietyt peruselementit kuten muukalaiset,

SUUNNITTELU OLI MUIHIN VERRATTUNA KIINNOSTAVAMMALLA TASOLLA, AIKAANSA EDELLÄ

tulivoimaiset aseet ja suhteellisen suoraviivaiset kentät toistuivat tässäkin, näkökulma ja suunnittelu olivat kilpailijoihin verrattuna elokuvamaisemmalla ja kiinnostavammalla tasolla, jopa aikaansa edellä.

Peli alkaa pieleen menneestä kokeesta tutkimuskeskus Black Mesassa, minkä seurauksena keskuksen ympäristöön avautuu portaali Xeniksi kutsuttuun ulottuvuu-

teen, josta muukalaiset ovat peräisin. Pelaajan ohjaaman Gordon Freemanin on suljettava portaali, mutta matkan varrella paljastuu, että Black Mesan tiedemiehet ovat paitsi muukalaisten myös peiteoperaation aloittaneiden erikoisjoukkojen tähtäimessä. Juoni siirtyy useaan otteeseen tutkimuskeskuksesta ulkotiloihin ja takaisin, kun Freeman yrittää löytää konfliktin ja avoimna olevaan portaaliin ratkaisun. Kuvioon liittyy myös mystinen pukumies G-Man, jonka voi nähdä pelin vaiheissa seuraavan Freemanin otteita.

Monet hahmoista ovat jääneet elämään fanifiktiossa ja pelikulttuurissa. Kenties ikonisimpia näistä ovat pääraiviksi kutsutut pienet alienit, jotka piileksivät kenttien sopukoissa ja yrittävät hypätä uhrinsa päähän, muuttaen tämän eräänlaiseksi zombiksi. Päärapujen suosista kertovat muun muassa niitä kuvaavat vaatteet ja pehmolelut. Omassa lajityypissään Half-Life on puolestaan aurannut tietä tarinavetoisemmille ja elämyksellisemmille räiskintäpeleille. Itse asiassa vanhan koulukunnan räiskintäpelit ovat Half-Lifen jälkeisinä vuosina kadonneet miltei kokonaan. Pelin kulttuurillinen vaikutus onkin varsin konkreettinen, ja se on ollut viemässä koko viihdemuotoa eteenpäin.

Kimmo Pukkila

Kolmatta episodia odotellaan

Half-Life sai jatkoa vuonna 2004 julkaistulla Half-Life 2:lla. Kakkososaa on sittemmin laajennettu kahteen otteeseen episodimaisilla jatkokertomuksilla, ja Valven tarkoituksena on ollut julkaista vielä kolmas ja viimeinen episodi. Siitä on kuitenkin paljastettu varsin vähän tietoa sitten virallisen julkistuksen. Gabe Newell on maininnut, että studio haluaisi laajentaa pelaajan kokemaa tunneskaalaa ja episodi saattaa sisältää kauhulementtejä. Mutta julkaisuajan edelleen puuttuessa verkossa on alettu huhuilla, että episodi saattaa kääntyä kokonaiseksi Half-Life 3:ksi. Niin tai näin, jos Valven aiemmat teokset mitään kertovat, odottaminen kannattaa.



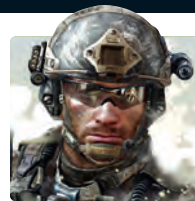
LISTAT

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



Sota maistuu Battlefield & Modern Warfare

EA:n ja Activisionin yhteentoa odotettiin pitkän vuotta, ja näyttää siltä, että kilpailussa on kaksi voittajaa. Ensin Battlefield 3 kiilasi listakarkeen ja sitten Modern Warfare 3. Maailmanlaajuisesti molemmat ovat myyneet miljoonia.



Suomen Top 10, viikot 45-46

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Call of Duty: Modern Warfare 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	8
2	The Elder Scrolls V: Skyrim PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10
3	Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	Assassin's Creed: Revelations PC / Playstation 3 / Xbox 360	Ubisoft	9
5	NHL 12 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
6	Uncharted 3: Drake's Deception Playstation 3	Sony	10
7	Singstar Suomisuosikit Playstation 3	Sony	7
8	The Legend of Zelda: Skyward Sword Wii	Nintendo	9
9	The Sims 3: Lemmikit 3DS / PC / PS3 / Xbox 360	Electronic Arts	7
10	FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9

Suomen Top 10, viikot 43-44

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	Uncharted 3: Drake's Deception Playstation 3	Sony	10
3	The Sims 3: Lemmikit 3DS / PC / PS3 / Xbox 360	Electronic Arts	7
4	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
5	Batman: Arkham City PC / Playstation 3 / Xbox 360	Warner	9
6	Singstar Suomisuosikit Playstation 3	Sony	7
7	FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii Xbox 360	Electronic Arts	9
8	Ratchet & Clank: All 4 One Playstation 3	Sony	8
9	Forza Motorsport 4 Xbox 360	Microsoft	9
10	WRC 2 PC / PS3 / Xbox 360	Black Bean	5

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

TWO ASSASSINS. ONE DESTINY.



 **PRISMA**

discshop.fi
ENTERTAINMENT GUARANTEED

Verkkokauppa.com
TUODENNAKOISESTI AINA HALVEMPI!



ASSASSIN'S — CREED — REVELATIONS

NYT KAUPPOISSA!

18TM
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



 **XBOX 360**

XBOX LIVE

PC DVD ROM



Assassin's Creed Revelations © 2011 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. 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. "PS3", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.

UBISOFT

HP suosittelee Windows® 7 -käyttöjärjestelmää.

Your PC,
simplified.



Windows® 7

HP Pavilion HPE
h9-1060sc Phoenix
-pöytä-PC

1999€ sis. ALV.
TIL. NO.: H0B87EA#UUW



HP x2301 LED -näyttö

199€ sis. ALV.

TIL. NO.: LM914AA#ABB

täydellinen pelikone

HP PAVILION HPE H9-1060SC PHOENIX -PÖYTÄ-PC

Jos pelit eivät ole sinulle pelkkää leikkiä, tarvitset PC:n, joka tarjoaa äärimmäistä suorituskykyä ja ottaa kaiken irti viimeisimmästä prosessori-, grafiikka- ja muistiteknologiasta. HP Phoenix on voittamaton pelikone.

- Aito Windows® 7 Home Premium 64
- Intel® Core™ i7-2600 prosessori
- 16 Gt muistia, 2 Tt SATA 3G kiintolevy ja 120 Gt SSD asema
- Beats Audio™
- NVIDIA GeForce GTX 580 (1,5 Gt DDR5 erillistä muistia)

hp.fi/pelikone



facebook.com/hpsuomi

Everybody On 