

ILMAINEN
PELILEHTI
Helmikuu 2012
Numero 41

Game tor

Pohj... suur...

www.gamereactor.fi

UUSI PAINAJAINEN

**ALAN
WAKE**

ARVIOS SA

**SOUL
CALIBUR
VIISI**

PSV

KAIKKI SONYN
UUTUUDESTA

KUUMIMMAT
PELIT 2012
LISTASIMME
UUDEN VUODEN
ISKEVIMMÄT
PELIJULKAISUT

* GHOST
RECON
FUTURE
SOLDIER
ENNAKOSSA



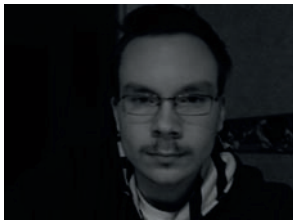
TOIMITUKSEN TERVEISET

Lue Gamereactorin toimittuksesta lisää osoitteesta Gamereactor.fi/toimitus



Annakaisa Kultima

Viime viikot ovat kuluneet PC:n Glitchiä ja iPhone'n Triple Townia pelaten. Muuhun ei ole pahemmin ollut aikaa, sillä suurin osa ajasta on mennyt Finnish Game Jamien järjestelyissä ja kevään opetuksen käynnistämiseksi.



Joni Eriksson

Toimituksen uusimman avustajan uusi vuosi potkaistiin käyntiin kiireisissä merkeissä. Painotuoreita pelejä satelle ovista ja ikkunoista ja se jos mikä verottaa tämän keltanokka-arvostelijan yöunia. Nukkuminen on tosin ihan yliarvostettua.



Tuomas Jalamo

Monet viime vuoden hitit ovat edelleenkin kahtaamatta. Suurin syypää tähän on From Software'n pirullinen Dark Souls: muut pelit eivät yksinkertaisesti pysty tarjoamaan sen veroista adrenaliiniosetusta.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 41 / helmikuu 2012



Mario VS. Angry Birds VS. Uncharted?

Hiljaisen tammikuun jälkeen pelivuosi on lähtenyt vihdoinkin kunnolla käyntiin. Helmikuu on täynnä herkullisia julkaisuja, mutta niistä se makein on eittämättä Sonyn uusi kannettava konsoli Playstation Vita. Laitteen julkaisun myötä kilpailu kannettavien pelien markkinoista saa uuden lähtölaukauksen, jota on odotettu Nintendon 3DS:n viimevuotisesta julkaisusta lähtien.

Déjà vun tunne veloo takarivossa. Käsikonsolin vastakkainasettelu muistuttaa sitä, mitä se oli edellisen laitesukupolven, Nintendo DS:n ja Sony PSP:n alkuaikoina. Sen kisan voitti Nintendo yli 150 miljoonan konsolin myynneilläään. Vaikka PSP ei missään tapauksessa epäonnistunut – myytiin sitä maailmanlaajuisesti rapiat 70 miljoonaa kappaletta – PSP-pelien kauppa Japanin ulkopuolella jäi vaisuksi. Monet ostivat PSP:n ennen kaikkea multimedialaitteeksi, jota hiphuppen sorkkimalla sai avattua sen kotikotuisille sovelluksille ja "varmuuskopioituille" peleille.

Sytä DS:n suosioon on varmasti monia, mutta se ratkaiseva asia on tietysti pelitarjonta. Minkälaisia pelejä ihmiset ylipäätään haluavat pelata käsikonsoleilla? Sonyn suurin virhe oli pyrkimys siirtää Playstation 2 -pelit lähestulkoon suoraan kannettavaan muotoon. Ne menestyivät kotikonsolilla, joten niiden oletettiin tekevän saman myös taskukokoossa. Pieleen meni. DS menestyi nimenomaan yksinkertaisten ja helposti lähestyttävien kasuaalipelien avulla.

Tämän lehden seuraavalta aukeamalta löytyy arviomme Playstation Vitasta. Laitte näyttää varsin hienolta, mutta kun katsoo pelivalikoimaa, ei voi olla miettimättä toistaako Sony samoja virheitä kuin PSP:n kanssa. Vaikka pidin PSV:n Unchartedista paljon, silti koko ajan mielessä pyöri, että mieluummin kokisin seikkailun suurelta ruudulta olohuoneessa. Onko kannettavassa pelikoneessa, joka kilpailee kotikonsolin kanssa, mitään järkeä?

Kannettavien pelien saralla kilpailutilanne on tosin kaikkea muuta kuin yksinkertainen, eikä sitä todellakaan käydä pelkäämään Nintendon ja Sonyn välillä. Kännnykkäpelit ovat kehittyneet vuosi vuodelta paremmiksi ja Applen kaltaiset valmistajat ovat muuttaneet alan dynamiikan lopullisesti. On mielenkiintoista nähdä, kuinka Vitan kauppa alkaa vetää länsimaissa. Japanissa myynnit ovat olleet ensimmäisen viikon jälkeen pahassa laskusuhdanteessa, kun samaan aikaan Nintendo 3DS on myynyt kuin leipä. Syksyinen raju hinnanalennus on selvästi tehnyt tehtävänsä, ja Sonyllakin kaulus taatusti kiristää. Menikö hinnoittelu sittenkään kohdalleen?

Yhdessä asiassa PS Vita on kuitenkin ylivoimainen: siinä on kaksi analogiohjainta. Nintendo julkaisi vastineeksi saman tekevän lisälaitteen, mutta kömpelön mötikän myötä 3DS:n kannettavuus on tiessään. Nähdäänkö tänä vuonna Nintendolta toinenkin konsoli? Miten olisi kaksi analogiohjainta ja hieman suurempi näyttö? Sitähän voisi kutsua 3DS XL:ksi. Mikä déjà vu!

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 / Markus Hirsilä

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 Color Print A/S

Paperi MWC

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 **ilmaisjulkalehti**, 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 erikoisversioina 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-Storen valmistama Military Class Destroyer. Kokoonpanon tiedot löydät osoitteesta: www.jimms.fi/tuote/JIMM-MC2-DR



Ikäraajat:

Pelienarvioissa annetut ikäraajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltuvuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeustasoa. Ikäraajat ovat 3, 7, 12, 16, 18 vuotta. 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!

Coca-Cola zero

IMPOSSIBLE MADE POSSIBLE!

COCA-COLA ZERO®
& GAMEREACTOR
PRESENTS

WIN A
PSVITA
BEFORE LAUNCH



Tempo

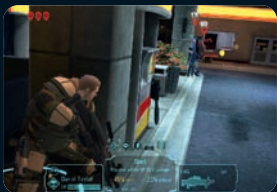
XCOM ENEMY UNKNOWN SYKSYLLÄ

Civilization-sarjasta tunnettu Firaxis kehittää yhdessä 2K Gamesin kanssa uutta strategiapeliä arvostettuun, mutta viime vuosina hiljaiseloa viettäneeseen X-COM-sarjaan. Loppuvuodesta julkaistava XCOM: Enemy Unknown asettaa pelaajan jälleen erikoisjoukkojen peräsimessä muukalaisinvaasion eteen puolustamaan maata. Uutukaisen on määrä kunnioittaa sarjan taktisia perinteitä, mutta myös uudistuksia on luvassa. Päivitettyjen pelimekaniikkojen ja uuden tarinan toivotaan vetoavan paitsi vanhoihin faneihin, myös sarjaa tuntemattomiin pelaajiin.

Invaasion vaiheita seurataan reaaliaikaisella maailmankartalla, jossa voi pitää silmällä Ufojen esiintymisiä. Muukalaisia vastaan puolestaan isketään vuoropohjaisilla kentillä, joilla komennetaan yksittäisiä sotilasyksiköitä tai muutaman hengen ryhmää. Pelaajien tulee myös rakentaa tukikohtaansa, hallita resursseja ja kehittää teknologiaa pärjätäkseen pelin edetessä.

Joitain ysäriklässikoiden ominaisuuksia aiotaan suoraviivaistaa vähentämällä pelaajalta vaadittavaa mikromanagerointia, mutta peliä ei silti olla varsinaisesti helpottamassa. Sotilastaan on edelleen pidettävä huolta.

X-COM-sarjan alkuperäinen luoja Julian Gollop ei osallistu uuden osan kehitykseen, ja Gollop on jo julkisesti kyseenalaistanut 2K Gamesin pyrkimykset sarjan elvyttämiseksi. Enemy Unknownin ohella 2K Game kehittää myös suoraviivaisempaa XCOM-räiskintäpeliä, jonka julkaisu tosin on lykkääntynyt edelleen – ensi vuoteen.



XCOM: Enemy Unknown nähdään PC:llä, Playstation 3:lla ja Xbox 360:lla syksyllä 2012.



GAMEREACTOR
TESTASI

PLAYSTATION VITA

Tutustuimme Sonyn tuliterään konsoliin ja arvioimme, onko PSP:n perillisestä haastajaksi Nintendolle ja Applelle

Ensisilmäyksellä Playstation Vita näyttää erehdyttävästi

PSP:itä. Harha haihtuu kuitenkin sillä silmänräpäyksellä, kun laitteen saa käsiinsä. Kokoonpano tuntuu kämmenissä vankalta ja henkii kestäväää laatutyötä. Kookkaan rungon ansiosta laite sopii paremmin aikuisiin käsiin kuin Nintendo 3DS, vaikka pitemmissä sessioissa tättien ja liipaisimien käyttö aiheuttaa väistämättä samanlaista puutumista.

Teknisesti PS Vita on todellinen peto ja erityisesti suurikokoinen OLED-kosketusnäyttö tekee vaikutuksen. Sisuksista löytyy napakka neliydinprosessori, joka puskee ruudulle terävää ja värikästä kuvaa. Vaikka resoluutio ja kirkkaus eivät ole terävintä kärkeä, sijoittuu näyttö kannettavien laitteiden parhaimmiston ja reagoi kosketukseen miellyttävän tarkasti. Merkittäviä ominaisuuksia ovat myös kaksi analogitattia, gyroskooppihjaus, takakosketusalue sekä laitteen molempin puolin löytyvät kamerat, jotka mahdollistavat "lisätyn to-

dellisuuden" pelit. Vaikka nämä ns. AR-pelit luonnistuvatkin kameroilta leikiten, 1,3 megapikselin tarkkuudella kuvat näyttävät Vitallakin vaatimattomilta.

Älypuhelimista vaikutteita saanut käyttöliittymä on yksinkertainen ja toimiva, mutta joiltain osin jäykkä. Valikoita ei voi esimerkiksi selata kuin kosketusnäytöllä. Mukana on monia mukavia sovelluksia, kuten Welcome Park, joka esittelee laitteen toimintoja minipelien avulla, sekä tarvittavat työkalut omien PSN-ystävien ja -trophyjen hallintaan. Multimedian käytettävyyks on PS Vitan suurimpia heikkouksia. Ruudulta kelpaisi katsoa videokuvaa, mutta median siirtäminen laitteelle on toistaiseksi vaivalloista ja Vita tukee vain yhtä videoformaattia ja Windowsia. Internet-selain on muuten toimiva, mutta ilman Flashiä monet nettivideot jäävät näkemättä.

PS Vita on ristiriitainen kokemus. Sen rauta on monelta kantilta täyttä terästä, mutta harmeja lisäävät myös kallit muistikortit ja lyhyt akun kesto. Silti, puhtaasti pelikonsolina siitä uhkuu potentiaalia. Käyttöjärjestelmän lapsuksia oivotaan todennäköisesti vielä päivityksin, joten jos pelitarjonta iskee hermoon, on PS Vitan hankinta lähinnä lompakosta kiinni.

Arttu Rajala



1 Sovelluksia moneen makuun

PS Vitan mukana tulee muutama mielenkiintoinen sovellus. Yksi niistä on Near, Sonyn vastine 3DS:n Street Passille, jonka avulla voi vaihtaa sisältöä tien päällä. Keräilijöille hyvä uutinen on, että Nearissäkin ansaitaan Trophy-pokaaleja. PS Storeen on luvattu lisätä lähitulevaisuudessa pelidemojen ohella lisää maksuttomia sovelluksia, kuten Facebook, Twitter ja Youtube.

2 Kaksi analogisauvaa

Moderni käsikonsoli vaatii kahta analogitattia. Vitin ohjaimet ovat tukevat ja niillä saa hyvän tuntuman peleihin. Ne lyövät 3DS:n liukkaan analogilevyn selvästi. Harmittavasti käyttöjärjestelmä ja monet pelivalikot toimivat vain kosketusnäytöllä.

3 Takakosketusalue

PS Vitin takana oleva kosketusohjauspaneeli on laitteen erikoisimpia ja suoraan sanottuna turhimpia ominaisuuksia. Testatuissa peleissä se ei tuntunut missään vaiheessa pätevältä vaihtoehdolta perinteisimmille ohjausmetodeille.

! TEKNISET TIEDOT

Koko 182 x 84 x 19 mm **Paino** 279 grammaa **Näyttö** 5 tuumaa, 960 x 544 pikselillä, kapasitiivinen multitouch **Prosessori** ARM Cortex A9, neliydin **Kamera** 1,3 megapikselillä **Muisti** PS Vita Memory Card, 4–32 gigatavua **Hinta** 259 euroa (WLAN), 299 euroa (WLAN + 3G) **Julkaisu** 22. helmikuuta



STREET FIGHTER X TEKKEN



RESISTANCE: BURNING SKIES

KIINNOSTAVIMMAT TULEVAT VITA-PELIT

Sony luottaa Playstation 3:ita tultujen sarjojen vetovoimaan kannettavassa muodossa

Mitä mielenkiintoisia uutuuksia on kehitteillä Playstation Vitalle? Tässä muutamia esimerkkejä.

Playstation Vita julkaistiin Japanissa viime vuoden puolella, joten Euroopan julkaisuun on kertynyt jo yli 20 pelin valikoima. Tämän lehden arviosta löytyvät jo kuumimmat julkaisupelit, kuten Uncharted: Golden Abyss ja Wipeout 2048, mutta myös lähitulevaisuudessa siintää mielenkiintoisia nimikkeitä.

Suurimmat odotukset kohdistuvat epäilemättä yksinoikeusnimikkeisiin Resistance: Burning Skies ja Little Big Planet, jotka ovat molemmat ansainneet kannuksensa PS3:lla. Puhtaasti audiovisuaalisesti Resistance vaikuttaa hienoimmalta käsikonsolipeliltä, mitä tähän mennessä on nähty. Räiskinnät eivät perinteisesti ole olleet taskukoossa parhaimmillaan, mutta PS Vitin kahden analogitatin ansiosta myös pelattavuuden pitäisi olla kunnossa. Peli tukee kahdeksan pelaajan moninpeliä, mutta mielenkiintoinen osa on ollut yksinpeli, joka sijoittuu aivan Chimera-invaasion alkuhetkiin.

Little Big Planet puolestaan käyttää tähän mennessä nähdyistä Vita-peleistä kaikista monipuolisimmin hyväksi laitteen laajaa teknisten ominaisuuksien kirjoa. Tasohyppelyä

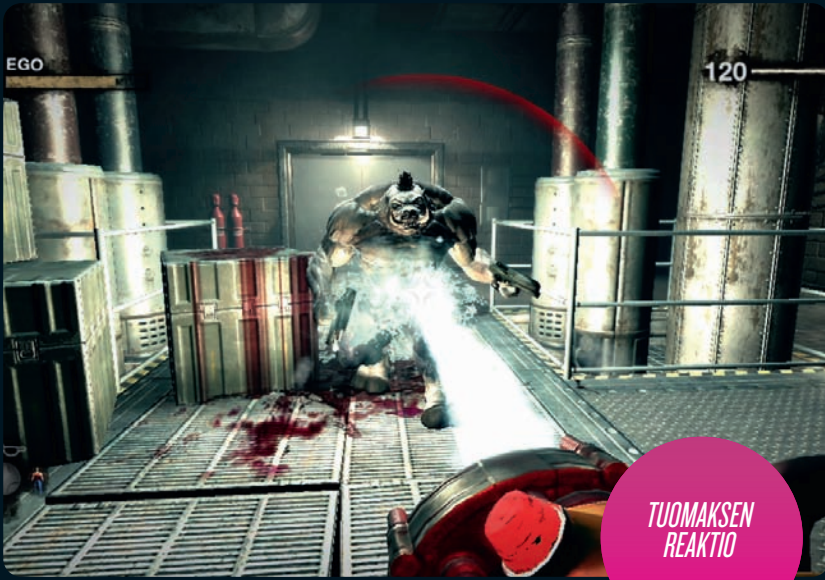
pääsee pelaamaan kuin kotikonsolilla kolmen kaverin kanssa, ja koska kenttiä ja minipelejä pystyy luomaan ja jakamaan verkossa, pelattavaa riittää miltei loputtomasti. Peli näyttää istuvan hyvin uutuuskonsolille.

PS Vita kosiskelee myös taistelupelien faneja. Julkaisussa tarjolla ovat Ultimate Marvel vs. Capcom 3 ja Reality Fighters. Keväällä ilmestyy lisäksi Street Fighter X Tekken, joka on suora käännös kotikonsoliversiosta. Tuntuma onkin taattua Street Fighteria, ja Sonyn alustoilla nähdään lisäksi mielenkiintoisia bonustaistelijoita, kuten Infamousin Cole, Mega Man sekä Pac-Man.



LITTLE BIG PLANET

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI



HAITALLISET HARRASTUKSET

Miksi pelit nähdään usein haitallisempina ajanvietteenä kuin muut harrastukset? Tuomas Jalamo pohtii ilmiön syytä.

Tammikuun loppupuolella ensi-iltansa saanut kotimainen trilleri Rat King kertoo nuoresta abiturientista, joka uppoaa vaarallisen syvälle pelimaailmaan. Tyttöystävän jättäminen ja opiskelujen unohtuminen on vain esimakua syöksykierteelle, joka muuttuu lopulta hengenvaaralliseksi.

Videopelit saavat usein julkisessa keskustelussa osakseen riskialttiin leiman. Nuorten pelaamisesta ollaan huolissaan, ja kärjistyimmissä esimerkeissä pelit voidaan asettaa jopa inhimillisten tragedioiden syntypukeiksi. Rat Kingin kaltaiset mediaesitykset antavat peleistä kuvan synkkänä metsänä, johon liian syvälle eksytyään pelaaja menettää otteensa todelliseen elämään.

Pelaaminen, kuten lähes mikä tahansa muukin harrastus, voi toki muuttua riippu-

PELIT SAAVAT USEIN JULKISUUDESSA RISKIALTTIIN LEIMAN

vuudeksi, joka pahimmillaan rajoittaa muuta elämää. Silti se, että nimenomaan pelit koetaan mediakentällä suurimmaksi lapsiin ja nuoriin kohdistuvaksi uhaksi on omiaan nostattamaan vähänkään kriittisemmän tarkkailijan kulmakarvat epäilevästi pystyyn.

On totta, että videopelit vaativat usein pelaajalta täydellistä uppoutumista, ja niiden parissa käytetään paljon aikaa. Tämä pätee tosin yhtä lailla myös muihin vapaa-ajan harrastuksiin. Kyse lienee siis enemmän yhteiskunnan sisäänrakennetuista arvoista, kuin siitä, että pelaaminen olisi automaatti-

sesti addiktoivampaa.

Kenties me kaikki tarvitsemme jonkinlaisia riippuvuuksia. Kiinnostavaa on siksi juuri se, miten erilaiset addiktiot järjestyvät hierarkiaksi kulttuurin sisällä. Teini-ikäisen pakkomielteinen urheilu koetaan paremmaksi vaihtoehdoksi kuin neljän seinän sisällä lanittaminen. Tässä on kuitenkin kyse vain siitä, että fyysisen osaamisen korostaminen sattuu olemaan arvostetumpaa. Se ei silti tee siitä absoluuttisesti hyödyllisempää tai terveempää. Kukaan tuskin myöskään olisi aidosti huolissaan siitä, mikäli sama nuori viettäisi kaikki iltansa kirjallisuuden parissa. Tämähän kuitenkin kertoo ainoastaan siitä, että lukemisen asema on kulttuurihierarkiassa korkeampi kuin pelaamisen.

Rinnastukset ovat kärjistyviä, mutta valaisevat osaltaan pelien koukuttavuudesta varoittavan yksioikoisen moraalipaniikin ongelmallisuutta. Mikäli videopeleistä halutaan käydä aidosti hedelmällistä keskustelua, olisi pinttyneet näkemykset pelaamisen rippoisuudesta heitettävä ensin roskakoriin.

Tuomas Jalamo

Kirjoittaja on mediatutkimuksen opiskelija ja vapaa toimittaja.



SQUARE ENIXIN KITASE

Gamereactor haastatteli Final Fantasy:n tuottajaa Yoshinori Kitasea

Mitä mieltä henkilökohtaisesti olet Final Fantasy XIII:n saamasta vastaanotosta?

- Loimme Final Fantasy XIII:sta erittäin tarinavetoisen pelin ja ymmärrämme, että monet pitkäaikaiset fanit tunsivat pelin turhan suoraviivaiseksi. Monet kaipaavat lisää seikkailumahdollisuuksia, ja Final Fantasy XIII-2:sta halusimme luoda pelin, joka tyydyttäisi myös näitä pelaajia.

Huhujen mukaan käyttäisitte Unreal Engine 3:ä tulevassa projektissanne. Pitääkö tämä paikkansa?

- Yksi kollegoistani on perehtynyt Unreal Engine 3:een, ja hänen mielestään se on hyvä grafiikkamootori. Meidän olisi kuitenkin muokattava sitä, jos käyttäisimme sitä.



Final Fantasy XIII-2:n sankari vaikuttaa luonteeltaan huolettomalta tyypiltä. Tämä poikkeaa siitä, millaisia sankareita aiemmissa osissa on ollut. Mikä johti hahmon suunnitteluun tällä tavoin?

- Lightning oli pääosassa Final Fantasy XIII:ssä, ja hän on äärimmäisen tyyri ja voimakastahtoinen tyttö, joka ei ilmaissut selvästi tunteitaan. Final Fantasy XIII-2:ssa sen sijaan halusimme, että mieshahmo Noel ja Lightningin pikkusisko Serah olisivat vuoro-vaikutuksessa keskenään. Noel näyttää melko kiittokuvapoikamaiselta, mutta halusimme hänen myös olevan eri tavoin vahva kuin Lightning.

Eri tavoin vahva?

- Tarinan alussa Lightning on kadonnut, joten Serahin on lähdettävä etsimään tätä. Vaikka Serah on päättänyt löytää siskonsa, hän on myös hyvin arka ja pelokas. Hän ei osaa ennakoita, mitä seuraavaksi tapahtuu, ja siksi hänellä pitää olla rinnallaan voimakas mieshahmo, joka voi tukea Serahia emotionaalisesti ja ohjata tätä oikeille raiteille.

Hirviötä voi nyt ottaa avuksi taisteluihin. Mistä tällainen toiminto sai alkunsa?

- Kokelimme hirviötä itse asiassa jo Final Fantasy X-2:ssa. Final Fantasy XIII:ssa puolestaan esittelimme täysin uuden taistelujärjestelmän, Paradigm Shiftin. Olemme yleisesti ottaen erittäin tyytyväisiä siihen, miten järjestelmä on otettu vastaan, mutta halusimme tehdä taistelusta piirun verran taktisempia ja siksi päätimme lisätä mukaan yli 150 erilaista hirviötä. Kukin hirviö

kehittyi omalla tavallaan ja kaikilla niillä on omat erikoiskykynsä. Paradigm Shiftiä voikin tämän ansiosta hyödyntää aiempaa mielenkiintoisemmilla tavoilla, jotka tekevät taistelutaktiikoista entistä vaihtelevampia.

Mitä sanotte väitteisiin, että sarjan edellinen osa petti odotukset?

- Final Fantasy XIII oli meidän ensimmäinen pelimme tämän sukupolven konsoleilla, ja henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että sukupolvenvaihdos vei meiltä turhan kauan. Jos tarkastellaan parhaiten myyviä pelisarjoja länsimaissa – esimerkiksi Call of Duty, Battlefieldiä ja Assassin's Creediä –, ilmestyvät niiden jatko-osat selvästi tiuhempaan tahtiin. Meidän on yritettävä parantaa toimintaamme tällä saralla, koska näin fanit pidetään kiinnostuneina. Tästä syystä päätimme nopeuttaa tahtiamme kehittäessämme Final Fantasy XIII-2:ta.

Missä tilassa Fabula Nova Crystallis -projekti on tällä hetkellä? Mitä muille peleille kuuluu ja oliko Final Fantasy XIII-2 alusta asti suunniteltu osaksi Crystallisia?

- Final Fantasy XIII ja XIII-2 ovat aina olleet osa projektia. Final Fantasy Type 0 julkaistiin Japanissa hiljattain, ja fanit tuntuivat ottaneen sen hyvin vastaan. Lisäksi tekeillä on Final Fantasy Versus XIII, jonka kanssa teemme lujasti töitä. Uskon, että siitä tulee erinomainen peli, mutta en voi tällä haavaa paljastaa siitä sen enempää.

Lue Final Fantasy XIII-2:n arvio sivulta 36

**YKSINOIKEUS-
HAASTATTELU**

Sähkeet

Suomen pelimyyni laski

Pelimyyni laski Suomessa viime vuonna noin puolella miljoonalla kappaleella. Figma ry:n mukaan pelejä ostettiin 2,5 miljoonaa kappaletta. Suosituimpana alustana säilyi Playstation 3, joka nappasi kokonaisuudessaan reilun 32 prosentin osuuden. Toiseksi sijoittui PC viidenneksen osuudellaan.

Steam älypuhelimien

Valve on julkaissut Steamistä iPhone- ja Android-sovelluksen. Maksuton sovellus mahdollistaa muun muassa tarjousten seuraamisen, uutisten lukemisen ja yhteydenpidon pelikavereihin.

Rift osin ilmaiseksi

Vuosi sitten lanseerattu verkkoroolipeli Rift on muuttunut osin ilmaiseksi. Rift Lite mahdollistaa 20 ensimmäisen tason pelaamisen maksutta, ilman rajoituksia. Kuu-kausimaksuja vaaditaan, jos korkeampiin tasoihin haluaa päästä käsiksi. Kehittäjä Trion Worlds on kiistänyt, että peli muuttuisi kokonaan F2P-malliseksi.

Nintendon verkkopalvelut viimein ajanmukaisiksi?

Nintendo aikoo lisätä panostustaan verkkopalveluihin. Suunnitelmissa on muodostaa yhtenäinen alusta, Nintendo Network, joka toimii sekä 3DS:llä että Wii U:lla. Palvelun on määrä sisältää jo kilpailijoilta tuttuja toimintoja, kuten täysimittaisen pelien ja lisäosien digijakelu. Toisaalta myös Mario Kart 7:stä tutut yhteisöt kuuluvat suunnitelmiin.

Kazuo Hirai Sony'n johtoon

Playstation-pomo Kazuo Hirai on nousemassa koko Sony'n johtoon. Hirai korvaa Howard Stringerin yhtiön pääjohtajana 1. huhtikuuta. Playstation-osaston johtoon jää Andrew House.

Shogun-lisäri maaliskuussa

Total War: Shogun 2 saa Fall of the Samurai -lisäosan maaliskuun 23. päivän. Lisäosan tapahtumat ajoittuvat 400 vuotta pääpelin jälkeen, ja se kertoo samuraikauden lopusta länsiläisten tullessa itään. Mukana on uusi Japanin kartta ja kuusi pelattavaa klaania. Emopeliä ei vaadita lisäosan pelaamiseen.

Game Jam suosiossa

Maailmanlaajuinen pelinkehitystapahtuma Global Game Jam keräsi tammikuun lopulla ennätysmäärän osallistujia. Tapahtumaan osallistui yli 11 000 kehittäjää, kun vuosi sitten määrä oli 6 500. Jämien ideana on luoda peli tietyn teeman pohjalta 48 tunnissa. Suomessa pelejä tehtiin samanaikaisesti mm. Helsingissä, Oulussa, Turussa ja Tampereella.

KONEIDEN AIKA ON ALKANUT...

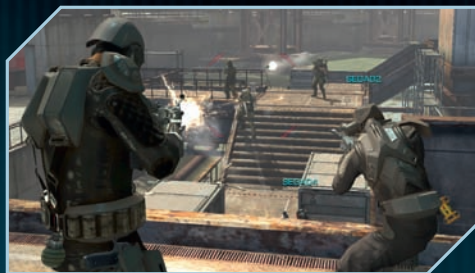
BINARY DOMAIN™

Tokio, vuosi 2080. Raja koneellisen ja inhimillisen elämän välillä on hämärtynyt. Huippukehittyneet humanoidit ovat soluttautuneet ihmisten joukkoon salakavalasti. Tehtävänäsi on taistella robottien puolustuslinjojen läpi ja selvittää mikä on kaiken takana.

24.02.12



Voit kääntää taistelun kulun ansaitsemalla joukkojesi luottamuksen.



Taistele verkossa yhteistyössä ja vastakkain jopa 10 pelaajan kesken.



18
www.pegi.info

WWW.BINARYDOMAINGAME.COM



PS3



XBOX LIVE

SEGA
www.sega.com

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and BINARY DOMAIN are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE ja Xbox-logot ovat Microsoft-konsernin tavaramerkkejä. Niitä käytetään Microsoftin antamalla luvalla.



DIRT SHOWDOWN

Alusta PC / PS3 / X360 Pellytyppi Ajopeli Julkaisu Toukokuu

Codemastersin Dirt-sarja saa keväällä uuden käänteen, kun erikoiskokeet vaihdetaan romuralliin. Dirt Showdown sisältää yli 50 näyttö-ajoa ympäri maailman, joissa tarkoituksena on nousta rallimaailman superstariksi. Ajettavana on mm. ruumisautoja, muskeleita ja pakuja, sekä Ken Blockin uusi Gymkhana-Fiesta.

Jo viime kevään Dirt 3:ssa kohtuullisen onnistuneeksi osioksi muodostunut autolla tempuilu tekee paluun uuden Hoonigan-pelimuodon puitteissa. Autoa pääsee kepitämään avoimissa stunttipuistoissa, ja yksinkertaistetun ohjausmallin ansiosta freestyle-kurvailu on entistä helpommin lähestyttävää hupia myös aloittelijoille.

Racing-tapahtumissa puolestaan ajetaan kilpaa irtoroinan, oikoreittien ja ramppien täyttämällä radoilla. Ratavalikoimasta löytyy esimerkiksi 8-ratoja, joissa riskinä on törmätä risteyskohdassa. Nitrojen ansiosta jälkeen jäänytkin voi vielä kiria edellä ajavia kiinni, mutta nähtäväksi jää, miten hyvin kaaos ja

kilpailu saadaan tasapainotettua.

Codemastersin Ego-mootoria hyödyntävä Dirt tunnetaan myös visuaalisesti edistyksellisenä sarjana, jossa rapa roiskuu ja pelti vään-tyy. Tämä lupaa hyvää etenkin suoraviivaiseen tuhoamiseen keskittyviä Destruction Derby-areenoita silmällä pitäen. Kahdeksan pelaajan nettipeli, jaetun ruudun tuki ja Youtube täydentävät pelin teknisiä ominaisuuksia.

Suomalaislähtöisen Flatoutin lässähdettyä ulkomaalaisten käsissä vaikuttaa Dirt Show-down kiinnostavalta vaihtoehdolta romurallista nauttiville. Onneksi klassista ralliakaan ei olla Codemastersilla hylkäämässä, vaan jatkoa seuraa silläkin saralla vielä tulevaisuudessa.



MASS EFFECT 3 JA KINECT

Bioware esitteli sciifi-roolipelin Kinect-tukea tammikuussa Las Vegasin CES-messuilla. Thomas testasi.

Mass Effect 3:n Kinect-integraatio tuntuu melko yksinkertaiselta kuten odottaa saattaa, mutta se ei ole täysin sama asia kuin sanoisi sen tuntuvan luonnolliselta. Kyse on kenties siitä, että Mass Effect 3 on yksi ensimmäisistä suurpeleistä, jotka tosissaan panostavat puheentunnistukseen, mutta komentoja jaellessa en silti päässyt kokonaan eroon tunteesta, että olin vain korkeasti koulutettu sirkuseläin, joka teki mitä käsketään. Ovien avaaminen sanomalla "open" tai kranaattien heittäminen karjumalla "granade" kyllä toimii, mutta toisaalta samojen asioiden tekeminen ohjaimella ei ole ollut oman ikäpolveni pelaajille koskaan mikään ongelma. Voin silti kuvitella, että uudet pelaajat saattavat päästä sinuiksi puheentunnistuksen kanssa nopeammin.

Puhetta voi käyttää hyväkseen myös taktisesti. Lausumalla "Liara - Singularity" ja "James - Carnage" tekoälykaverit nostavat viholliset ilmaan ja tuhoavat ne. Yhtälailla helppoa on saada ryhmä etenemään; osoittamalla tähtäimellä ja sanomalla "Liara - Move" naissoitilas säntää seuraavan suojan taakse. Käskyt "Shotgun" tai "Submachine gun" puolestaan vaihtavat asetta omista käsissä.

Yksi iso ongelma Kinectissä on se, ettei se anna yhtä välitöntä vastetta kuin näppäimen napautus. Käskyn ja ruudulla tapahtuvan toiminnan välillä on aina pieni viive. Microsoft on yrittänyt hioa viivettä Kinectin lanseerauksesta lähtien, mutta vaikka parannusta on tapahtunut, ei se vielä ole aivan sillä tasolla, mihin vanhemman koulukunnan pelaajat ovat tottuneet.

Mass Effect 3:ssa Kinect ei ole edellytys pelaamiselle, mutta puheentunnistus on tulevaisuuden kannalta ihan kiinnostava kokeilu. Riippumatta siitä, päättääkö sitä pelissä käyttää vai ei, kokemus vaikuttaa joka tapauksessa upealta. Bioware on paiskinut töitä hioakseen pelistä sarjan näyttävimmän ja tasapainoisimman osan, ja tuokio Liaran, Jamesin ja Shephardin seurassa teki odotuksetta vain vaikeampaa.

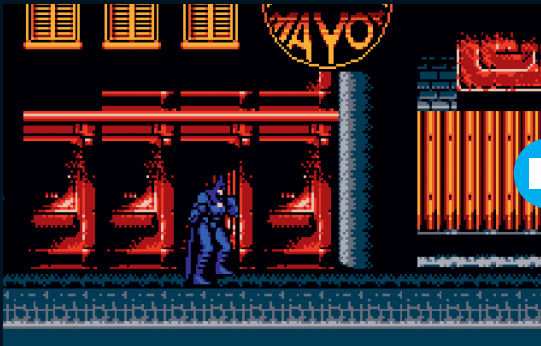
Thomas Blichfeldt



www.game

EVOLUUTIOTEORIA

Paljon on tapahtunut parissakymmenessä vuodessa. Rinnakkain vanhat klassikot ja näiden modernit vastineet.



Batman: The Video Game 1989 Batman 140 pikselillä.



Batman: Arkham City 2011 Sama mies 210 000 polygonilla.



Doom II 1994 Hirviöitä ja kanuunan räiskettä vuonna 1994.



Battlefield 3 2011 Sotaa ja sortuvia taloja vuonna 2011.



Need for Speed II 1997 Maailman paras ajopeli 15 vuotta sitten.



Forza Motorsport 4 2011 Maailman paras ajopeli juuri nyt.



Zelda: A Link to the Past 1991 Seikkailua pikselimuodossa.



Zelda: Skyward Sword 2011 Seikkailua polygonimuodossa.



NOITURIN PAULOISSA

CD Projekt Red kertoo The Witcher 2:n tulevasta konsoliversiosta

Mitkä ovat suurimmat uudistukset tietokoneversiosta konsolille siirryttäessä?

- Osa liittyy pelattavuuteen, kameran käyttäytymiseen, uuteen tähtäysmalliin ja käyttöliittymään yleisesti. Toinen puoli liittyy taas tarinaan. Kuuntelemme yhteisöä tarkkaan, ja joidenkin mielestä osa tarinoista loppui hieman kesken. Näitä osia paransimme vahvistamalla niiden juoniosuoksia. Lisäsimme pelin loppuun myös kohdan, jossa pelaajan tekemien valintojen seuraukset näkyvät konkreettisemmin.

Joudutteko tekemään paljon myönnytyksiä muuntaessanne PC-peliä konsolille?

- Emme varsinaisesti, pikemminkin lisäsimme tavaraa peliin. Yksinkertaisessa konsolikäännöksessä ohjattavuuteen tai muuhun ei juurikaan kiinnitetä huomiota, mutta olemme lähteneet siitä, että kaiken pitää tuntua mahdollisimman luontaiselta Xbox-pelaajalle.

Witcher 2 oli aluksi varsin vaikea peli. Päädyttekö keventämään vaikeustasoa konsoliversioon?

- Vaikeustaso nousee nyt tasaisemmin, vaikka kokonaisuutena peli ei ole aiempaa helpompi. Emme halua kohdella pelaajia idiootteina. Peli vaatii edelleen keskittymistä, taktiikoita ja kykyä sopeutua tilanteisiin. Sohvalla pelaaminen ei tarkoita sitä, että pelaaja haluaisi välttää haasteita.

Oliiko konsoliversio jotain, mitä halusitte tehdä alusta lähtien?

- Ei ole salaisuus enää, että halusimme tehdä konsoliversioon heti Witcher 2:n kehityksen alusta asti. Keskityimme kuitenkin ensin PC-versioon sen sijaan, että olisimme kehittäneet molempia yhtä aikaa. Tekniikkatiimimme on liian pieni siihen.

Mitä Witcher 2:n jatkosuunnitelmat näyttävät?

- Jatko on enemmän korkeammalla pallilla istuvista kiinni, mutta en usko, että tämä olisi vielä Witcher-sarjan viimeinen peli. Olemme ehdottomasti valmiita jatkamaan Geraltin tarinaa.



HAHMO-
PROFILI

THE BOSS

Metal Gear -mentori The Boss
toimituksen suurennuslasin alla

Metal Gearin maailma pursuaa toinen toistaan suurempia legendoja. Yksi karismaattisimmista ja mielenkiintoisimmista on epäilemättä The Boss, joka myös The Joyna ja Voyevodana tunnetaan. Sen lisäksi, että "pomo" on Cobra Unitin ja pohjimiltaan koko US Special Forcesin perustaja, hän toimi myös mentorina Naked Snakelle (joka myöhemmin kantoi The Bossin päähuivia muistona, tapettuaan hänet).

The Bossin ansioihin voi lukea myös lähitaistelutyyli Close Quarters Combatin kehittäminen, ja tätä hyödynsivät myöhemmin niin Big Boss kuin Solid Snakekin Metal Gear Solid -peleissä. The Boss ei levännyt laa-

kereillaan toisen maailmansodan aikaan, vaan Cobra Unitin agenttien kanssa suoritti useita vaarallisia tehtäviä, jotka olivat kriittisiä liittoutuneiden voitossa. Hahmon luonteenlujutta heijastelee se, miten hän selvisi samanaikaisesti pitkästä koomasta ja raskaudesta, joka päättyi vaikeaan keisarileikkaukseen keskellä taistelukenttää, jättäen jälkeensä käärmemuotoisen arven. Pojasta kasvoi ei kukaan muu kuin kulttivastustaja Revolver Ocelot. The Boss ehtikin olla monessa mukana ja käväisi jopa avaruudessa samoihin aikoihin kuin Gagarin. Lento ei tosin mennyt aivan suunnitelmien mukaan, ja koe peitettiin julkisuudelta.

Ennen kaikkea The Boss muistetaan kuitenkin yllättävästä takinkään-
nöstä ja lopputaistelusta Snakea vastaan erinomaisessa Metal Gear
Solid: Snake Eaterissä. Kohtaukseen sisältyi lähes runollinen hetki valkei-
ne kukkineen ja kauniine musiikkeineen, jännittävän vastakkainasettelun
raameissa. Tätä kaksintaistoa onkin syystä pidetty yhtenä koko Metal
Gear Solid -sarjan hienoimmista, ja se tarjosi täydellisen lopetuksen
mahtavan hahmon tarinalle.

Jonas Elfving

NORDIC EDITION BONUS CONTENT

FIGHT IN STYLE DLC PACK, with:

Omega - recruitable extra monster

Summoner's Garb - alternate costume

Battle Attire - alternate costume

and:

Muramasa - alternate weapon

FINAL FANTASY XIII-2

BEYOND TIME. BEYOND FATE.
BEYOND IMAGINATION.



AVAILABLE 03.02.12



www.pegi.info

www.finalfantasy13-2game.com  [finalfantasy13game](https://www.facebook.com/finalfantasy13game)

©2011, 2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. 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. "X", "PlayStation", "PS3", and "PS3" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SQUARE ENIX®



AVAILABLE AT

GameStop®

power to the players™



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE

Ennakot



2012

PROJECT CARS

Alusta **PC / PS3 / Wii U / X360** Kehittäjä Slightly Mad
Julkaisija Slightly Mad Studios Pelityyppi Ajopeli

VIIME KEVÄÄN SHIFT 2:STA tuttu kehittäjä on uuden autopelin kimpussa. Tällä kertaa kehitys ei kuitenkaan noudattele suuren budjetin kaahailukokemuksen linjaa, vaan peliä työstetään itsenäisesti aktiivisen faniyhteisön tuella.

Nyt testattu kehitysversio oli vielä varsin varhaista koodia, mutta joillain osa-alueilla se kepitää jo itseään suuremman konsolipelit. Esimerkiksi grafiikka on priimatavaraa, ja lisensoidut kиеsit kuten Ariel Atom, Gumpert Apollo ja Caterham on mallinnettu vähintäänkin kauniisti. Fysiikkamallin osalta keskeneräisyys nousee selvemmin esiin. Peliin on selvästi haettu simulaatiomaisempaa otetta kuin Shift 2:een, mutta täysin uskottavalta ajaminen ei tunnu. Pitoon liittyviä seikkoja on kuitenkin luvattu vielä viillailla ja korjailta, joten lopullista arviota pelin realismista ei voi sanoa. Hankkeen etenemistä kannattaa ehdottomasti seurata, jos lajityyppi kiinnostaa.

Kimmo Pukkila



24. TOUKOKUUTA

GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

Alusta **PC / Playstation 3 / Xbox 360** Kehittäjä Ubisoft
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Toiminta

"TÄMÄ ON AJATTELEVAN MIEHEN RÄISKINTÄ", tuottaja Yann Suquet lausui Pariisissa pidetyssä ennakkotapah-tumassa. Vaikka pääsimme kokeilemaan peliä jo viime vuonna, en voinut muuta kuin nyökätä Suquetin kuvauk-

selle. Paidassaan teksti "I believe in Ghosts", tuottaja oli selvästi ylpeä pelistä, mutta innostuneisuus ei ole täysin vailla pohjaa: Ubisoftin näkemys moderneista sotapeleista toimii. Pienellä viimeistelyllä siitä voi kehkeytyä yksi paremmista co-op-räiskinnöistä, kun se julkaistaan myöhemmin tänä keväänä.

Pelissä on haettu uutta muotoa sarjan taktisten juurien ja modernimman pelisuunnittelun välille. Ghost Recon -sarjan aiemmissä osissaan pelaaja komensi ryhmäänsä nurkalta toiselle ympäri kenttiä, mutta kun oikeat sotilaat kuuluvat tästä, he eivät olleet alkuunkaan mielissään. Sotilaat tietävät automaattisesti, miten hei-

dän tulisi liikkua. Palaute johti siihen, että tiimikaverit toimivat nyt pelissä autonomisemmin ja suojautuvat itse-näisesti. Sen sijaan taktinen avaintekijä on tiiminvälinen kommunikaatio.

Ghost Reconin erottaa muista hahmon takaa kuva-tuista toimintapeleistä ennakkotiedon merkitys kentällä. Tätä kuvatakseen Suquet latasi erään Nigeriaan sijoittu-van kentän. Ghost-sotilaat istuivat kylän liepeillä, piilos-sa siviiliväestöltä pukujensa näkymättömyyden ansiosta. Hieman edempänä näkyi joukko sotilaita, mutta niiden määrä koko alueella oli tuntematon. Tässä pelaajalla on muutamia vaihtoehtoja edetä. Yksi näistä on esimerkiksi



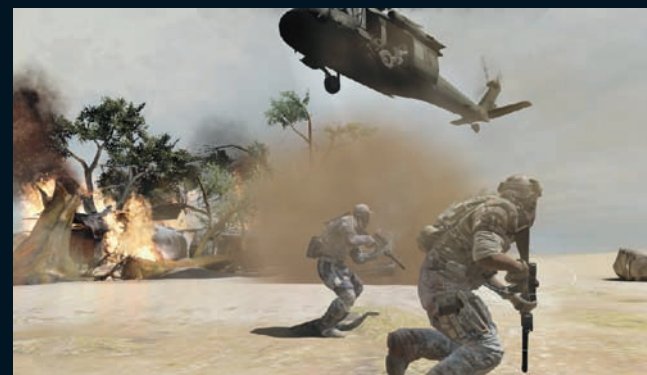
KESÄ

DARKSIDERS II

Alusta PC / PS3 / Wii U / X360 Kehittäjä Vigil Games Julkaisija THQ Pelityyppi Toiminta

DARKSIDERSIN JATKO-OSASSA maailmanlopun vaiheisiin otetaan uusi näkökulma. Siinä missä alkuperäisen pelin pääosan vei War, kesällä tulevassa Darksiders II:ssa samaa ajanjaksoa seurataan toisen Ilmestyskirjan ratsastajan Deathin vinkkelistä. Kuoleman asevalinta on luonnollisesti viikate, joita löytyy peräti kaksinkappalein. Aseiden käyttö tuntui melko joustavalta, eikä taistelu käynyt tylsäksi. Järkälemäiseen Wariin verrattuna Death on selvästi heiveröisempi, joskaan ei varsinaisesti heikko. Ketterä hahmo liikkuu tappavasti ja väistelee vikkelästi demonien iskuja. Seikkailuominaisuuksia on kasvatettu ehostamalla hahmonkehitystä ja lisäämällä mm. kiipeilyä, mutta harmillisesti ainakin ennakkoversiossa seinillä kapuaminen edusti sen heikointa antia. Toivottavasti tällä saralla nähdään vielä parannusta, sillä muutoin Darksiders II vaikuttaa lupaavalta toimintaseikkailulta, joka huokuu sarjakuvamaista charmia.

Martin Eiser



1 TEMPO VAIHTELEE

Ubisoft vaihtaa pelin vaihdetta taajaan, joten pelaaja ei voi koskaan olla täysin varma siitä, mitä seuraavaksi tapahtuu. Yhdessä vaiheessa hiippaillaan läpi takapihojen, sitten käydään sissisotaa Pakistanissa ja seuraavassa käänteessä metsästetäänkin jo salakuljettajaa Brasiliassa.

2 HYVIN ANIMOITU

Hahmojen animaatiot on kaappattu oikeiden sotilaiden liikkeistä. Kaikkiaan liikkeitä on tallennettu peliin yli 2500, ja tämä näkyy selvästi hahmonanimaatiota seurattaessa.

tutun lennokin lennättäminen alueelle ja vaarojen merkitseminen sillä. Toisaalta pelaaja voi myös yrittää heittää niin sanotun sensorikranaatin vihollisten joukkoon. Kun viholliset on merkitty, kyse on vain käskystä eliminoida kaikki viholliset yhdellä hyvin koordinoitulla iskulla.

Merkitseminen ei sinänsä ole vallankumouksellista. Sekä Rainbow Six että Splinter Cell ovat esitelleet omat tag-systeeminsä, mutta ne eivät ole olleet yhtä joustavia kuin tässä. Ghost Recon: Future Soldierissa pelaajalla on selvästi enemmän vapauksia valita, mikä lähestymistapa on sopivin kulloinkin vallitsevaan tilanteeseen. Joskus on jopa pakollista kokeilla uusia keinoja. Ghostien

edetessä syvemmälle afrikkalaisterroristien leiriin ylle nousi äkisti hiekkamyrsky, joka laski näkyvyyden lähes nolnaan. Tällöin vain Ghostien kypärissä oleva optiikka auttoi näkemään hiekkamyrskyn läpi, korostaen vihollisten aseet ja muut metalliesineet ruudulla. Tieto vaaroista välittyi ryhmänjäsenten välillä, ja koska tämä toimii myös neljän pelaajan co-op-tilassa, antaa ominaisuus herkullisia mahdollisuuksia taktikointiin kavereiden kanssa. Periaatteessa pelissä voisi vain juosta eteenpäin ja tulittaa kaikkea kuin mielipuolet, mutta suunnitelmallisia iskuja tehdessä peli loistaa.

Ennakkoversio ei kuitenkaan ollut aivan täydellinen.

Visuaalisesti peli oli edelleen osin hiomaton, mutta enemmän huolta herättivät kontrollit, jotka eivät olleet näppärimmät etenkin liikkua suojasta suojaan. Toimintoja on yritetty niputtaa saman yleisnäppäimen taakse, mutta käytännössä tämä tuntui johtavan ärsyttäviin virheliikkeisiin. Kykeneekö Ubisoft hiomaan Ghost Recon: Future Soldierista kaikin puolin erinomaisen sotapelin, se jää nähtäväksi, mutta aikaa julkaisuun on onneksi vielä muutama tovi. Peli-ideassa on potentiaalia varsinkin moninpeliä ajatellen, ja uskoa valaa myös tekijöiden kova luotto projektin onnistumiseen.

Emil Ryttergaard

THE WITCHER 2: ENHANCED EDITION

Alusta PC / Xbox 360 Kehittäjä CD Projekt Red
Julkaisija Namco Bandai Pelityyppi Roolipeli

PUOLALAINEN STUDIO CD PROJEKT RED on kerännyt mainetta ja kunniaa (komeiden myyntilukujen lisäksi) kääntäessään fantasiakirjailija Andrzej Sapkowskiin The Witcher -romaaneja (suom. Noituri) pelimuotoon. Nämä anteeksiantamattomat ja samalla kiehtovat pelit on ovat olleet PC-pelaajien yksityisomaisuutta – tähän asti.

Perinteisen aamuneljän herätyksen ja bussitaksilento-konekombinaation jälkeen saavuin hyiseen Varsovaan yhdessä muiden eurooppalaisten pelimeedioiden kanssa. Umpiperinteisen, CD Projektiin kyltillä kuorrutetun toimistorakennuksen sisältä paljastui kotoisa aula peljullisteineen, sohvineen ja biljardipöytineen. Esittelyiden jälkeen meidät sýsýttiin pelihuoneeseen Xboxin ohjaimet kourassa kokeilemaan uutta The Witcher 2:ta. Studion edustajat mainitsivat useasti, että tämä ei ole pelkkä konsoliversio menestystä niittäneestä PC-isoveljestään, vaan alusta lähtien huolellisesti rakennettu adaptaatio. Tiivis pelisessio, studiovierailu ja pressikonferenssi myöhemmin heidän kanssaan on pakko olla samaa mieltä.

Witcherin rujo maailma on jotain ihan muuta tyyppi-

siin keijufantasioihin verrattuna. Sarja käsittelee sellaisia kevyitä aiheita kuin rasismi, kansanmurha ja kuninkaallisten salamurhat. Sen valkohapsinen päähenkilö Geralt on monitaitoinen hirviönmetsästäjä useine murheineen. Otteessaan pitävä tarina suorastaan kerjää useita läpiluukertoja monine vaihtoehtoisine loppuineen. Uuden ja näyttävän introvideon, tuoreiden seikkailuiden sekä huolellisemmin rakennetun pelin aloitusjakson pitäisi iskeä niin ensikertalaisiin kuin veteraaneihinkin.

Käyttöliittymä ja ohjaustapa on pistetty uusiksi konsolialustaa varten, ja molemmat toimivat erittäin sujuvasti. Xboxin ohjainta pystyi käyttämään jo PC-versiossakin, joten ei ihme, että viimeistelyn jälkeen näppäimistöä tai rottaa ei jää kaipaamaan. Taistelu soljuu iskusta toiseen



17. HUHTIKUUTA



sujuvasti Geraltin kylväessä tuhoa niin miekalla kuin magialla. Pääsimme testaamaan toista uusista tehtäväsarjoista, joka vie Noiturin Loc Muinnen viemäreihin ja katakombeihin. Vain parin minuutin jälkeen oli selvää, että

Hienona kädenojennuksena vanhoille faneille kaiken uuden sisällön tarjoava PC-päivitys on ilmainen.

brutaalien taisteluiden haastavuus on ennallaan myös Xboxilla. Tukka putkella mörköjä päin rynnistäminen johtaa yleensä lyhykäiseen ja noloon loppuun. Toisaalta pienellä ennakoinnilla ja varustautumisella vaikeakin vääntö muuttuu täysin mahdolliseksi käyttämällä oikeita liikkeitä, myrkyjä, ansoja ja muita apukeinoja. Useat

vaikeustasovaihtoehdot varmistavat viihtyvyyden niin elämysseikkailijalle kuin tiukkaa vääntöä kaipaaville.

Näkemämme sisältö oli edelleen vaiheessa, mutta pelin tekninen puoli näytti olevan jo hyvällä mallilla. Alu-

et on jaettu hieman pienempiin osiin konsolin pienempää muistikapasiteettia varten ja reunanpehmennyksen puute metsäympäristössä häiritsti hieman. Pintakuviointi on myös jonkun verran pehmeämpää. Tärkeintä kuitenkin on, että tekoälyhahmojen tai sisällön määrästä ei ole tingitty pätkääkään. Jos kaikki sujuu julkaisuun asti suu-

remmiä ongelmitta, The Witcher 2: Enhanced Editionin pitäisi olla yksi Xboxin roolipelivalikoiman komeimmista tuotoksista. Rikas äänimaailma taustoineen, musiikkein ja efektein on myös ennallaan, tuoden oman tunnelmansa maailman eri alueisiin ja tilanteisiin.

Enhanced Edition julkaistaan huhtikuussa sekä Xbox 360:lle että PC:lle kaikkine uudistuksineen. Hienona kädenojennuksena alkuperäisen pelin faneille tarjotaan ilmainen päivitys, joka lisää neljä tuntia uutta pelattavaa ja tukun korjauksia olemassa olevaan sisältöön. Konsoliroolipelajaajille Witcher 2 on ehdottomasti odottamisen arvoisen, etenkin jos takaraivossa kaivertaa tarve päästä seikkailemaan aikuismaisempaan fantasiamaailmaan.

Matti Isotalo



1 SINUN VALINTASI

Seikkailun aikana tehtävät vaikeat valinnat vaikuttavat siihen, miten koko peli lopulta päättyy. Kahden kokonaan uuden juonikokonaisuuden ja olemassa olevien parantelun pitäisi olla useimmille tarpeeksi hyvä syy palata Temerian brutaaliin todellisuuteen uutta läpipeluu-kertaa varten.

2 NOPLAYSTATION?

Playstation 3 -versiota ei valitettavasti ole näillä näkymin tulossa. Pienehkö kehitystiimi pakottaa keskittymään yhteen asiaan kerrallaan. Tämän takia myös Xbox -versio aloitettiin vasta kun PC-peli oli kokonaan valmis.

3 TULEVAT NOITURIT

Virallisesti Witcher III:sta ei ole puhuttu vielä yhtikäs mitään. Kehittäjät itse vaikuttivat olevan heti valmiita jatkokehitykseen. Sekä arvostelu- että myyntimestä katsellessa lienee selvää, että sarjan jatkuminen trilogiaksi on enemmän kuin mahdollista tulevaisuudessa.





23. MAALISKUUTA



1 KODINTURPAJOUKOT

Pelaaja toimii Umbrella Security Servicen riveissä. Vuosi on 1998, eikä tilanne Raccoon Cityssä näytä hyvältä. Kaupunki kuhisee zombeja, bio-organisien aseiden eri muotoja sekä niitä kaikkia inhottavimpia vihollisia: ihmiselvytyjiä, jotka voisivat todistaa katastrofin tapahtumista.

2 OIKEA YHDISTELMÄ

Kykyjä on niin aktiivisia kuin passiivisiakin, ja niillä voi kohentaa muun muassa panssaria, lisätä aseiden tehoa ja tarkkuutta tai tarjota vaikkapa vahingoittumattomuuden kolmeksi osumaksi. Eri kykyjen ja taitojen yhdistelemisen neljän hahmon tiimissä pitäisi pitää pelikokemus tuoreena.



RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Slant Six Games
Julkaisija Capcom Peliyyppi Toiminta

RACCOON CITYN OPERAATIO ei ennakkotestin perusteella aiheuta vallankumousta. Hahmon takaa kuvattu räiskintä on tuttua huttua, mutta mielenkiintoisin maustein. Peli on tarkoitettu yhteistyöhön kolmen kaverin kanssa, ja vain

kanssapelaajien kera kokemus pääsee oikeuksiinsa.

Neljä ensimmäistä kenttää vievät läpi Umbrellan laboratorion, kaupungintalon, sairaalan ja taudin runtelman kaupungin katujen. Kenttäsuunnittelu on yleisesti ottaen varsin perinteistä putkijuoksua. Tarinakaan ei ole pääosassa, mutta tarjoaa sopivasti taustahälyä mätölle. Fanit arvostavat viittauksia Resident Evilin varhaisempiin osiin. Vastaan tulee niin tuntuja musiikinpätkiä, kasvoja kuin myös pelisarjan tarinaa täydentäviä juonensäikeitä.

Pelaaminen koostuu pitkälti ammuskelusta, mutta sen ohessa kerätään myös sälää, jota voi vaihtaa kokeuspisteiksi. Pisteet näyttelevät pelissä huomattavaa

roolia. Pelattavissa on kaikkiaan kuusi eri hahmoa, joilla kaikilla on omat persoonallisuutensa ja joille voi asettaa pisteillä päivitettäviä erikoiskykyjä.

Arviolta 10-tuntisen kampanjan lisäksi mukana on perinteisempi moninpeli muutaman pelimuodon kera. Näistä kiinnostavimmalta vaikuttaa Survivor, jossa pelaajat yrittävät selvitä hengissä evakuointihelikopterin saapumiseen asti, johon kaikki eivät kuitenkaan mahdu. RE: ORC ei ole tuomassa mitään ihmeellistä uutta laji-tyyppiin, mutta mahdollisuus osallistua tapahtumiin pahiksien puolella antaa sille oman jännittävän leimansa.
Christian Gaca

**SOME TAKEOVERS
ARE MORE HOSTILE
THAN OTHERS.**



SYNDICATE

**KAUPOISSA 23.02.12
ENNAKKOTILAA NYT**

BUSINESS IS WAR

18
www.pegi.info

PC

PS3

PlayStation Network

XBOX 360

XBOX LIVE

origin

© 2012 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. EA, the EA logo and Syndicate are trademarks of Electronic Arts Inc. The Starbreeze logo is the trademark of Starbreeze AB. "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.





www.ea.com/syndicate



RADNET EDITION

Enjoy exclusive access to RADNET and unlock an awesome mix of over 55 exclusive in-game events, themed rewards and friend vs friend score challenges



PS3 XBOX 360 LIVE PC DVD ROM

RADICAL ENTERTAINMENT ACTIVISION®

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision and Prototype are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. PlayStation, PS3, PSP and Xbox are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. PS3 is a trademark of the same company. WINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved. *Release date for Xbox 360 and PlayStation3 only.

[PROTOTYPE[®] 2]

WELCOME TO NEW YORK ZERO!

PROTOTYPE 2[®] takes the unsurpassed carnage of Radical Entertainment's original best-selling open-world game of 2009 - PROTOTYPE and delivers the most over-the-top action game of 2012. Cut a path through the viral wastelands of NYZ and build up a vast genetic arsenal as you hunt, kill and consume your way towards your ultimate goal... destroying Alex Mercer!

**'Puts god-like super powers
in the palm of your hands.'**

-IGN

PRE-ORDER AT

GameStop[®]

power to the players[™]



[facebook.com/prototype](https://www.facebook.com/prototype) • prototypegame.com

AVAILABLE 24.04.2012*



Kuuma 2012

Tälle vuodelle on luvassa jälleen kasapäin pelattavaa. Poinimme kirsikat kakun päältä ja asetimme odotetuimmat uutuudet kuumottavuusjärjestykseen.

FAR CRY 3

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi Toiminta Julkaisu Syksy

Ubisoftin räiskintäsarja palaa savanneilta vehreille saarille. Päivitetyllä Far Cry 2:n moottorilla pyörivä kolmas osa sijoittuu ensimmäisen osan tavoin viidakon helmaan, jossa pelaaja joutuu taistelemaan selviytymisestään eksyneen turisti Jason Brodyn tossuissa. Kaiken kukkuraksi Brodyn rakastettu on kadonnut, ja tätä etsiessä törmätään aseistettuihin vihollisjoukkoihin ja mitä mielipuolisempiin roistoihin. Pelissä on parannettu hiippailumekaniikkaa, mutta vastapainoksi myös räjähtävää tulitaistelua on luvassa. Kuten tapana on, Far Cry 3 mahdollistaa esteiden taakse suojautumisen sekä jyvän läpi tähtäilyn. Mutta erityisen jännittävältä näyttää

se, miten pelaaja voi lennossa yhdistellä eri pelityylejä, vaihtaa hitaasta hiippailusta sähkökään toimintaan nopeammin kuin viholliset ehtivät kissaa sanoa. Esimerkiksi muutaman vihollisen joukon voi yllättää täysin hyppäämällä kalliolta ensimmäisen niskaan, puukottamalla toisen takaapäin ja heittämällä puukon kolmatta kohti. Ja kaikki vain muutaman sekunnin sisään. Pelaajan improvisaatioille onkin haluttu jättää tilaa, eikä peli pakota tiettyyn pelityyliin. Kehittäjät kuvailevat peliä, ei niinkään ensimmäisen persoonan räiskinnäksi, vaan ensimmäisen persoonan seikkailuksi. Päätehtävien ohessa on paljon lisäaktiviteetteja ja tutkittavaa. Seikkailuhenkisyys liittyy myös aiempaa vahvempi panostus hahmoin ja tarinankerrontaan. Jo Far Cry 3:n ensitraileri vaikutti upealta, joten toivoa on, että tämä kolmas osa kompensoi kakkososan jättämää lievää pettymyksen tunnetta sarjan tähän asti parhaalla osalla.

20

19

GUILD WARS 2

Alusta **PC**
Pelityyppi Verkkoroolipeli
Julkaisu 2012

Vuonna 2005 julkaistu Guild Wars on myynyt yli kuusi miljoonaa kopiota ja on siten yksi tämän hetken merkittävimmistä verkkoroolipeleistä. Jatkosalle löytyy siis tukeva pohja, ja se on ollut tekeillä jo vuodesta 2007 asti. Guild Wars 2 lupaa muun muassa parannettua grafiikkaa, mutta ehkä suurimpana ässänä hihassa on dynaaminen tarina, joka mukautuu pelaajan toimiin kuin yksinpeleissä. Peliä voi pelata niin yksin kuin yhdessä, tai muita pelaajia vastaan kilpaillen. Mikä parasta, pelaamisesta ei aiota periä kuukausimaksuja.



17

SSX

Alusta **PS3 / X360** Pelityyppi Urheilu Julkaisu 2. maaliskuuta

SSX lukeutuu niihin viime konsolisukupolven hitteihin, joita ei tähän mennessä ole uudelle sukupolvelle tuotu. Nyt asiaan on viimein tulossa muutos, kun EA aloittaa sarjan käytännössä puhtaalta pöydältä uudella SSX:llään. Tilaa uudelle lumilautailupelille riittääkin. Lajityyppi on pysytellyt poissa otsikoista jo jokusen vuoden, joten niin sarjan kuin koko genrenkin ystävät voivat olla kiitollisia uudesta tulokkaasta. Peli julkistettiin alkujaan SSX: Deadly Descentsin nimellä ja poikkeuksellisen synkällä trailerilla, mutta sittemmin pelistä on paljastunut myös värikkäämpi ja klassisempi pöyhälautailu. Selviytymistä korostava Deadly Descents on tosin edelleen mukana, mutta se on vain yksi pelimuoto muiden muassa, joten häkellyttäviä ilmoja tai päätä huimaavaa vauhtia kaipaavat SSX-fanit saavat myös omat tutut moodinsa. Sisältöä pelissä pitäisi olla runsaasti, sillä lasketavat vuoret ulottuvat ympäri maapallon. Vuoret on pohjimmitaan mallinnettu oikeiden satelliittikuvien mukaan, mutta niiden piirteitä on korostettu ronskisti sarjan tyyliin nimissä. Joka tapauksessa rinteillä pitäisi olla aiempaa vähemmän keinotekoisia rajoitteita, mikä tuo lautailuun ripauksen avoimen maailman henkeä. Pelaajat voivat valita laskettavan vuoren Google Earthin kaltaisesta valikosta ja lentää huipulle helikopterilla. Merkittävimpiä mukana olevia vuoria ovat Himalaja ja Alpit, mutta yhteensä vuoria pitäisi olla jopa kolmisenkymmentä yhdeksästä eri vuoristosta. Kiinnostavimpiin uusiin varusteisiin kuuluu puolestaan liitopuku. Rinteet on tietysti vuorattu näyttävillä HD-hangilla, ja Autologia muistuttava Ridernet lupaa pitää kilpailun kiihkeänä ajasta ja paikasta riippumatta. Vaikka suora moninpelikin on mahdollista, kavereita voi haastaa myös silloin, kun nämä eivät ole linjoilla.

MASSIVINEN LISÄ

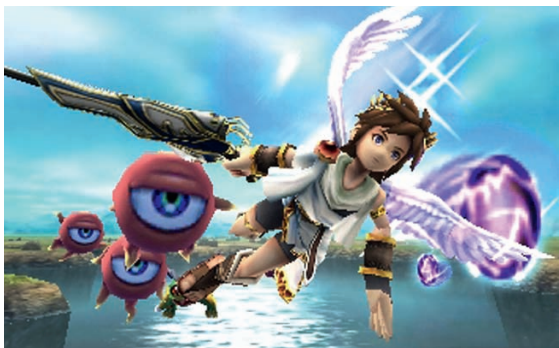
Global Eventit ovat uusia täysin muokattavia kisa-tapahtumia, joihin voi ottaa osaa enimmillään jopa 100 000 pelaajaa.

18

NINJA GAIDEN 3 UUŠI UHKA SISÄLTÄ

Alusta **PS3 / X360**
Pelityyppi Toiminta
Julkaisu 23. maaliskuuta

Ryu Hayabusa on heilunut televisio-ruuduilla jo usean vuoden ykkös- ja kakkososan uudelleenjulkaisujen muodossa. Kunnollista jatko-osaa on saatu odottaa jo nelisen vuotta, mutta maaliskuussa on vihdoin tiedossa sarjalle ominaista haastavaa ja brutaalin veristä ninjatoimintaa. Tällä kertaa Ryun on kohdattava myös sisäiset demoninsa. Lisäksi sarja saa ensimmäistä kertaa moninpelin.

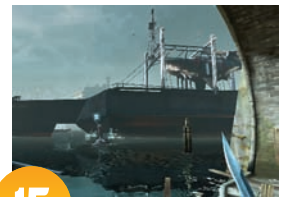


16

KID ICARUS UPRISING

Alusta **Nintendo 3DS** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 23. maaliskuuta

Kid Icarus -sarjan kolmatta osaa on odotettu jo parikymmentä vuotta. Varta vasten Nintendo 3DS:lle suunniteltu Kid Icarus: Uprising on Super Smash Brosista ja Kirbystä tunnetun Masahiro Sakurain uuden Project Sora -studion ensimmäinen taidonnäyte, ja odotukset ovat tietysti korkealla. Peliä on alusta asti pidetty yhtenä 3DS:n tärkeimmistä julkaisuista. Luvassa on lentämistä ja taistelua yhdistävä seikkailu, jossa enkelipoika Pit yrittää kukistaa Medusan hirviöt.



15

DISHO NORED

Alusta **PC / PS3 / X360**
Pelityyppi Toiminta
Julkaisu Kevät

Dishonored herättää kiinnostusta jo tekijöidensä tähden. Pelissä vaikuttavat mm. Deus Ex -suunnittelija Harvey Smith sekä Half-Life 2:n City 17:n visuaalisen tyylin suunnitellut Viktor Antonov. Dishonored itsessään on avoimeen uusviktoriaanisen maailmaan sijoittuva toimintaseikkailu. Pelaaja on lavastettu murhaajaksi, mutta miten maine puhdistetaan, se on itsestä kiinni. Toiminta, hiippailu ja magia ovat kaikki päteviä vaihtoehtoja.

14

ALIENS COLONIAL MARINES

KARMIIVAA
RYHMÄ-
POHJAISTA
TOIMINTAA

Alusta **PC / PS3 / X360**
Pelityyppi Toiminta
Julkaisu Syksy

Aliens-fanien pitkä odotus on viimein päättymässä ja Aliens: Colonial Marines pitäisi valmistua tänä vuonna. Colonial Marinesin tapahtumat sijoittuvat elokuvien Aliens ja Alien 3 välille, kun pelaaja lähetetään etsimään Ellen Ripleyä ja kadonneita sotilaita Yhdysvaltain Colonial Marine -ryhmän jäsenenä. Pelissä vierailaan muun muassa U.S.S. Sulacolla ja planeetta LV-426:lla. Pelimekaniikka nojaa vahvasti ryhmän sisäiseen dynamiikkaan. Yksin pelatessa ohjattavaa ryhmänjäsentä voi vaihtaa lennossa ja tekoälyhahmoille on mahdollista antaa kommentoja. Aliens: Colonial Marines sisältää myös neljän hengen yhteistyötilan, jossa kukin osanottaja saa eri roolin täytettäväkseen. Nelikkoa vastassa lymyää useita erilaisia elokuvista tuttuja Xenomorph-hirviöitä, kuten facehuggereita, runnereita ja warrioreita, mutta myös kuningatarra vastaan päästään kamppailemaan erityisessä pomotaistelussa. Kaikki ainekset riipivään ja autenttiseen Aliens-kokemukseen näyttäisivät siis olevan kasassa.

HITMAN ABSOLUTION

Alusta PC / PS3 / X360
Pelityyppi Toiminta
Julkaisu 2012

Absolution lupaa tähän asti suurimpia uudistuksia Hitmanin ytimeen. Mukana on viimein modernisoitu pelimoottori, ja yksi täysin uusi ominaisuus on nimeltään Instinct – vaisto. Tämän avulla pelaaja voi esimerkiksi erottaa kohteensa selvemmin ja saada informaatiota vastustajien liikkeistä, mikä puolestaan vähentää turhautumisia, kun tilanteita on helpompi ennakoida. Pelin voi silti edelleen läpäästä myös ilman sitä, hiipien tai räiskien.

12



BORDERLANDS 2

Alusta PC / PS3 / X360
Pelityyppi Toiminta
Julkaisu 2012

Vuoden 2009 Borderlands oli merkittävä hitti kehittäjä Gearboxille, eikä jatko-osa muuta peruskonseptiä. Kyseessä on verrattain avoimeen Pandoran maailmaan sijoittuva räiskintä-peli, joka sisältää hahmonkehitystä, aarteenmetsäystä ja muita roolipeli-elementtejä. Muokattavuutta on kuitenkin lisää. Myös tekoälyä, fysiikoita ja pelin eheyttä on parannettu.

11

STARCRRAFT II HEART OF THE SWARM

JÄNNITTÄVÄÄ REAALIAIKA-STRATEGIAA

Alusta PC
Pelityyppi Strategia
Julkaisu 2012

Rikas hahmovetoinen tarina on aina ollut Starcraft-sarjan viihdyttävyyden tukipilari, eikä Heart of the Swarm ole jäämässä pekkaa pahemmaksi. Kotoitumisen aika on ohitse ja Sarah Kerrigan, "Terien kuningatar", aikoo kostaa Mengskille koko rahan edestä. Wings of Liberty jatkotarina tuo parikymmentä vuotta tehtävää sekä tietenkin uusia yksiköitä ja strategioita, ja vieläpä pelkän lisäosan hinnalla!



10

TOMB RAIDER

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi Seikkailu Julkaisu Syksy

Unohda muovinen 1990-luvun povipommi; Lara Croftin seikkailut saavat tänä vuonna täysin uuden alun, ja tällä kertaa on tosi kyseessä.

Peli-ikoni Lara Croft kokee tähän asti rajuisman muutoksensa, kun uusi Tomb Raider julkaistaan. Peli ei ole jatkoa aiemmille osille, vaan uusi startti, jossa ennen ruumiinrakenteeltaan ronskisti lioiteltu sankaritar saa nuorekkaamman ja realistisemman ilmeen. Samalla tarina vie Laran aiempaa synkempiin ja vaarallisempiin seikkailuihin. Vasta opintonsa päättäneen nuorukaisen tutkimusmatka Japanin rannikolla menee pahasti mönkään heti alkumetreillä, kun tämän laiva haaksirikkoutuu myrskyssä ja Lara huuhtoutuu yksin mystiselle saarelle. Elinolot saarella ovat ankarat, ja selviytyminen on nyt keskeinen osa pelimekaniikkaa. Alkuunsa yksin perustarvikkeiden kuten ruuan ja veden hankkiminen on tarpeen, aseista puhumattakaan. Pikkuhiljaa mukaan tarttuu myös kättä pidempää sekä muita hyödyllisiä esineitä, joista Lara voi kehittää erilaisia työkaluja. Varusteiden sekä taitojen karttuessa Lara pääsee etenemään saarella uusille alueille. Pelaajalle tarjotaan kuitenkin

mahdollisuus pikamatkustaa aiemmille alueille tarkistuspesteinä toimivien leiripaikkojen kautta. Tämän pitäisi vähentää edestakaisin juoksentelua, ja ominaisuus on tuttu monista avoimen maailman rooleleistä. Aiemmista paluun tekevät kiipeily ja pulmanratkenta, mutta niissä hyödynnetään nyt realistisia fysiikan lakeja sekä esimerkiksi tuli- ja vesielementtejä aiempia osia monimutkaisempien pulmien luomiseksi. Mikäli tämä uhkaa käydä liian haastavaksi pelaajalle, Laran "selviytymisvaisto" voi korostaa ympäristöstä tarpeellisia esineitä, tosin vain Laran ollessa paikallaan. Helpolla ei päästä myöskään taisteluissa, joita on modernisoitu poistamalla perinteinen tähtäyslukitus. Varsinainen juoni sekä siinä Laraan uhkaavat voimat ovat vielä suurelta osin hämärän peitossa, mutta puhtaasti visuaalisesti, pelillisesti sekä uutena Tomb Raiderina Crystal Dynamicsin ja Square Enixin tuleva toimintaseikkailu vaikuttaa yhdeltä vuoden mielenkiintoisimmista uutuuksista.





09 / METAL GEAR RISING

Alusta **PS3 / X360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2012

Ei Solid Snakea, ei Hideo Kojimaa. **Metal Gear Rising: Revengeance** on ollut jonkinlaisessa kehityshelvetissä julkistamisestaan lähtien, mutta viime vuoden lopulla tehty uudelleenjulkistus antoi osviittaa uudenlaisesta Metal Gearistä, jossa hiippailu on vaihtunut melko vimmaiseen miekkailuun. Kehittäjänä toimii (Kojima Productionsin valvonnassa) yksi lajityypin tämän hetken osajista, Platinum Games, jonka meriittilistalta löytyy myös hulppea Bayonetta. Metal Gear Risingin pääosassa nähdään cyborgin ja Raiden, joka futuristisine lähitaisteluaseineen voi leikata melkein mitä vain pelimaailmassa, aina rakennusten kantavista pilareista robotteihin. Iskujen kohdistukseen on kiinnitetty erityistä huomiota, ja yhdessä ajanhidastuksen kanssa tämä tuottaa tappavia yhdistelmiä. Mikäli Metal Gearin mahtipontinen tyyli ja kerronta saadaan linkitettyä mielenkiintoisella tavalla Platinumin lennokkaisiin taistelumekaniikkoihin, lopputulos yllättää vielä monet epäilijät.

08



STREET FIGHTER X TEKKEN

Alusta **PC / PS3 / PS Vita / X360**
Pelityyppi Taistelu
Julkaisu 9. maaliskuuta

Street Fighter IV on nimetty useissa yhteyksissä tämän hetken parhaimmaksi taistelupeliksi. Capcom jatkaa siis varsin ymmärrettävästi saman pelityymin hyödyntämistä myös tulevassa Street Fighter X Tekkenissä. Pelistä tekee kuitenkin ainutlaatuisen se, että nyt hahmokaartissa ei ole vain Street Fighterin pukareita, vaan myös kilpailevan Tekken-sarjan tähdet on saatu mukaan omine taistelutyylineen. Lisäksi pelimekaniikkaa on hiottu hienokseltaan. Lajityypin faneille tämä harvinainen risteytys on vuoden tapaus.

07

HALO 4

Alusta **Xbox 360** Pelityyppi Toiminta
Julkaisu Jouluu

MYSTEEREJÄ JA TOIMINTAA

Halo-universumille vuosikymmenessä rakennettu vankka kivijalka sekä Halo 3:ssa sopivasti auki jäänyt loppu antavat lupaavat lähtökohdat uudelle trilogianavaukselle, vaikka Bungie ei enää olekaan ruorissa. Näköpiirissä siintää uusi toiminnantäyteinen seikkailu, joka keskittyy jälleen Master Chiefin ja tekoäly Cortanan ympärille. Halo 4 pureutuu faneja pitkään piinanneisiin Forerunner-mysteereihin ja syventää päähahmojen suhteita.

06

BIOSHOCK INFINITE

Alusta **PC / PS3 / X360**
Pelityyppi Toiminta
Julkaisu 2012

Bioshock Infinite rakentuu sarjan tunnusomaisille, utopian epäonnistumista tutkiskeleville perustuksille, mutta täysin uudessa ympäristössä. Merenalaisesta Rapturesta on siirrytty pilvien päällä lipuvaan Columbian steampunk-kaupunkiin, joka tuo monia muutoksia myös pelimekaniikkaan. Pelaaja ottaa ex-agentti Booker DeWittin roolin tarkoituksenaan pelastaa mystinen nuori neito Elizabeth, jota on pidetty vankina Columbialla peräti 12 vuotta. Klassinen kysymys vain kuuluu, onko kaikki sitä miltä näyttää.



05 / MAX PAYNE 3

Alusta **PC / PS3 / X360**
Pelityyppi Toiminta
Julkaisu 18. toukokuuta

Suomalaissyntyinen toimintasarja jatkuu nyt Rockstarin käsittelyssä. Max Payne 3 vie tapahtumat New Yorkista Brasiliaan, kun henkisesti romahduspisteessä oleva ex-poliisi Max saa kutkuttavan työtarjouksen varakkaan perheen henkivartijana. Asiat eivät mene tälläkään kertaa putkeen, vaan tiedossa on jälleen verenvuodatus ja näyttäviä toimintakohtauksia. Max Payne 3 on tyylittään hieman erilainen kuin edeltäjänsä, mutta monet tutut pelimekaniikat kuten ajanhidastukset tekevät paluun. Lisäksi visuaalisuutta on ehostettu uuden teknologian mahdollistamin keinoin. Ensi kertaa mukana on myös kattava moninpeli.



03

PREY 2

Alusta **PC / PS3 / X360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu Syksy

Prey 2 avaa uuden sivun joidenkin mielestä aliarvostetusta Prey-universumista.

Jatko-osan päähahmona ei nähdä ensimmäisen osan Tommy Tawodia, vaan liittovaltion lainvalvoja Killian Samuels, joka joutuu kesken lennon muokalaisten kaappaamaksi. Tarina vie Samuelsin muokalaisplaneetta Exodusille, jossa sankari pyrkii hiljalleen palauttamaan kadonneet muistonsa toimien siinä sivussa palkkionmetsästäjän roolissa. Päähahmo ei ole ainoa asia, mikä on muuttunut. Siinä missä Prey oli verrattain suoraviivainen räiskintäpeli, Prey 2:n pelimaailma on avoin, mikä antaa pelaajalle vaihtoehtoja tehtävien valitsemiseen ja suorittamiseen. Välillä voi myös tutkiskella ympäristöjä, keskustella sivuhahmoille ja viihdyttää itseään seikkaillemalla. Tehtävistä ansaittavalla rahalla on mahdollista päivittää varustus-



ta, ja uusia paikkoja maailmasta aukeaa sitä mukaa, kun sankarin ominaisuudet parantuvat. Ennakkotestit ovat herättäneet mielikuvia niin Mirror's Edgestä, Mass Effectistä, Killzonesta kuin Bioshockistakin. Kehittäjä Human Head Studios on selvästi asettanut tavoitteensa korkealle sen sijaan, että olisi pelannut jatko-osan kanssa varman päälle, mutta onnistuessaan Prey 2 voi olla jotain todella ainutlaatuista.

04

DIABLO 3

Alusta **PC** Pelityyppi Roolipeli Julkaisu 2012

Diablon paluuta on odotettu pitkään ja hartaasti, eikä Blizzard viekään ole antanut tarkkaa julkaisupäivää Diablo III:lle. Mutta mikäli peliä ei innostuta nyt kehityksen viime metreillä radikaalisti muuttamaan, julkaisu saattaisi tapahtua vuoden alkupuoliskon puitteissa. Pelillisesti Diablo III:n

on määrä jouhevoittaa toimintaroolipelikokemusta muun muassa mahdollistamalla kulan keräämisen sitä koskettamalla sekä elinvoiman palauttamisen vihollisilta tippuvilla energiapalloilla. Teknisellä puolella on kehitetty uusi grafiikkamoottori, joka tukee osittain tuhoutuvia ympäristöjä ja vihollisten fiksumpaa käyttäytymistä. Starcraft II:sta tuttu Battle.net-palvelu puolestaan mahdollistaa nettipelin sekä saumattoman yhteistyömoninpelin. Mikäli ennakkomaistiaisten positiivinen vaikutelma kantautuu myös lopulliseen tuotteeseen, kyseessä voi hyvinkin olla vuoden tärkein PC-peli ja mahtava paluu Sanctuaryyn, kaikkien aikojen luolastokomppauksen synkkään maailmaan.



02

MASS EFFECT 3

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi Roolipeli Julkaisu 8. maaliskuuta

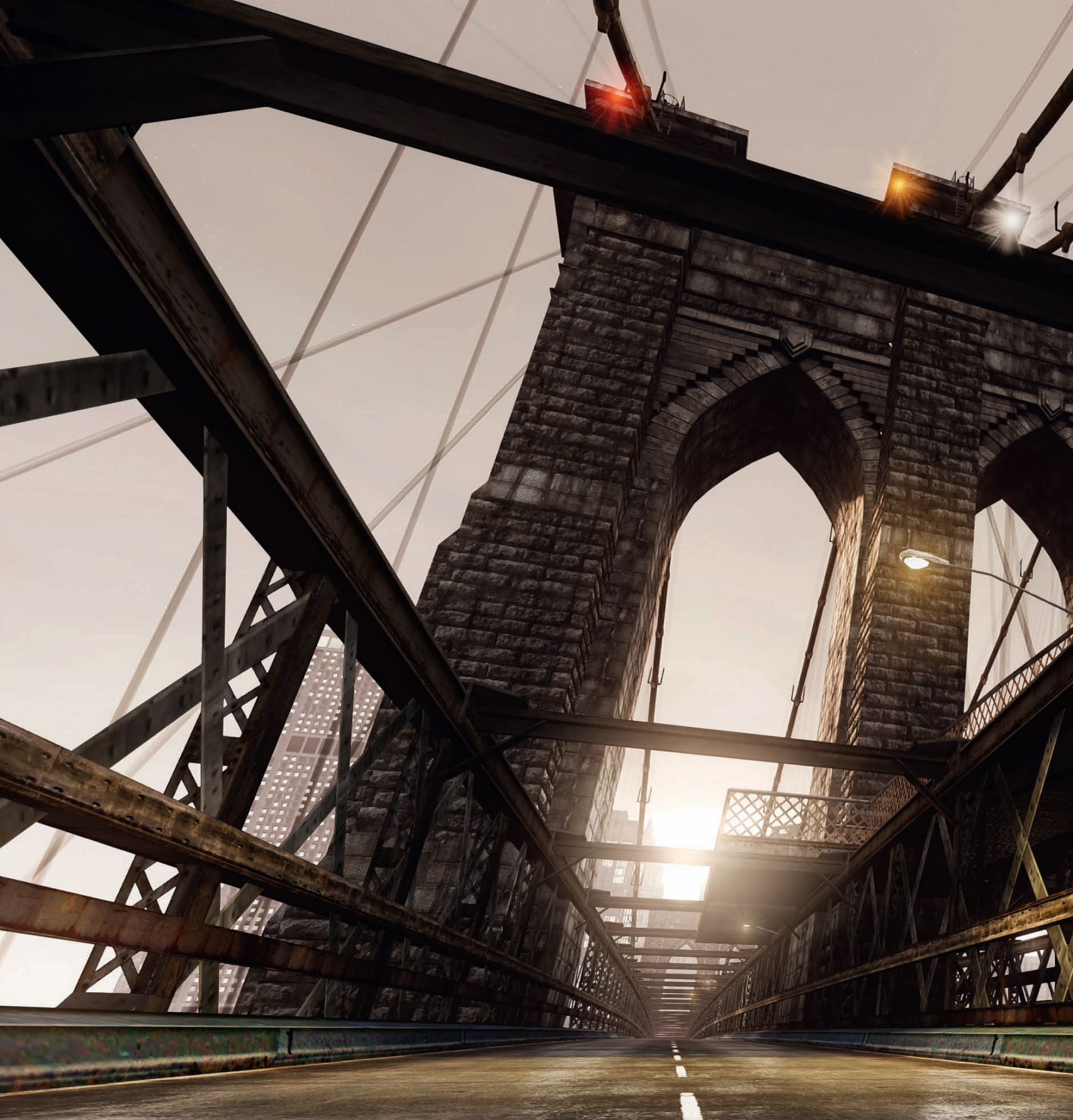
Roolipelitrilogian päätösosa lupaa eppistä taistelua

Biowaren ahkerointi roolipelirintamalla jatkuu myös tänä vuonna. Mass Effect 3:sta on povattu menestys- sarjan tähän mennessä suurinta osaa. Universumin ilkimykset reaperit ovat löytäneet tiensä maahan, ja Shepard on ainoa mies, joka voi pelastaa ihmiskunnan täystuholta. Tässä onnistuakseen sankarin on kuitenkin kierrettävä galaksia liittolaisia haalien, joten taistelusta voi odottaa pitkää ja kimuranttia. Sarjan sekä koko Biowaren tavaramerkki rikas dialogi on jälleen kerronnan ytimessä, mutta samalla pelistä on tehty entistä sujuvampaa myös toiminnallisilta osuuksiltaan. Kampanjan voi itse asiassa pelata

toimintamoodissa, jolloin keskustelut on automatisoitu. Vastavasti tarinamoodissa keskusteluihin vaikutetaan itse, mutta taistelua on helpotettu. Roolipelimoodi on lähinnä sarjan aiempia osia, sillä siinä keskusteluvaihtoehdot valitaan itse ja taistelut ovat haastavampia. Hahmonkehitystä on syvennetty sitten Mass Effect 2:n, ja Bioware on uudistanut aseita lisätyllä muokattavuudella. Lisäksi peliin on lisätty kranaatteja ja tehokkaita lähitaistelukuja kouriintuntuvamman ja rajumman elämyksen tuottamiseksi. Taktisempaa lähestymistapaa suosiva pelaaja voi edelleen kommentaa ryhmäänsä kentällä, mutta tällä kertaa se onnistuu paitsi ohjaimella, myös Kinectin puheentunnistuksella. Monet

sarjan tutut hahmot tekevät paluun Mass Effect 3:n tarinassa. Jos pelaaja kuitenkin tuo hahmonsa aiemmista osista, näissä osissa menehtyneet toverit eivät esiinny kolmannessa osassa – näin pelaajan tekojen vaikutukset pysyvät johdonmukaisina sarjan läpi. Täysin uutena ominaisuutena kolmas osa sisältää Galaxy at War-yhteistyömoninpelin. Siinä käytävien taisteluiden on määrä täydentää pääjuonta, joskaan ne eivät ole pakollisia niille, jotka haluavat pitää kokemuksensa puhtaasti yksinpelinä. Joka tapauksessa valtaamalla co-op-tilassa vihollisten tukikohtia pelaajat parantavat mahdollisuutensa saavuttaa ”täydellisen” loppuratkaisun tarinassa. Kun näihin uudistuksiin ynnätään vielä entisestään hiotun visuaalinen ulosanti, eppisemmät mittasuhteet, haastavampi vihollistekoaly sekä se, että kyseessä on trilogian päätösosa, voi Mass Effect 3:aa hyvällä syyllä pitää lähes kiehuvaan julkaisuna.





01 GTA V

Alusta PS3 / X360 Kehittäjä Rockstar
Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2012



Jos yksi peli voisi leimata koko vuotta, se olisi Grand Theft Auto V. Todennäköisesti vuoden suurimmaksi puheenaiheeksi ja pelijulkaisuksi nouseva kaupunkiryöstely on ollut jo pitkään tekeillä, ja Grand Theft Auto IV:n newyorkilaisista maisemista matkataan Yhdysvaltain aurinkoiselle länsirannikolle, Los Angelesia jäljittelevän Los Santosin kaupunkiin. Pelin tarinaa ja päähahmoa ei ole vielä valotettu teaser-videota enempää, mutta arvailujen mukaan pääosassa voisi olla varakas keski-ikäinen mieshenkilö, jonka yritys elää normaalia perhe-elämää kariutuu ja tämä ajautuu takaisin rikosten talle. Pelin urbaaniympäristön lisäksi pelattavaan alueeseen kuuluu myös maa-seutua sekä kaupungin liepeillä olevaa vuoristoa. Pelä onkin luonnehdittu tähän asti Rockstarin suurimmaksi tuotannoksi. Ajoneuvoina mukana on muun muassa erilaisia autoja, lentokoneita ja helikoptereita, viihdykkeenä voi

harrastaa vaikka golfia tai vuorikiipeilyä. Tehtävät ovat oletettavasti varsin elokuvamaisia toimintaralleja ja kuvitus sävyiltään vivahteikkaampaa kuin GTA IV:ssä. Rockstarin ja koko Take Twon tulos riippuu paljolti juuri tästä pelistä, eikä sitä olla ehdoin tahdoin sössimässä. Ripauksella onnea panostukset voivat poikia nykyisen konsolisukupolven kirkkaimman kruununjalokiven, joka muistetaan vielä vuosia eteenpäin. Kunpa julkaisu ei vain myöhästyisi.



18 feb
GAMER MEETUP
STHLM

Är du bäst i Norden på SOULCALIBUR V?
 Bevisa det!
 Vinn en resa till Europa finalen och fina priser.
www.gamermeetup.se

**TWO SWORDS,
 TWO GENERATIONS,
 ONE DESTINY**

SOUL CALIBUR V™



The Greatest Warriors
 25 characters including 12 new plus Ezio from the Assassin's Creed® series.



Spectacular Battles
 High speed fights featuring the new Critical Edge system.



SOUL CALIBUR™ V & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
 © 2012 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.
 "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.



Enhanced Customization

Create and customize characters by appearance, weapons, fight style and more.



Conquer the world

Battle, chat and share replays and data online.

GameStop[®]

power to the players[™]

namco

WWW.SOULCALIBUR.COM





SOUL CALIBUR V

PS3 X360

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä NAMCO BANDA! Julkaisija NAMCO BANDA! Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 16

Mystinen miekka kutsuu jälleen taisteluun 1600-luvun Euroopassa

Jo muutaman vuoden takainen Soul Calibur IV tarjosi pätevää ja näyttävää kamppailua lähitaisteluasein. Nyt vuorossa on pelisarjan viides osa, josta kehittäjätiimi Project Soul on kaikessa rauhassa hionut entistä vakuuttavamman.

Perinteiset japanilaiset taistelupelit eroavat länsimaisesta suunnittelufilosofiasta monimutkaisemmalla ja syvemmällä pelimekaniikallaan. Vaikka Soul Calibur V on Japanista lähtöisin, on sen pelityyliin imetty vaikutteita suoraviivaisempaa mätkintäviihdettä korostavista länsipeleistä. Näin pelistä voivat nauttia niin aloittelijat kuin vannoutuneet mätkintäpelin veteraanitkin. Tavallinen kaduntallaaja pärjää melko hyvin jo muutamaa nappia rämpyttämällä. Vaikeampien yhdistelmien hallitseminen taas edellyttää harjoittelua harjoittelun perään. Muutaman erikoisnappulan toimintaperiaatetta ei lainkaan selitetä, vaan ne on pelaajan itse selvitetävä.

Edellisosan metkut sisäistäneet pärjäävät tässäkin mainiosti, mutta taistelumekaniikkaa on viilailtu. Hahmot liikkuvat sulavasti ja tarkasti, eikä arvioiden puitteissa löytynyt tiettyä tyyppiä, joka olisi ylivertainen muihin verrattuna. 8-way run -ominaisuus näyttlee edelleen merkittävää roolia ja mahdollistaa hahmon liikuttelun kolmiulotteisesti taistelukentällä. Vastustajan iskuja voi halutessaan väistää vaikka takavasemmalle loikaten. Tekoälyyn sivuttaisväistöt eivät niinkään



1 RIVIIN JÄRJESTY!

Pelattavaksi tarjotaan 28 hahmoa, joista noin puolet on kokonaan uusia kasvoja. Peli tukee myös lisäsisäitönä laadattavia hahmoja, joten lisämiehitystä voi odottaa.

2 UUSI PÄÄHAHMO

Tarinassa seurataan sarjan veteraanin Sophitian pojan Patroklosin edesottamuksia 1600-luvun Euroopassa 17 vuotta Soul Calibur IV:n jälkeen. Maailma on tulussa ja nuoren miehen tehtävänä on pelastaa päivä mystisen Soul Calibur -miekan avulla.

tehoa, mutta kaveria vastaan pelattaessa voi matsin suunnan kääntää päällelleen ahkerasti iskuja väistellen.

Soul Calibur V:ssä on yritetty panostaa myös tarinaan, mutta toteutus on vähän niin ja näin. Kliseisen sankaritarinan käänteet osaa arvata etukäteen, jos on vähänkään elokuvia katsonut. Se ei vielä itsessään olisi katastrofaalista, mutta käänteistä on onnistuttu tekemään auttamattoman tylsiä, mikä tekee koko juonesta unoh-

HAHMOT LIIKKUVAT SULAVASTI JA TARKASTI

dettavan. Yksinpelin läpisyyn tarvitaan noin viittisen tuntia, josta olisi voinut tunnin nipistää turhaa täytettä pois.

Moninpeliä pystyi testiversiossa pelaamaan vain samalla sohvalla istuvan kaverin kanssa, mutta nettipelikin näyttää kattavalta. Joukossa on muun muassa Global Colosseo, joka on periaatteessa iso peliaula. Aulasta voi lähteä haastamaan yksittäisiä pelaajia tai osallistua turnauksiin. Sen lisäksi mukana ovat tutut Player- ja Ranked Matchit, joista jälkimmäisessä tuloksia kirjataan kansain-



3 VOI LUOJA

Edellisessä osassa suosiota nauttanut Character Creation on edelleen mukana. Harvinaisen kattavassa editorissa voi määrittellä hahmonsa taistelutyylin sekä ulkoasuun. Vermeiden osalta melkein kaikkea pystyy muokkaamaan. Uusia asusteita saa avattua peliä pelaamalla.

välisille tulostaulukoille. Omia otteluitaan voi myös tallentaa myöhempää tarkastelua varten Replay-toiminnon avulla.

Soul Calibur IV oli aikoinaan poikkeuksellisen kaunista katseltavaa, mutta Project Soul ei ole jäänyt lepäämään laakereilleen. Kehittäjät ovat ampuneet viitososan visuaalisen ilmeen stratosfääriin. Etenkin välinäytökset vetävät grafiikoillaan vertoja miltei jopa Uncharted-sarjalle. Äänimaailma sen sijaan ailahtelee. Taistelun aikana erilaisissa ääniefekteissä on onnistuttu varsin mallikkaasti, mutta samaa ei voi sanoa ääninäyttelystä.

Soul Calibur V on yleisesti ottaen varsin mallikas tappelupeli. Taistelumechanikka on entistäkin hiotumpi ja hyvin tasapainotettu. Juonen kynäilyt heppu kuitenkin ansaitsevat potkun takalistoon; tarinassa on vähintäänkin yhtä paljon saippuaa ja kliseisiä juonenkäänteitä kuin Salatuissa elämissä. Hattua voi

8

sen sijaan nostaa sille, jonka idea oli lisätä italialainen salamurhaaja bonushahmoksi. Hänet tunnetaan nimellä Ezio Auditore da Firenze.

Joni Eriksson



UFC UNDISPUTED 3

PS3 X360

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä YUKE'S
Julkaisija THQ Julkaisu 17. HELMIKUUTA
Pelaajia 1-2 Ikäraja 16

UFC Undisputed -sarjan kolmannen osan kehitykseen käytettiin reilummin aikaa, ja on selvää, että kehittäjällä on kahden vuoden jälkeen jotain todistettavaa. Pelin esitys on aiempaa hiotumpi, hahmot ovat saaneet uusia piirteitä ja pelaajalle annetaan enemmän mahdollisuuksia vaikuttaa tapahtumiin.

Uutta uraa aloitellessa pelaajan pitää käydä läpi muutamia opastehtäviä uran perusteista, ja mikäli sarja ei ole tuttu, opittavaa riittää. Pelin taistelusysteemi ja managerointi poikkeavat genren normeista, ja uudet pelaajat voivat valita myös yksinker- taistetun kontrollimallin.

PRIDE-LIGA ON ONNISTUNUT LISÄYS PELI-SARJAAN

Pelimuotoja on edelleen laidasta laitaan. Title Modessa kolme häviötä pudottaa pelaajan jatkosta, Tournament Modessa osallistutaan turnaukseen ja Ultimate Fights Modessa eletään uudelleen joitakin suurimpia matseja UFC:stä ja Pridesta. Uramuoto on lopulta kuitenkin se, missä leijonanosa pelaajasta kuluu.

Kehässä kaikki tuntuu verrattain tutulta, tavoitteena on aina saada vastustaja luovuttamaan. Kehittäjät ovat hehkuttaneet uudistuksia taistelusysteemiin, mutta valitettavasti harvat niistä näkyvät mitenkään. Pettymys hiipii mieleen, kun nopein ja helppoin tapa otteluiden voittamiseen on edelleen moukaroida pääpotkuja ja koukkuja niin kauan kunnes vastustaja putoaa mattoon. Pride-liiga on puolestaan onnistunut lisäys. Se sisältää omat sääntönsä, joilla on pelaamiseen tuntuvampi vaikutus kuin UFC:n viilauksilla. Lisäksi liigan esitykseen on panostettu, ja sen pelaaminen tuntuu melkein paluulta Priden kulta-aikoihin.

UFC 3 on monessa mielessä onnistunut jatko-osa, mutta siitä huolimatta se ei onnistu tekemään sellaista vaikutusta kuin edeltäjänsä pari vuotta sitten. Kasassa on hyvän vapaaottelupelin kaava, mutta kaikkia kaivattuja nyanseja ei lajista vieläkään kyetä vangitsemaan.

7

Thomas Blichfeldt

CATHERINE

PS3 X360

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä ATLUS PERSONA TEAM
Julkaisija DEEP SILVER Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



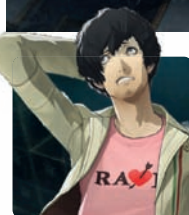
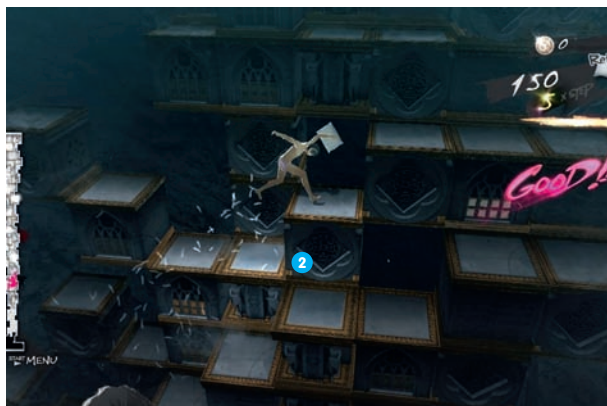
Japanilaiset ovat kummaa väkeä. Automaan pelinkehittäjät pystyvät ottamaan lähtökohdaksi yksinkertaisen ihmishuokkuvion ja kuoruttamaan sen niin läpeensä kummalliseksi, ettei sitä meinaa enää todeksi uskoa. Catherine on pohjimmitaan itseään toistava ja yksinkertainen pulmapeli, mutta sen tarina ja kerronnan tyyli laittavat silmät pyörimään kuopissaan.

Peli etenee kuin TV-ohjelmassa, jonka juontaja muistuttaa katsojan voivan vaikuttaa lopputulokseen. Päähenkilö Vincent on parisuhteessa kauniin Katherinen kanssa, joka haluaisi hiljalleen vakiintua. Sitoutumiskammoista Vincentiä moiten kauhistuttaa, joten hän suuntaa kavereineen baariin. Seuraavana aamuna Vincent herää sitten isorintaisen blondin Katherinen vierestä.

PUUDUTTAVA PELATTAVUUS LAIMENTAA TARINAN VETOVOIMAN

Kumppanin pettäminen laukaisee Vincentillä jokaiset painajaiset, joissa hän kipeää kuutioita koottuja vuoria ylöspäin. Silloin tällöin vihjataan, että todellisen tuntuiset painajaiset ovat osa kirousta, joka langetetaan pettämiseen sortuneille miehille. Dialogi on varsin sujuvaa, ja ylikorostetut ilmeet alleviivaavat päähenkilön kokemuksia tunnetiloja. Ääninäyttely on sekä onnistunut ja sitä on paljon. Harmillisesti alkuperäistä japanilaista ääniraitaa ei ole valittavissa. Musiikki pysyttelee yleensä taustalla, mutta pulmaosuuksissa kumiseva kirkonkello alkaa hyvin nopeasti ärsyttää. Eikä sitä voi kytkeä pois päältä.

Pelaaminen koostuu yksinkertaisesta kuutioiden työntelystä, minkä avulla päästään ka-



1 BAABELIN TORNI
Varsinaisen tarinan ulkopuolisenä lisänä on "TV-sarja" Babel, joka on käytännössä kokoelma haastavia laatikkopulmia, joita voi pelata yksin tai kaverin kanssa verkon yli. Saman sohvan paikallista moninpeliä ei ole.

2 TYYLILAJITTELUA
Catherinen on kehittänyt japanilainen Atlus, joka muistetaan muun muassa Wiin ja DS:n erinomaisista Trauma Center -kirurgipeleistä. Ulkoasu puolesta Catherine seuraa samoja jälkiä, sillä graafisesti kuvitus on yksinkertaista animea. Värit ovat kirkkaita, ilmeet korostettuja ja ruumiinosat ajoittain fyysikkäitä uhmaavia.

puamaan vuorta ylöspäin. Välillä liukastellaan jäällä, ja joskus tuskailaan raskaan lyijykuution kanssa. Pienet muutokset eivät silti peitä sitä, että pelaaminen on hyvinkin yksitoikkoista. Etenemistä on pyritty maustamaan tekemällä noin joka kolmannesta kentästä pomotaisto. Näissä kentissä alta kohoaa jokin valtava mölli, jota sitten paetaan ylöspäin sydän pamppaillen, suoran kamppailun sijaan. Nämä epätaistot ovat lopulta erittäin ärsyttäviä, sillä ne eivät lisää pelaamiseen muuta kuin aikarajan. Etenemisreittiä ei ole aikaa pysähtyä miettimään, mikä saattaa johtaa jopa kymmeniin uusintayrityksiin.

Tarinan vuoksi koko pelin haluaisi suhauttaa läpi yhdeltä istumalta, mutta samalla varsinainen pelaaminen käy puuduttavaksi jo muutaman tunnin jälkeen, laimentaen tarinan vetovoimaa. Noin kymmentuntinen Catherine toimiikin parhaiten pienissä erissä.

Puiteiltaan peli on yksi eksoottisimmista uutuuksista, mutta pinnan alta löytyy harmillisen yksinkertainen pulmarunko, joka ei kan-

5 nattle kokonaisuutta. Säälä, sillä tarina on kiinnostava ja hyvin kerrottu.
Markus Hirsilä



RESIDENT EVIL: REVELATIONS

NINTENDO 3DS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CAPCOM
Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 16

Resident Evil: Revelations ei ole niinkään mikään välityö, vaan merkittävä ja onnistunut prologi marraskuussa julkaistavalle Resident Evil 6:lle. Kyseessä on looginen askel pelisarjalle, ja erilaiset mekaniikat tukevat siinä hyvin toisiaan kolmen eri perspektiivin ja rikotun aikarakenneen kautta kerrotussa, tiukkoja käänteitä tarjoilevassa tarinassa. Erilliset perspektiivit jakavat eri mekaniikat tasaisesti, ja kaikki tämä antaa sarjalle uskottavan tulevaisuuden.

Jill ja tämän uusi pari Parker tutkivat valta-merialuksen sokkeloisia sisuksia pidemmissä, eeloojäämiskauhun perinteitä kunnioittavissa osuuksissa, mutta näitä tahditetaan kahden muun tutkijaparin huomattavasti toiminnallisemmilla edesottamuksilla. Osuuksia on tasapainotettu suurimmaksi osaksi erittäin hyvin, ja pelaajan mielenkiintoa pidetään yllä vaihtelemalla niiden välillä kohtuullisen säännöllisesti.

Vihollisten laatu vaihtelee sattumanvaraisemmin. Perusörmelöistä puuttuu hyvän zombin purevuus, mutta näiden pomoversiot ovat puolestaan aivan mahtavia, ja pelin suunnittelijat ovat selvästi ammentaneet ideoita merenelävistä kaikella antaumuksella.

Visuaalisesti peli tarjoaa parhaita Nintendon käsikonsolilla nähtyjä maisemia. Pelin tapahtumia hallitseva Queen of Zenobia -alus on täynnä upeita tiloja, joita odottaisikin näkevänsä tällaisella luksusristelijällä. Valaistus

TÄYSIVERISTÄ RESIDENT EVILÄ KANNETTAVASSA KOOSSA

ottaa kaiken irti 3D:n eduista, ja musiikki on parasta mitä tässä sarjassa on kuultu aikoihin.

Sarjan perusmekaniikat siis tekevät Resident Evil: Revelationsissa mainion paluun muutamilla lisämausteilla. Osa näistä toimii, osa ei. Se ei silti estänyt nauttimasta koko tarinan kestosta ja läpipelun jälkeen avautuvista lisäpelimuodoista. Niissä pääsee viilaamaan ennätyskiään ja tavoittelemaan eri osista tähtiluokituksia. Sarjan fanit voivat olla tähän kaikkeen tyytyväisiä. Revelations maistu enemmän täysiveriseltä Resident

8 Evilliltä kuin pieneltä sivupolulta.
Gillen McAllister



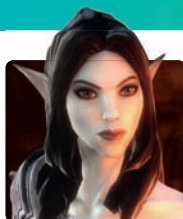
KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

PC PS3 X360 Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä BIG HUGE GAMES, 38 STUDIOS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16

Nyt kelpaa olla ropeltaja. Tammikuun pakkaspäivät kuuluivat nästisti Skyrimin lumimaisemissa, ja pelimiehen talvi jatkuu vailla tietoakaan lauhtumisesta. Kingdoms of Amalur: Reckoning on varsinainen unelmatuotanto. Kulissien takana ovat hääri- neet muun muassa legendaarinen fantasiakirjailija R.A. Salvatore, sarjakuvamaestro Todd McFarlane sekä Elder Scrolls -peleistä tuttu Ken Rolston.

Ennen lopullista tilintekoa paljastetaan salaliitto, kostetaan konnille ja selvitetään koko kalaasin takana vaikuttava murha. Päähenkilön murha, tarkemmin sanottuna. Tarina alkaa uudelleensyntymisellä, minkä seurauksena sankarimme on tyhjä taulu. Muistinsa menettäneenä ja kohtalonsa kaddottaneena on hyvä ensin hoitaa omat asiat kuntoon ennen maailman pelastamista. Kehitystiimin tietäen uskalsin odottaa jotain uutta ja omaperäistä, mutta kerronnallisesti kiintoisimmat osiot koetaan kiltatehtävien parissa.

Päätarina kuljettaa pelaajan juohevasti alueelta toiselle, mutta maailma on heti alusta avoin tutkijakelijaille. Sivutehtäviä, taustatarinaa ja tappeluita löytyy joka kulman takaa. Skyrimin tapaan laadittu pikamatkustussysteemi takaa sen, että sivuutettuja juonipolkuja voi palata seuraamaan myöhemminkin ja ettei paikasta toiseen juoksentelu vie liikaa vai- vaa. Varoituksen sana seikkailijoille: vastustajien kokemustaso ja vihulaistyypit muuttuvat haasta-



1 RANKKA KEIKKA

Töitä saa tehdä jos mieli läpäästä pelin 100-prosenttises- ti. 38 Studiosin testiryhmältä tähän kului kertoman mukaan yli 200 tuntia, vaikka kaikki ylimääräinen, kuten keskustelut ja välivideot, ohitettiin.

2 PELASTA MAAILMA

Bestseller-kirjailija R. A. Salvatore on loihittu Amaluriin täyteen mystiikkaa ja mytologiaa. Lukuisat rodut, ryhmit- tymät, kansat ja kaupunkival- tiot asuttavat pirstaloitunutta kuningaskuntaa, ja maisemat vaihtuvat haltijametsästä ka- ruun aroon sekä vuoristoista rämeikköön.

vammiksi alueelta toiselle siirryttäessä, joten "Mordorin porteille" ei parane mennä kolkuttelemaan heti ensi töikseen.

Päätarinan tahtoisissa kuluu tiukalla keskittymisellä vain muutama kymmen- tuntinen, mutta Amalurin satumaahan on helppo uppoutua keittelemään taikajuom- iä, takomaan miekkoja sekä käymään kauppaa raudalla ja verellä hankituilla esi- neillä. Säännöllinen varustelu onkin käytännön sanelema pakko, sillä niin panssarit kuin tussaritkin kuluvat käytössä. Onneksi sepän töitä voi tehdä myös kesken luo- laston, mikäli korjaukset ja hahmon taitotaso antavat myöden.

AMALURIN SATUMAAHAN ON HELPPU UPPOUTUA SEIKKAILEMAAN

Taistelusysteemi on Reckoningin paras puoli. Sekoitus hack n' slash -tyylistä tiukkaa toimintaa ja ropen taktista numeropeliä kolahtaa kunnolla. Kahdella aseella huiskiminen yhdistettynä loitsuhiin ja taikajuomiin toimii kiivaan tempon sekä moni- puolisuuden ansiosta paljon paremmin kuin esimerkiksi Fable III:ssa. Parhaimmil- laan liikesarjojen ketjuttaminen muistuttaa tappelupelien meininkiä. Toisaalta hiivis- kelyyn panostaneet voivat tappaa tikareilla laakista, mikäli pääsevät yllättämään.

Kingdoms of Amalur: Reckoning on varsin poikkeuksellinen tapaus. Kiitos ti- mantiseksi hiotun tappelumekaniikan käsikämmä on hauskaa rivivihollisiakin vas- taan. Tarina puolestaan jää pahasti toiminnan varjoon: satumaailma, kaikessa laa- juudessaan, tuntuu jotenkin geneeriseltä ja keskiverroilta. Persoonallisuus ja oma- leimaisuus loistavat poissaolollaan, mikä on jättää aavistuksen valjun maun suuhun

8

pelintekijät huomioiden. Lopulta viivan alle jää kuitenkin niin iso plussa, että Reckoningia voi suositella varauksetta toiminnallaisille roolipelajille.

Eerik Rajha

FINAL FANTASY XIII-2

PS3 X360

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä SQUARE ENIX
Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



Final Fantasy XIII-2 alkaa siitä mihin sen edeltäjä päättyi, mutta sen sankari Lightning on kadoksissa, ja vain tämän nuorempi sisko Serah muistaa tätä kaivata. Taivaalta tippuneen Noelin kanssa hän lähtee etsimään siskoaan ajan halki.

Vaikka tässä onkin ainekset mielenkiintoiseen asetelmaan, tuntuu Final Fantasy XIII-2:n juonenkuljetus enimmäkseen sattumanvaraiselta ja huteralta. Myös pelin hahmot ovat pöyrystyttäviä. Toki sukupuoliroolit Japanissa ovat kovin erilaisia kuin meillä, mutta kyllä aikuista ihmistä korpeaa, kun kaikki hahmot käyttäytyvät kuin ala-astelaiset. Serah on

HAHMOT KÄYTTÄYTYVÄT KUIN ALA-ASTELAISET

tyystin hirveä päähenkilönä. Hän on passiivinen, epävarma, ja käytännössä täysin Noelin vietyvänä, joka omiin pian tarinan pääosan olemalla ainoa puoliksikaan täyspäinen kaveri koko planeetalla.

Nämä sisällölliset ongelmat ovat harmillisia, koska Final Fantasy XIII-2 on kuitenkin rakennettu hyvän kehikon päälle. Sen aiempaa osaa moitittiin putkijuoksusta, ja vaikkei tässä missään hiekkalaatikossa seikkailla, tulee matkalla sentään muutama risteys vastaan. Liikkuminen aikaporttien lävitse varmistaa, että maisemat vaihtelevat sekä ulkoasu- että fiiliksensä puolesta.

Maisemissa ei olekaan mitään valittamista.



1 SATUNNAISUUTTA
Satunnaisistaisteluista tupsahtaa tyhjästä noin viiden metrin välein, mikä alkaa jossain vaiheessa nyyppiä. Hahmot saavat tasoja villiä vauhtia, ja perusmonsuista kävelee pian päätä ilman ongelmia.

2 ARVAUSKESKUS
Squarella on yritetty ottaa mallia länsimaisista roolipeleistä. Keskusteluissa pääsee valitsemaan neljästä eri lähestymistavasta, mutta ne ovat lähinnä arvauspelejä, joista voi "voittaa" pienen välianimaation valitsemalla "oikean" vaihtoehdon. Tarinallista sisältöä ne eivät yleensä tarjoa.

Final Fantasyt ovat ymmärtääkseni aina olleet komeaa katsottavaa, eikä tässäkään poiketa linjasta. Myös hahmoanimaatio on sangen laadukasta. Isoilla välianimaatioilla ei tässä osassa tosin juhlita, mutta ne mitkä siitä löytyvät ovat todella vaikuttavia. Musiikki on vaihtelevaa, mutta muutamaa kamalaa pohjanoteerausta lukuun ottamatta sävellyksessä on onnistuttu. Sama pätee myös ääninäytteen puolella niin hyvässä kuin pahassakin.

Suurin osa pelijasta kuluu taistellen erilaisten hirviöiden kanssa. Taistelumeکانikka on mielenkiintoinen sekoitus vuoropohjaisuutta ja reaaliaikaa, ja siinä on huomattavaa syvyyttä kiitos vaihdeltavien taktisten roolien ja Pokemonien tapaan kehitettävien apuhirviöiden. Satunnaisvääntöjä vain tuntuu olevan liiankin kanssa.

Jos XIII-2:een olisi kirjoitettu edes kohtuullinen juoni, voisi se olla todella laadukas. Nykyisellään sitä on kuitenkin pakko rangaista sisällöstään. Jottei ihan itku tuli

6 si, tosinanit voivat tietysti lisätä arvosanaan sen pisteen tai kaksi.

Mika Sorvari



NEVERDEAD

PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä REBELLION
Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 18

Neverdeadin päähenkilöllä Bryce Boltzmannilla ei hyvin mene. Hän nimittäin kävi haastamassa riitaa demonikuninkaalalle 500 vuotta sitten. Demonien herra ei kettuilusta niinkään innostunut, joten kirosi Brycen elämään ikuisesti itsesäälin ja alkoholismien kanssa. Nykyaikana Bryce on ketjupolttava, sarkastinen demoninmetsästäjä Yhdysvaltain hallituksen piikkiin. Noin kahdeksan tuntia kestävässä tarinassa pyritään ympäri suurkaupunkia halkoen kaiken maailman örkkejä siinä sivussa.

Vaikka Bryce on kuulematon, voi tietynlainen demoni silti päättää hänen päivänsä lopullisesti. Tarinan eri vaikeustasot eivät siis merkitse, että päähenkilö pääsis hengestään helpommin, vaan sitä kuinka herkästi ruumiinosat irtoavat. Taistelussa Bryce

DEMONEITA JA ÖRKKEJÄ HYPPII SILMILLE JOKA PUOLELTA

voi menettää vaikka kaikki raajansa. Jos pää on enää jäljellä, pyritään torsoon kiinni. Jalat ja kädet kiinnitetään takaisin hyp-päämällä niiden yli. Toimenpide tulee pelatajalle ennen pitkää harmillisen tutuksi, sillä tarinan loppupuolella vaikeustasoa nostetaan älyttömällä määrällä vihollisia. Demoneita voi niputtaa joko mittavalla aseenaalilla tai miekalla. Terän liikuttelu hoidetaan lukittautumalla viholliseen ja sitten sivaltamalla oikealla analogitavalla.

Kun demoneja hyppii silmille liikaa, ruudunpäivitys rupeaa hieman yskimään. Peli ei myöskään ole järin kaunis. Vaikka välianimaatiot ovat nättejä, ei kuvituksen voi sanoa hivelevän silmiä. Musiikillisesti peli on toista maata. Itsekin pelaajaksi tunnustautunut Megadethin Dave Mustaine on väsäyttänyt Neverdeadiin varsin raskaan ääniraidan. Jokaisessa kookkaammassa taistelukohtauksessa pärähtää hevi soimaan.

Vaikka halpamainen vaikeustasojen kanssa kikkailu ärsyttää, ei se muuten hyvään kokonaisuuteen liiemmin vaikuta. Tarinaa seuraa mielellään alusta loppuun, ja Neverdead on kaiken kaikkiaan mukava toimintapöytä.

7 Joni Eriksson

DESTINY RAGES WITHIN.



KINGDOMS OF AMALUR
RECKONING™

*It is your destiny to fight. To make the wicked taste blood. To reclaim a massive, master-crafted realm.
Let none predict your future. Let no force dictate your path. Follow destiny alone.*

KAUPOISSA NYT

PROVISIONAL



The trademarks used herein are owned by their respective owners. © 2012 38 Studios, LLC or its affiliates. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

THE DARKNESS II

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä DIGITAL EXTREMES Julkaisija 2K GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18



Jackie Estacado, ykkösosan protagonisti, on taas liemies-messä. Juuri kun tuore Franchettin mafiaperheen don sai asi-
oitaan järjestykseen, antisankarimme joutuu kilpailevan rikol-
lispoppoon sekä mystisen Victor Valenten tähtäimeen. Kaiken
lisäksi kuollut tyttöystävä Jenny piinaa miekkosta tämän unis-
sa. Ahdingosta selviytyäkseen Jackien on päästettävä pimey-
den demonin lonkerot valloilleen.

The Darkness II venyttelee muusikko Mike Pattonin ääni-
alan rajoja edeltäjänsä tavoin. Päähenkilö Jackien kertojaään-
nen pidemmät jorinat lipsuvat vähän yliyrittämisen puolelle.

Darkness-demoni on oppinut uusia temppuja sitten viime
näkemän. Uusien ja vanhojen kykyjen ympärille on rakennettu
kokonainen hahmonkehityssysteemi kokemuspisteineen. Hul-
lunkuriset ja humoristiset pikkumonsterit ovat saaneet jättä-

LOISTEPUTKIEN HOHTEESSA DEMONIVOIMIA ALKAA UJOSTUTTAA

tyä sivummalle sen tieltä. Lonkerovoimilla voi muun muassa
lävistää ja viskoa esineitä, napata auton oven suojakilveksi tai
kutsua herhiläisparven vihollisen niskaan. Valon ja varjon mer-



1 KARUA GOREA

Peli käynnistyy ronskilla ot-
teella, eikä oikein missään
rauhoitua. Suvantovaiheis-
sakin joko vuodetaan, vuoda-
tetaan verta tai muistellaan
veren vuodattamista. Valit-
tavasti meininki on lähinnä
kertakäyttöistä kurmottusta
väkivaltafetišisteille.

2 VALOT POIS

Loppupään kentissä saa
paukuttella lampuja Sam
Fisherin veroisella pieteetillä,
mikäli mielihäijä isompia
joukkoja vastaan. Varjoissa
Estacadosta tulee yhden
miehen armeija, joka viskoo
mustia aukkoja ja popsii
kuolleiden sydämiä.



kitystä on korostettu, sillä loisteputkien hohteessa demonivoimia alkaa ujostuttaa ja lonkerot käpertyvät sisään.

Kokeiluversiota pelanneet ovatkin jo päässeet näkemään, miltä tuntuu, kun pe-
lin alkuketkillä italialaisen ravintolan asiakkaat räiskitään spagetiksi mafiaiskussa.
Tyylielty, lähes cell shading -tekniikkaa muistuttava grafiikka antaa veripaltulle eri-
koisen kontrastin: se joko kolahtaa tai sitten ei ollenkaan. Harmittavasti paukuttelu
itsessään ei yllä lähellekään kilpailevien räiskintäpelin tasoa.

Moninpeli oli ekan Darknessin Akilleen kantapää, ja tässäkin verkkopelipassin
takana on päälleliimatus oloinen nelinpelitila. Vastustajien niputtaminen typistyy tuli-
aseisiin ja yhteen erikoisvoimaan. Lisäksi yhteistyömoodi ei tue tiimipohjaisen räis-
kinnän peruselementtejä. Näin pelisisältö on raavittava edeltäjänsä lyhyemmästä,
alta kahdeksan tunnin yksinpelistä, joka kertaläpäsytyn jälkeen ei jaksaa
koukuttaa muita kuin sarjakuvagoresta syttyviä.

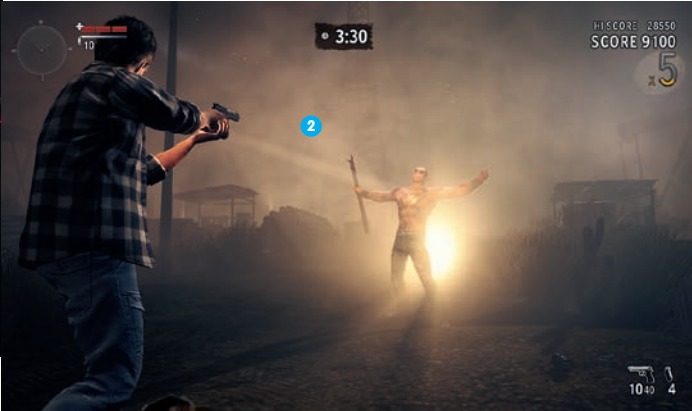
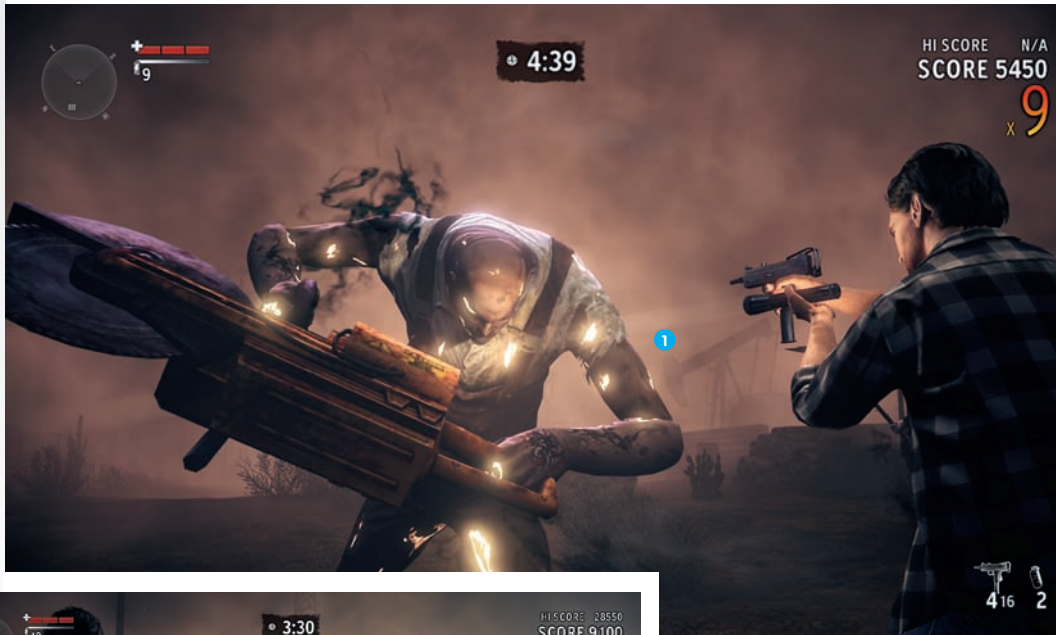
6

Eerik Rahja

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

XBLA

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä REMEDY Julkaisija MICROSOFT
Julkaisu 22. HELMIKUUTA Pelaajia 1 Ikäraja 16



1 HERRA NAARMU

Episodimaisesta luonteestaan huolimatta tarina jatkuu pitkälti siihen mihin emopeli ja sen lisarit jäivät. Alan on pahan kaksoisolehtonsa Mr. Scratchin kannoilla, joka yrittää kaikin keinoin tehdä Alanin elämästä vaikeaa.

2 AAMUNKOI

Gears of Warin Horden tyyli-ässä Fight Till Dawn -peli- muodossa tavoitteena on selvitä hengissä aamun sarastukseen ja kerätä samalla mahdollisimman paljon pisteitä. Mukana on 10 kenttää, jotka aukeavat sen mukaan, miten hyvin niissä pärjää.

Remedyn kuuden vuoden jättiprojekti Alan Wake huipentui hivenerien alavireisiin myyntilukuihin. American Nightmaren voisi mieltää korjausliikkeeksi tiellä taloudelliseen kannattavuuteen.

Bright Fallsin pelimaailman telkuissa pyöri- neet Night Springs -pätkät saavuttivat kulttimai- neen fanien keskuudessa. Twin Peaks -henkistä mystiikkaa ja puhdasta friikkeilyä sisältäneet vi- deoklipit varastivat pelaajien huomion tunteik- kaimmiltakin dialogikohtauksilta. Sisäpiirihuu- morista liikkeelle lähtenyt idea kasvaa American Nightmaren myötä kokonaiseksi Live Arcade- peliksi, jonka sci-fi-tarina rikkoo aikajatkumon lait – sekä sadoittain Taken-pahiksien ruhoja.

Selviytymiskamppailussa harjaantunut Alan loikkaa painajaisen ajaksi todellisen toiminta- sankarin buutseihiin. Rambon viitta vaatii toki arvoisensa aseistuksen ja jo ensimmäisen vartin sisään paukutellaan pumppuhaukilla. Kaikki vanhat tussarit tekevät paluun hivenerien muokat- tuina, minkä lisäksi mukana on täysin uusiakin, kuten konepistooli, taisteluhaukko ja rynnäkkö- kivääri. Vain sinko puuttuu, joskin valoraketilla pääsee aika lähelle. Uusittu kalusto ja tuoreet vihollistyyppit haastavat löytämään oikean kalii- perin kullekin koiräläälle.

Tyylilajin vaihtaminen trilleristä suoraviivai-

sempaan toimintaan on toteutettu sarjalla suu- ria ja vähän pienempiä muutoksia. Paitsi am- musten ja parantavien valokeilojen auliilla ripot- telulla, myös Alanin juoksukannon kohottami- nen, aseiden latausajan kutistaminen ja päivi- tetty taskulamppu tekevät räiskinnästä entistä virtaviivaisempaa. On kerrassaan toinen asia, pitääkö Alan Wakesta enemmän pakosalle ajettuna kirjailijana vai paukkurautoja heilutta- vana kovanaamana. Minulle emopelin Night- mare-läpipeluu oli mieleenpainuvien, kun vähät resurssit oli käytettävä taiten. Kohtaamalla Takenit silmästä silmään päätyi vain ennenai- kaiseen hautaan. Joka tapauksessa Remedy on muokannut amerikkalaisesta painajaisesta lupauksensa mukaisen: toimintaa piisaa!

ALAN WAKEN AMERIKKALAINEN PAINAJAINEN ON PUHDASTA TOIMINTAA

American Nightmaren huonoin puoli on toisto. Vaikka koko ajan edetään pysyvä ojossa, samoja pienillä vivahde-eroilla maustettuja kenttiä pelataan useaan kertaan. Tätä yritetään selittää juonikuvioilla, mutta jo Devil May Cry 4:ssä näppylöitä aiheuttanut pitkityskikka ei voi olla ärsyttämättä. Pätevänä lisukkeena on on- neksi myös arcade-henkinen Fight Till Dawn- pelimuoto, jossa on tavoitteena yksinkertaisesti hengissä aamunkoittoon koko ajan vai- kenevien vihollisaloja edessä. Alan Wake's American Nightmare tarjoaa latauspeliksi näin

8

hintansa veroista 3d-rymistelyä tyylii- leen uskollisella sci-fi-tarinalla.

Eerik Rahja

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

PS3 X360

Pelityyppi HIIVISKELY Kehittäjä KOJIMA PRODUCTIONS
Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 18

Jotkut pelisarjat henkilöityvät voimakkaasti kehittäjäänsä. Otetaan esimerkiksi vaikkapa Hideo Kojiman tinkimättömistä visioista muo- tonsa saanut Metal Gear -sarja. Metal Gear Solid HD Collection on varsin kattava kokoel- ma siitä, mistä sarja ponnistaa ja mihin suun- taan sitä lähdettiin viemään.

Solid Snake on kiistatta yksi pelimaailman tunnetuimmista sankarihahmoista. Möreä- äänisen kommandon seikkailut ovat viihdyttä- neet onnistuneesti jo useampaa pelisukupol- vea niin tiivistunnelmaisella pelattavuudellaan kuin mahtipontisuudessaan järjestömillä tari- noillaankin. Kokoelma koostuu Solid-kvadrilo- gian osista kaksi ja kolme sekä aiemmin aino- astaan PSP:lle julkaistusta Peace Walker-

METAL GEARIT OVAT OSA PELAAJAN YLEISSIVISTYSTÄ

spinoffista. Kakkosesta ja kolmosesta kysees- sä ovat alkuperäisten julkaisujen sijaan paran- nellut Substance ja Subsistence -versiot, mikä tarkoittaa käytännössä roppakaupalla lisää pelattavaa VR-haasteiden sekä hauskana lisä- nä myös alkuperäisten MSX-pelien muodos- sa. Aika on paikoin tehnyt tehtävänsä eepi- sempien ratkaisujen suhteen, mutta kaikki pe- lit ovat silti ehdottomasti kokemisen arvoisia.

Teknisesti kokoelma on moitteeton. Terä- väpiirto- ja piiritys piristää pelien ulkoosua muka- vasti, vaikka sutuiset tekstuurit ja kulmikkaat hahmot toisinaan silmään pistävätkin. Ohjau- s- vaihtoehdot ovat muuten alkuperäiset, mutta Peace Walkerissa säästövaraa on enemmän. Peace Walker on tästä johtuen ohjain pelatta- va ja on vähän outoa, ettei pelien ohjauks- mekaniikkaan puututtu sen enempää.

Väännteli asiaa miten päin tahansa, Metal Gearit ovat osa pelaajan yleissivistystä ja HD Collection tarjoaa huokean keinoon paikat siitä mahdollisesti löytyvät puutteet. Pelit ovat laa- dukasta popcorn-draamaa ja hakevat peli- maailmassa vertaistaan. Kun niihin suhtautuu asiaan kuuluvalla mentaliteetillä, ne tarjoavat

8

tuntikausiksi tiivistunnelmaista ja hauskaa toimintaa.

Tero Kerttula

THE LAST STORY

NINTENDO WII

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä MISTWALKER Julkaisija NINTENDO
Julkaisu 24. HELMIKUUTA Pelaajia 1 Ikäraja 16



Japanilaiset roolipelit ovat kriisissä. Ne eivät ole olleet relevantteja enää hetkeen, ja niiden markkinat saarivaltiossa kutistuvat alati. Syynä tähän on muun muassa uudistumisen puute. The Last Story tulee tähän kriisiin kuin tilauksesta.

The Last Story saattaa muistuttaa hieman Final Fantasya, mutta se paljastuu tiukaksi paketiksi, joka ei pitkästytä pelaajiaan loputtomilla taisteluilla. Siinä toki on mittelöitä, mutta ne ovat reaaliaikaisia ja niissä on selkeä strateginen komponentti. Perushyökkäykset tehdään automaattisesti pelaajan valitessa erilaisia yhdistelmistä ja väistellessä vastustajia. Päähenkilö Zael pystyy kiinnittämään vihollisten huomion itseensä, mikä onkin ensisijaisen tärkeää, koska ryhmän velhot tarvitsevat aikaa loitsujensa valmisteluun.

LUVASSA ON KLASSISTA ROMANTIikkaa, TRAGEDIAA JA PETTURUUTTA

Tärkeää on myös hyödyntää erikoiskykyä, jolla ympäristöstä ja vihollisten heikkouksista saa uutta tietoa.

Jokaisen taistelun jälkeen hahmot palaavat täysille luvuille. Epätavallista on, että jokaisella on viisi elämää, jotka menetettyään on ulkona taistelusta. Tätä myös tapahtuu, erityisesti suurten pomojen kanssa, jolloin pelaaja saa tutustua Game Over -ruutuun. Tallennuspisteitä tosin piisaa, eikä The Last Storyn pitäisi olla liian vaikea.

Tarina on hyvin kirjoitettu ja kertoo Lazulis-saarelle tulleista palkkasotureista, jotka näyttävät kyllä hieman sliipatuilta rooliinsa. Nämä ovat kuitenkin pidettävää. Päällepäin rauhallisella saarella käydään sisällissotaa, ja luvassa on klassista



1 LAZULIS CITY

Pelissä pyritään tarjoamaan hieman avoimemman tuntuista maailmaa, joskaan The Elder Scrolls V: Skyrimin tasolla ei tietenkään päästä. Lazulis City tarjoaa paljon sivutehtäviä ja salaisuuksia ja yllättää kooallaan sekä elävyydellään.

2 PELAAJAN VALINTA

Taisteluita ei tuputeta joka käänteessä, ja tasojen nosto ja eteneminen onnistuvat ilman päämäärätöntä hortoilemista. Luolastoissa toimintapainotteinen hahmo pääsee oikeuksiinsa, ja olan ylitse kuvattu näkymä paljastaa myös mitä selän takana tapahtuu.

romantiikkaa, tragediaa ja petturuutta, mutta tällä kertaa pelaaja voi valita reittinsä loppupisteeseen vapaammin. Välianimaatiot ovat Wille komeita, eivätkä tunnu tarpeettomasti paisutetuilta.

The Last Story miellyttää muutenkin silmää. Hahmot tekevät vaikutuksen, ja pelin tarjoama yksityiskohtien ja tekstuurien taso on parasta, mihin Wii pystyy. Ääninäyttely toimii, eikä musiikkiaan jätä sijaa valitukseksi. Säveltäjälegenda Nobuo Uematsu on onnistunut luomaan pelille juuri oikean tunnelman. Se kuulostaakin paranneltua versiolta Final Fantasya.

Vaikka The Last Story onnistuu monessa kohtaa, ei se ole vailla ongelmia. Se on japanilaiseksi roolipeliksi lyhyt: "vain" noin 30 tuntia pitkä. Useassa kohtaa tarinan läpi vain liutaan elegantisti ilman sen suurempaa panostusta. Fokus on selvästi tarinassa, eikä itse pelistä ole haluttu tehdä liian hankalaa. Kun taistelujärjestelmän sisäistä, jää pelissä vähän tilaa epäonnistumiselle. The Last Story

kuuluu kuitenkin ehdottomasti jokaiseen hyvään Wii-kokoelmaan.

9

Martin Eiser



WIPEOUT 2048

PLAYSTATION VITA

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä STUDIO LIVERPOOL
Julkaisija SONY Julkaisu 22. HELMIKUUTA
Pelaajia 1-8 Ikäraja 7

Kuulostaa ikävältä kutsua Wipeout 2048:aa kivikautiseksi, mutta kun on aiemmin pärjätellyt äänennopeutta Wipeout HD:n peissa ja hypertyylikkäässä neonmaisemissa, niin siitä se kyllä tuntuu. Se on tosin myös pelin pointti. Sonyn mukaan vuonna 2048 leijuvat rallirassit olivat vielä uutta, radat eivät olleet saaneet Wipeout-muotoaan ja maailma oli vähän rempallaan. Tämän konseptin pohjalta aloitamme veteraaniversiolla Feisar-ajokista ja kaahaamme tiemme Venom-luokasta Rapieriin ja siitä aina tulevaisuuden hyperprototyyppeihin asti, bonusesineiden räjäytellessä viholliset strösseleiksi.

Idea on hyvä, mutta jo yksi kisa kertoo, että jotain olennaista on jäänyt matkan varrelle. Kontrollit eivät ole yhtä tarkkoja kuin ennen, ja Studio Liverpool on tainnut tietoisesti kompensoida tätä leveämmillä radoilla. Pieniä yksityiskohtia täynnä olevat grafiikat tekevät näkyvästä hieman sotkuisen, ja asioista vaikeita hahmottaa ennen kuin ne tulevat likelle. Ilman apuohjausta pelaaminen käy helposti turhauttavaksi. Tämä kuulostaa jyrkältä, mutta Wipeout HD on yksi minun suosikeistani latauspelien joukossa, ja odotukseni olivat taivaissa.

Futuristisen New Yorkin ohi päästeleminen ja tuttuun maamerkkien näkeminen on toki edelleen siistiä. Lisäksi Wipeout 2048 kuuluu Playstation Vitan julkaisupelien teknologiseen kermaan, vaikka ruudunpäivitys joskus nykäiseekin ja latausajat ovat suorastaan hikisen

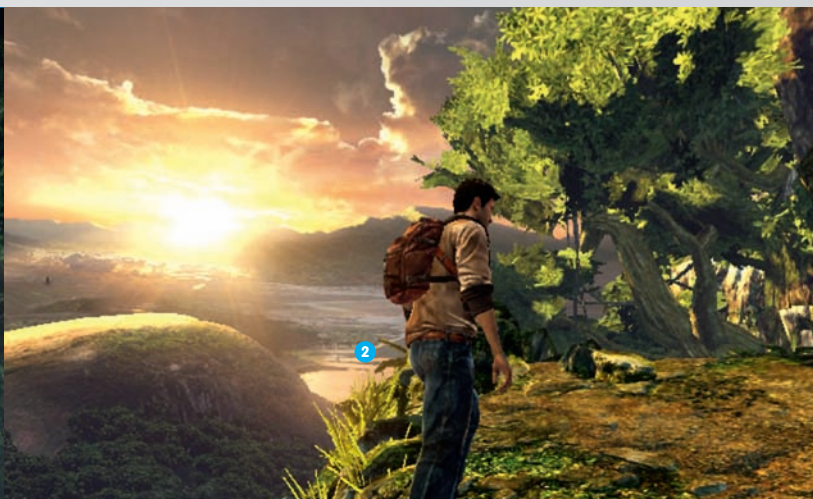
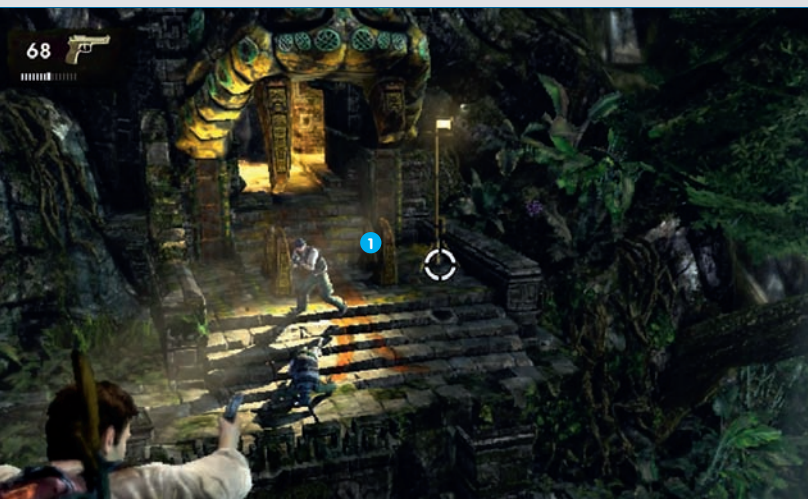
NETTIKISAT ONNISTUVAT PSV:N JA PS3:N VÄLILLÄ

pitkiä käsikonsolille.

Peli-ilon jakaminen toisten Wipeout-fanien kanssa tekee pelaamisesta vielä hausempaa. Nettikisoihin mahtuu samaan aikaan kahdeksan hurjapäätä, ja hauskasti myös sekamatsit Playstation 3:n Wipeout HD:n välillä onnistuvat. Saatavilla on useita pelimuotoja, eikä aina ole kyse siitä kuka on ensimmäisenä maalissa. Päinvastoin, on riemastuttavaa vain ammuskella toisia kappaleiksi, ja näiden matsien aikana onkin helppo unohtaa pelin ohjattavuuden heikentyneen aiempiin osiin verrattuna.

7

Jonas Mäki



UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

PLAYSTATION VITA Pelityyppi TOIMINTA Rooli AIKU Kehittäjä SONY BEND Julkaisija SONY Julkaisu 22. HELMIKUUTA Pelaaja 1 Ikäraja 16

Uncharted on kivunnut kevyesti Sonyn tärkeimmäksi yksinoikeusnimikkeeksi. Ei olekaan mikään ihme, että Sony kiirehti ensimmäisen kannettavan version mukaan Playstation Vitan lanseeraukseen. Golden Abyssin kehityksestä ei kuitenkaan vastaa aikaisemmat menestysosat taiteilut Naughty Dog, vaan Sonyn kannettaviin peleihin erikoistunut Bend Studio.

Uncharted: Golden Abyss sijoittuu ajallisesti ennen PS3-pelejä, mutta Nathan Drake on silti melkein yhtä vaarallisessa vauhdissa. Maailmanmatkaamista ei ole luvassa. Peli sijoittuu kokonaan Etelä-Amerikan viidakko- maisemiin, jossa autetaan kadonneen arkeologin tyttärelle saattamaan isänsä työ loppuun. Juoni on simppele, mutta toimiva, lukuun ottamatta hidasta aloitusta. Uusia käänteitä ei tässä tarjolla, vaan vaiheet noudattelevat sarjan tuttua kaavaa: ensin kiipeilläään raunioissa, sitten ratkotaan pulmia, ja aarteen jälkeen seuraa toimintaa, ennen kuin mestat romahtavat liekeissä niskaan.

Onneksi pelaaminen on silti hauskaa, ja kun monimutkaisen ohjauksen kanssa pääsee sinuiksi, käy seikkailukin sujuvammaksi. PSV:n ominaisuudet ovat kovassa käytössä ja tutoriaalit tulevat alussa tarpeeseen. Perinteiset ohjaustavat ovat ylivoimaisesti toimivimpia, mut-



1 SAA AUTTAA

Tähtäminen PSV:n analogitallilla on haastavaa. Valikoista voi onneksi laittaa avun päälle, mikä tekee pelaamisesta huomattavasti mukavampaa.

2 LÖYTÄJÄ SAA PITÄÄ

Uudelleenpeluuseen kannustetaan valtavalla määrällä kerättävää. Aarteita löytyy joka kolkasta, minkä lisäksi tarjolla on valokuvien räpsimistä, seinäkuvien kopioimista sekä vihollisista irtoavien etsintä- kuulutuspalkkioiden metsästyksiä.

ta joskus on mukavan rentoa piirtää kiipeilyreitit suoraan ruutuun. Kosketusnäyttöä käytetään ahkerasti taisteluissa ja pulmissa; pelin lopussa jopa kyllästymiseen asti.

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS ON ODOTETUSTI VITAN PARAS JULKAISUPELI

Pienenä miinuksena valikot ovat sekavat, eikä niitä voi selata kuin kosketusnäytöllä.

Ulkoasultaan Uncharted edustaa Vitan kirkkainta kärkeä ja paikoitellen maisemat ovat suorastaan huikeaa katseltavaa. Kiiirehtiminen kuitenkin näkyy välillä rosoisuutena ja huolimattomissa tekstuureissa. Ääninäyttely on totuttuun tapaan erinomaista, mutta aiemmasta poiketen hahmojen kasvat eivät pysy tunteissa oikein mukana.

Uncharted: Golden Abyss on joka tapauksessa Playstation Vitan paras julkaisupelejä. Sony on ennakkoon jopa keuhnut, että peliä voisi suoraan verrata kotikonsolin edeltäjiin. Itse en menisi ihan niin pitkälle. Vaikka nautin seikkailusta, PS3:een nähdyn pieni ruutu verottaa Unchartedin eepillisyyttä. Oli miten oli, jos PS Vitan ostopäätös on jo tehty, ei laitteelle löydy parempaa ensimmäistä peliä.

8

Arttu Rajala



LITTLE DEVIANTS

PLAYSTATION VITA (Kirjoittanut: Arttu Rajala)

Little Deviantsin idea on lähinnä esitellä PS Vitan ominaisuuksia perheen pienimmille tarkoitettuina minipeleissä. Pääosissa on liuta pulaa joutuneita irvailavia ja hullunkurisia hirviöitä, joiden avaruusaluksen osia pelaajan täytyy keräillä pitkin maita. Minipelejä on kaikkiaan noin parikymmentä, ja ne hyödyntävät mukavasti PSV:n kykyjä. Aikuiseen makuun ne ovat kuitenkin epätoivoisen kertakäyttöisiä. Lapset saavat älyvapaas-

5

ta meiningistä ehkä enemmän irti, mutta peli ei silti ole laitteen julkaisun parhaimmistoa.



REALITY FIGHTERS

PLAYSTATION VITA (Kirjoittanut: Arttu Rajala)

Kun pääsin vihdoinkin kiinni peliin, tajusin odotuksen olleen aivan liian korkealla. AR-toiminnot ovat kivoja: oman naaman voi tökätä hahmolle, ja taistelulentäksi saa vaikka oman työpöydän. Huvitus kestää kuitenkin tasan sen hetken, ennen kuin huomaa, että alta löytyvä taistelupeli on keskinkertainen, pelimuotoja on niukasti ja tarinamoodi on suorastaan loukkaava. Vaikka omien hahmojen luominen toimii, kaikki kilkkeet pitää

4

ensin avata pelaamalla. Peli yksinkertaisesti tuntuu halvalta ja pelaaminen käy nopeasti tylsäksi.



EVERYBODY'S GOLF

PLAYSTATION VITA (Kirjoittanut: Arttu Rajala)

Jos on koskaan pelannut Everybody's Golf -pelejä, tietää heti missä mennään: Värikkäitä hahmoja, vehreitä ratoja, ja niillä kirmailevia söpöjä eläimiä. Kaikilla on ihmeen kivaa. Meininki on niin tyypillistä japanilaista vaahtokarkkia, että hirvittäisi, ellei ytimessä olisi samalla myös kelvollinen golfpeli. Valikot ja ohjaus voivat olla alussa hieman sekavia, mutta pelattavia ratoja ja avattavaa riittää, jos peli koukuttaa. Golfia Vitalle halajaville

6

Everybody's Golf on tällä haavaa se ainoa vaihtoehto, mutta asiat voisivat olla huomommin.

RIDGE RACER™ UNBOUNDED



LIMITED EDITION

INCLUDES:

3 CARS (THE IMMORTAL, ROAD WOLF & GHOSTER)

+ 5 PAINT JOBS (PAC-MAN™, GALAGA™, TEKKEN™,
SOULCALIBUR™, ACE COMBAT™)



COMING OUT
30/03/2012



DRIVE, DESTROY, DOMINATE

PRE ORDER AT **GameStop**
power to the players™



www.pegi.info



RIDGE RACER™ UNBOUNDED ©NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

WWW.RIDGERACER.COM



Captain America: The First Avenger

Sarjakuvamaailman yli-patrioottisin supersankari iskee natseille luun kurkkuun



Näyttelijät
Chris Evans, Hugo Weaving, Sebastian Stan, Toby Jones & Tommy Lee Jones
Julkaisija PARAMOUNT
Ohjaus JOE JOHNSTON
Genre TOIMINTA

KAPTEENI AMERIikka ON YKSI vanhimmista supersankareista. 1941 päivänvalon nähnyt, kilpeä luotisuusojana käyttävä kirkasotsainen sankari oli puhdas propagandakoneiston tuote, sankari joka veti natseja turpaan ja ylisti Yhdysvaltain suuruutta. Onkin hauska nähdä, että Captain America ammentaa nimenomaan Kapun todellisista juurista, ja vieläpä erittäin onnistuneesti.

Kapteeni Amerikka on keinokekoisen luomus. Rääpälemäisestä Steve Rogersista (Chris Evans) tehdään superseerumin avulla lihaksia pullisteleva komistus, joka kykenee yli-inhimillisiin suorituksiin. Näin tärkeää henkilöä ei kuitenkaan lähetetä rintamalle. Rogersista tehdään viitteellisissä teatteriesityksissä ja propagandaa tiheissä elokuvissa esiintyvä Kapteeni Amerikka, natseja kurtuttava idoli, jonka ainoa tehtävä on promota sotaobligaatioita sen oikean, täysin toisaalla käytävän sodan rahoittamiseksi.

Rogers on leipääntynyt uraansa keimailevana pellenä ja haluaisi toteuttaa kutsumustaan sotilaina. Tilaisuus sankarointiin toki aukeaa ja Rogers pääsee osoittamaan kykynsä johtajana ja taisteelijana. Kun esikunta saa vihiä Rogersin kyvyistä

rintamalla, Kapteeni Amerikasta tulee varieteetaiteilijan sijasta todellinen sotilas, joka iskee natseihin herranpelkoa käsin poimitun ryhmänsä avulla.

Jokaisella supersankarilla on myös oma arkkivihollisensa. Punakallo (Hugo Weaving) on Rogersille voimansa antaneen seerumin toinen todiste, jolla on mielessä huomattavasti suuremmat kuviot kuin Kolmannen Valtakunnan turhat haihattelut. Mies irtautuu natseista perustaakseen oman, käytännössä suoraan natseihin rinnastettavaksi tarkoitetun Hydra-armeijansa.

Siinä missä näyttelijätyöstä erottuu edukseen ainoastaan Evans sekä Kapun mieltiettyä esittävä Hayley Atwell, ohjaaja Joe Johnston tietää mitä tekee. Captain America ei ole hahmokeskeinen draama vaan itsetietoinen pulp-seikkailu, jossa painotus kuuluu olla menolla ja meiningillä. Raina onnistuu ottamaan sarjismaisesta asetelmastaan kaiken irti: lavastus, puvustus ja väritys tukevat kaikki vanhojen sarjakuvien tunnelmaa.

Lasertykkejä ja räjähdyksiä, uhkarohkeita kommandoiskuja sekä pseudonatsseja!
7 Miten tästä voisi olla pitämättä?
Jori Virtanen



Kostajat kokoon!

Kapteeni Amerikan myötä viimeinen palapelin osa on paikallaan. Rautamies, Hulk ja Thor ovat jo elokuvansa saaneet, joten kevällä on viimein aika kutsua kokoon The Avengers eli Kostajat. Pientoon liittyy myös Samuel L. Jackson Nick Furnä ja Scarlett Johansson Musta leskenä, joten nähti tähti-kaarti on kasassa. Ohjauksesta ja käsikirjoituksesta vastaa puolestaan nörttisuosikki, Buffy the Vampire Slayeristä ja Fireflystä tunnettu Joss Whedon. Odotukset ovat taivaissa. 220 miljoonan budjetilla studioille ei kelpaa muu kuin lippuluukkujen kassakoneet äärimmilleen täyttävä täysosuma.



Spartacus: Blood and Sand

Ohjaus STEVEN S. DEKNIGHT Genre TOIMINTA Julkaisija FS FILM

SPARTACUS ON RANKKA TARINA traakialaisesta gladiaattorikoulusta, ja tämän ajasta gladiaattorikoulussa ennen suurta orjakapinaa. Vaikka sarjan voi tiivistää tisseihin, vereen ja suolenpätkiin, on siinä myös juonellista sisältöä, joka pääsee oikeuksiinsa vasta myöhemmissä jaksoissa. Se ei kuitenkaan koskaan luovu roisista meiningistään, ja osa hyvin kirjoitetusta dialogista esitetään lähimmän orjan hanuria rassaten. Xenasta pitävälle mainittakoon, että sarjassa esiintyy (edukseen) itse Lucy Lawless.

Sarjan CGI-painotteinen tyyli on todella vahvaa, ja näyttää joissakin kohtauksissa myös hieman halvalta, jota se epäilemättä myös on ollut. Green screen -tykytys kuitenkin hieman tasoittuu ja kehittyy sarjan edetessä, ja silmä tottuu sen poikkeavaan ilmeeseen.

Spartacus: Blood and Sand (sarjan 1. kausi) on yllyövä, tietokoneanimaatiolla tyyliä fantasia muinaisesta Roomasta, jonka käsitys hienovaraisuudesta on näyttävä vehkeen sijasta takapuolta. Sille kannattaa silti antaa tilaisuus, koska liioiteltuun räväkkytyteen nojaavan kuoren alla on hyvin kirjoitettu tarina.

7

Mika Sorvari



Vain seksiä

Ohjaus WILL GLUCK Genre ROMANTTINEN KOMEDIA Julkaisija SONY

ROMANTTISET KOMEDIAT SUUNNITTELLAAN yleensä naisten fantasiaiksi, eikä Vain seksiä (Friends With Benefits) ole poikkeus. Tarina on muunneltu kuvioista, joka kerrotaan lajityyppissä yhä uudelleen. Tyttö tapaa pojan, ja hauskanpidon jälkeen uskotellaan, että ollaan vain ystäviä. Sekoilujen kautta tosirakkaus kuitenkin lopulta voittaa. Sinkkumiesten ei kannata rainaa katsella, tai ainakaan yksin.

Tarina poikkeaa totutusta fantasiasta siinä, että elokuvassa nainen on modernin aloitteellinen ja määrätietoinen. Mila Kunisin Jamie on koko rainan ajan aivan yhtä rohkea kuin Justin Timberlaken Dylankin. Dialogi on sujuvaa ja sitä tukee ohjaajan valinta suosia nopeita leikkauksia, jollaisia näkee yleensä enemmän toimintaelokuvissa. Ohjaaja muistaa myös miehiä vilauttamalla Kunisin muotoja vastapainoksi Timberlaken äijähahterille.

Vain seksiä on kevyt ja lennokas elokuva, josta mieleen jää pääparin onnistunut kemia. Tarina ei omaperäisyydestä palkintoja voita, mutta Mila Kunisin takamuksen näkymisestä on annettava plussaa.

6

Markus Hirsilä



Pussikaljaelokuva

Pääosissa Jussi Nikkilä, Yermi Rajamaa, Eero Milonoff & Marjut Maristo

Ohjaus VILLE JANKERI Genre DRAAMA KOMEDIA Julkaisija NORDISK FILM

MARSALKKA, HENNINEN JA LIHI ovat syrjäytymisen rajalla tasapainoilevia kalliolaisia. Eivät niitä vanhan liiton kalliolaisia joilla on tatuoinnit kahdesta vankilasta, mutteivät myöskään uusia hipsterikalliolaisia jotka tunkevat nappomiesten reservaattiin ja puskevat vuokratasoa ylöspäin. Pussikaljaelokuva kertoo tämän kolmikun kesäpäivästä, johon ei yllättäen liity mitään erityisen eepistä. Pää pitäisi saada sekaisin, mutta kun tuli astuttua paskaan ja poliisikin tyylyttää.

Elokuvan alkuteos perustui paljolti tajunnanvirtaan, ja se on antanut myös käsikirjoitukselle melko löysän rakenteen. Kenties tämän vuoksi elokuvan kohtaukset eivät suostu nivoutumaan yhteen oikein millään. Vaikutelmaa ei varsinaisesti paranna tv-tasoiseksi jäänyt kuvaus ja valaistus.

Dialogi elokuvaan on ammennettu tietyillä muutoksilla kirjasta, ja se onkin omalla kuivakkaan humoristisella tavallaan sen parasta antia. Itse olisin vetänyt nupit rohkeasti Kaurismäkeen asti, mutta elokuvaan lisätyt komediapoliisit varmistavat, ettei sen sävy yllä sellaisiin sfäreihin. Harmi sinänsä,

koska päähenkilöittensä tapaan elokuva jää näin ilman mitään selkeää tyyliä tai linjausta.

Pussikaljaromaanin tai jonkinlaisen henkisen kalliolaisuuden faneille Pussikaljaelokuva antaa varmasti paljon, ja monia sen repliikeistä tullaan epäilemättä raiskaamaan Roskapankin penkeillä seuraavien vuosien aikana. Minä olen romaanista lukenut vain arvostelut ja analyysit, ja vaikkakin arvostelijana sijoitun perinne-kalliolaiseen palkkaluokkaan, en koe vahvaa samaistumista tähän joukkoon.

Pussikaljaelokuvasta on kuitenkin aistittavissa tiettyä varauksetonta lämpöä ja symppaamista sen kuvaamia hahmoja kohtaan, ja siinä on epäilemättä mukana aimo annos sitä "aitoutta" mitä Kallio voi tarjota. Se tuntuu kuitenkin parhaimmillaan yltävän vain tulkitsemansa kirjan oheistuotteeksi, joka antaa äänet ja kasvot sen hahmoille. Näyttelijäntyössä ei kyllä olekaan valittamisen sijaa, ja etenkin Eero Milonoff vetää Hennisenä vallan viihdyttävän ja mielempainuvan suorituksen. Klassikkoksi se ei silti riitä tätä rainaa nostamaan.

6

Mika Sorvari

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Leijonakuningas

Pääosissa Matthew Broderick, Jeremy Irons & James Earl Jones
Ohjaaja ROGER ALLERS & ROB MINKOFF

THE CIRCLE OF LIFEN kajahtaessa kaiuttimista kulkevat kylmät väreet selkäpiitäni pitkin. Näin elokuvan viimeksi yli 15 vuotta sitten, ja vaikka se on aina ollut animaatiuosusikkejani, en odottanut sen iskevän samalla lailla. Olin täysin väärässä.

Kuninkaan murha kateellisen veljen kynsissä ja nuoren prinssin syyllisyyden riivaama pako ovat tietysti puhdasta Shakespearea, mutta se toimii täydellisesti. Mitään turhaa ei ole mukana. Tarina osuu jokaiseen hermoon, ja katsoja itkee, nauraa ja elää mukana joka hetkessä Simban etsiessään paikkaansa elämässä.

Elokuva ei ole koskaan näyttänyt ja kuulostanut paremmalta. Värimaailma toistuu levyllä uskottoman elävänä ja legendaariset musiikit 7.1:ssä nostavat tunnelman uusiin ulottuvuuksiin. Laulut ja ääninäyttely ovat Disneyn tapaan huippuluokkaa, eikä suomenkielinenkään dubbaus jää kauas alkuperäisestä.

Sisältöä riittää mukavasti myös ekstroissa, ja erityisesti ohjaajakaksikon kommenttiraita on antoisaa kuunneltavaa. Harvinainen täysi kymppi on paikallaan. Leijonakuningas Blu-rayllä ansaitsee sen.

10

Arttu Rajala



METAL GEAR SOLID

Kehittäjä Konami Julkaisija Konami Alusta PC / Playstation 2 Julkaistu 1998

KLASSIKKO

Vuosi 1998 on jäänyt aikakirjoihin hiiviskelypelien esiintulona. Tenchu: Stealth Assassins, Thief: The Dark Project ja Metal Gear Solid pitivät yhdessä huolen siitä, että hitaaseen harkintaan luottavat hiipimispelit olivat tulleet jäädäkseen. Suoraviivainen ammuskelu ei enää ollutkaan avain menestykseen, vaan pelaajan oli pysähdyttävä kuuntelemaan ja odotettava tilaisuutta edetä. Hiiviskelypelien ajatus oli jo aiemminkin elänyt pelinkehittäjien mielissä, mutta vuosittu-hannan vaihteen lähestyessä kolmiulotteiset ympäristöt yhdistettynä kehittyneempään tekoälyn tekivät visioista totta.

Metal Gear Solid ei ollut sarjan aloittava peli, mutta se loi pohjan, jolle kaikki Metal Gear -pelit ovat sittemmin rakentaneet. Hiiviskelyn ohella muistettavin ominaisuus lienee elokuvallinen esitystapa. Tarina etenee tie-

HIIVISKELYN OHELLA MUISTETTAVIN OMINAISUUS LIENEE ELOKUVALLINEN ESITYSTAPA

teiselokuvan tapaan vauhdikkaissa välivideoissa, joiden kesto saavutti kipurajan myöhemmissä jatko-osissa. Ensimmäisessä MGS-pelissä oli kuitenkin vielä enemmän pelattavaa kuin katseltavaa.

Metal Gear Solidin maailma on täynnä salaliittoa, laittomia ydinaseita, geenimanipuloituja supersotilaita ja sodankäynnin mullistavia teknologisia oivalluksia. Monille tällainen sekamietelisooppa oli liikaa, mutta se ei estänyt sarjaa keräämästä innokasta fanijoukkoa. Taloudellisen menestyksen ja uuden lajityypin lisäksi Metal Gear Solid teki japanilaisesta Hideo Kojimasta pelisuun-

nittelun puolijumalan. Vuosien kuluessa miehen sanallinen vaikeaselkoisuus on vielä lisännyt hänen myyttistä tenhoaan pelaajien mielissä.

Yksi tekijä MGS:n vetovoimassa oli sen vahva henkilögalleria. Kaiken keskellä häärii geeniteknikalla alkunsa saanut agentti Solid Snake, jonka muriseva ääni tuli aikojen saatossa kuuluisaksi. Huonommaksi eivät jää myöskään allensa laskeva teknologianörtti Otacon, varsin feminiininen tarkka-ampuja Sniper Wolf, Solid Snaken geneettinen kaksois-olento Liquid Snake ja kuudestilaukeavalla fiilistelevä Revolver Ocelot. Peliteknologisena innovaationa muistettavin oli kuitenkin taistelu Psycho Mantisia vastaan: ilmassa leijuva vihulainen luki pelaajan "ajatuksia" Playstationin muistikortilta. Meedion kyvyt auttoivat pahista ennakoimaan pelaajan liikkeitä, mutta tämä oli kierrettävissä siirtämällä peliohjainta konsolin portista toiseen. Kaiken kruunasi niin sanottu neljäs seinän rikkominen, jossa Solid Snake pelaajaan katsoen kehotti tätä laskemaan ohjaimensa maahan.

Metal Gear Solidissa oli paljon osatekijöitä, jotka yhdessä nostivat sen historian jalustalle. Uudelleenjulkaisujakin on tehty useita, ja niistä monet pitävät parhaana Gamecuben Twin Snakesia.

Markus Hirsilä

Hideo Kojima nousi vaikeuksista mestariksi

Hideo Kojima sai ensimmäisen pestinsä alalta liittyessään Konamille suunnittelijaksi vuonna 1986. Nyt miehen ansiota katsoessa voi olla vaikea uskoa, että Kojiman uran alku oli itse asiassa varsin kivikkoisen. Koska hän ei hallinnut peliohjelmointia, hänen ideoitaan pidettiin aluksi kelvottomina. Toisaalta Kojima ei tuntenut saavansa sellaista vastuuta, mitä tavoitteli. Harkittuaan eroa hän kuitenkin päätti pysytellä Konamilla, missä hän on hiljalleen onnistumisten kautta edennyt aina johtotehtäviin asti. Urallaan Kojima on tuottanut useita pelejä ja sarjoja, kuten Snatcher, Policenauts ja Zone of the Enders, mutta ylivoimaisesti suosituin niistä on Metal Gear.



LISTAT

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



Tähtien sotaa netissä Star Wars: The Old Republic

Aivan joulun alla julkaistu Biowaren verkkoroolipeli Star Wars: The Old Republic sai Suomessa hyvän startin ja myi tammikuun alussa kultaa (yli 10 000 kopiota). Yhteensä peli on kerännyt jo reilut 1,7 miljoonaa pelaajaa ympäri pallon.



Suomen Top 10, viikot 3-4

| Sija | Peli | Julkaisija | Arvosana |
|------|--|-----------------|----------|
| 1 | Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360 | Electronic Arts | 9 |
| 2 | Call of Duty: Modern Warfare 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360 | Activision | 8 |
| 3 | The Elder Scrolls V: Skyrim PC / Playstation 3 / Xbox 360 | Bethesda | 10 |
| 4 | NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360 | Electronic Arts | 9 |
| 5 | Need for Speed: The Run 3DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360 | Electronic Arts | 6 |
| 6 | FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360 | Electronic Arts | 9 |
| 7 | Singstar Suomisuosikit Playstation 2 / Playstation 3 | Sony | 7 |
| 8 | Star Wars: The Old Republic PC | Electronic Arts | 9 |
| 9 | The Sims 3: Lemmikit 3DS / PC / PS3 / Xbox 360 | Electronic Arts | 7 |
| 10 | Gran Turismo 5 Playstation 3 | Sony | 8 |

Suomen Top 10, viikot 1-2

| Sija | Peli | Julkaisija | Arvosana |
|------|--|-----------------|----------|
| 1 | Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360 | Electronic Arts | 9 |
| 2 | Call of Duty: Modern Warfare 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360 | Activision | 8 |
| 3 | The Elder Scrolls V: Skyrim PC / Playstation 3 / Xbox 360 | Bethesda | 10 |
| 4 | NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360 | Electronic Arts | 9 |
| 5 | FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360 | Electronic Arts | 9 |
| 6 | Need for Speed: The Run 3DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360 | Electronic Arts | 6 |
| 7 | Singstar Suomisuosikit Playstation 2 / Playstation 3 | Sony | 7 |
| 8 | Star Wars: The Old Republic PC | Electronic Arts | 9 |
| 9 | The Sims 3: Lemmikit 3DS / PC / PS3 / Xbox 360 | Electronic Arts | 7 |
| 10 | Gran Turismo 5 Playstation 3 | Sony | 8 |

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

UFC[®] 3

UNDISPUTED



Pre-order today and get **EXCLUSIVE** access to the...

CONTENDERS FIGHTER PACK



Jason Miller

Nick Diaz

Brian Stann

Phil Davis

...featuring Nick Diaz, Jason "Mayhem" Miller, Phil Davis and Brian Stann. Step Inside with 4 of the most fearsome fighters in mixed martial arts for the first time in **UFC Undisputed** history.



Featuring **PRIDE** For more information go to: www.ufcundisputed.com/pride



In Stores 17.02.12
www.ufcundisputed.com

PS3/X360 69,95



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting™, UFC®, The Ultimate Fighter™, Submission™, AS Real As It Gets™, Zuffa®, The Octagon™, UFC® Undisputed™ 3, and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. PRIDE®, PRIDE FC™, PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS™ and BUSHIDO® are trademarks of Pride FC Worldwide Holdings, LLC registered in the United States and other countries. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners. Any use, in whole or in part, of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, service marks, designs, logos or other intellectual property owned by Zuffa, LLC shall not occur without the express written consent of Zuffa, LLC and all rights with respect to any such unauthorized use are hereby expressly reserved. PS3™, PlayStation™, PS3™ and PS™ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.





WORLD OF TANKS

**ILMAINEN MMO-VERKKOPELI
JO 18 MILJOONAA PELAAJAA!**



STRATEGIAA

Kerää yhteen joukkuverisi ja yllätä vihollisesi ylivoimalla



TOIMINTAA

Käytä ympäristöäsi viisaasti tiukoissa yksi-vastaan-yksi -taisteluissa



PANSSARIVAUNUT

Johda tankkejasi, kommunikoi muiden pelaajien kanssa, kouluta miehistöäsi

WARGAMING.NET JA PLAYSPAN TARJOAVAT

**LUKIJOILLE LAHJAKSI 7 EURON ARVOISEN
TUNNUSLUVULLISEN ULTIMATE GAME CARD -MAKSUKORTIN* [PIN]**

* Tunnusluku on kertakäyttöinen, eikä sitä voi yhdistää muihin tarjouksiin

Kiirehdi, sillä tämä tunnusluku [PIN] on voimassa vain 30. maaliskuuta 2012 asti.

Sinun tarvitsee vain klikata www.wotcode.com/ugc -sivulle, määrätä kullan määrä, valita maksutavaksi **Ultimate Game Card** ja sitten syöttää kortin tunnusluku [PIN].



ULTIMATE
GAME CARD

**TAISTELU
ODOTTAA!**



WARGAMING.NET