

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | PC | PS VITA

ILMAINEN
PELILEHTI
Maaliskuu 2012
Numero 42

Game reactor

Pohjoismaiden suurlehti

www.gamereactor.fi



ARVIOSSA

MASS
EFFECT
3

TOIMITUKSEN TERVEISET

Lue Gamereactorin toimituksesta lisää osoitteesta Gamereactor.fi/toimitus



Markus Hirsilä

Mass Effectiä tulee jo korvistakin, sillä juttudeadline edellytti todellisia maraton-istuntoja. Massa- ja Gears-fanina en kuitenkaan valita: positiivistakin stressiä on olemassa. Pelen ohella ehtii onneksi myös vikitellä Tampereen tyttöjä ja käydä puntilla.



Eerik Rahja

Laskukausi kantaa loppusuoralle hiihtolomien jälkeen, mutta maaliskuun alun SSX antaa lisäluistoa lautaan. Kalenteriin mahtuu lautaillen SM-kisat Rukalla sekä TTR-tyttöjen kannustaminen Levillä kuun viimeisenä viikonloppuna. Mars maakeen!



Leevi Rantala

Leevin talvea ei varjosta edes Playstation 3:n traaginen hajoaminen. Talven synkät, kuten aurinkoisetkin päivät kuluivat vallan rattoisasti myös Wiin mammuttimaisten roolipelin ja etenkin helmikuussa ilmestyneen mainion The Last Storyn parissa.

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 42 / maaliskuu 2012



Yhteisössä on voimaa

Muutoksen tuulet puhaltavat pelimaailmassa paljon voimakkaammin kuin monella muulla viihteen alalla. Digitaalinen jakelu, piratismi pelko ja kasvavat kustannukset ovat vain muutamia haasteita, joihin pelinkehittäjät joutuvat tänään ja huomenna vastaamaan. Pienimmille peliyhtiöille haasteet ovat tietysti jopa suuremmat, mutta toisaalta juuri niiden suunnasta syntyvät ne mielenkiintoisimmat ratkaisut selviytyä myrskytuulten pyörteistä.

Viime aikojen kuumin puheenaihe on ollut peliprojektien yhteisörahoitus. Sen nousi media-tietoisuuden pinnalle hetkessä, kun itsenäinen pelistudio Double Fine julkisti aikeensa hakea rahoitusta uudelle peliprojektilleen yhdysvaltalaisen Kickstarter-sivuston kautta. Studion perustajan Tim Schaferin pelit, kuten Grim Fandango ja Psychonauts, ovat pelaamisen kulttiklassikoita, joten kun Schafer paljasti, että projektin tarkoituksena oli luoda klassisen mallin mukainen PC-seikkailupeli, pääsi hullunmylly valloilleen.

Fanien vastaus löi ällikällä niin Double Finen kuin pelilehdistönkin. Työnimeltään Double Fine Adventuren tavoitteena oli kerätä kuukaudessa kehitystä varten 400 000 dollaria, mutta summa tuli täyteen jo ensimmäisen 24 tunnin aikana! Parissa viikossa tuen määrä oli ylittynyt jo kaksi miljoonaa dollaria. Ja kaikki tämä ilman mitään tarkempia tietoja pelistä. Viesti oli aika harvinaisen selvä: fanit halusivat Tim Schaferin tiimiltä klikkitteluseikkailun ja luottoa riittää.

Yhteisörahoitus ja tuen kerääminen faneilta ennakoon ei toki ole mikään uusi idea. Yksi parhaimmista esimerkeistä löytyykin todella läheltä. Pääosin kotimaisin voimin tehdyn tietiselokuvan Iron Skyn rahoitus kerättiin laaja-alaisesti, mutta ilman fanien rahallista tukea ja vapaaehtoistyötä elokuva ei olisi koskaan nähnyt ensi-iltaansa Berliinin elokuvajuhlilla helmikuussa. Suomalaista elokuvahistoriaa kalleimpana kotimaisena tekemä Iron Sky nähdään valkokankailla 4. huhtikuuta ja arvio elokuvasta löytyy myös Gamereactorista kuun vaihteessa.

Yhteisörahoitus on mainio idea. Se ei tietysti ole mikään automaattinen oikotie onneen. Double Finen tapainen menestys edellyttää ennakoita vankkaa fanipohjaa, eikä sellaista todennäköisesti ole tulokkailla. Menestystarinan keräämä julkisuus voi siiltä avata kallisarvoisia mahdollisuuksia pienille yrittäjille.

Ja uudet ideat ja tempaukset jos mitkään ovat aina tervetulleita. Ne ovat tekijöitä, jotka ajavat pelialaa eteenpäin yhtä lailla kuin suuret innovaatiotkin. Mikään ei ole esimerkiksi viime aikoina nostanut mielialaani samalla tavalla kuin Humble Bundle -tyyliset "maksa mitä haluat" -tempaukset. Siinä missä suuret peliyhtiöt eivät uskalla kokeilla uutta, on upeaa nähdä ruohonjuuritasolta nousevan oikeasti mielenkiintoisia ja luovia ideoita.

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 /
Raine Laaksonen

Osoite Gamereactor Finland
Niinikuja 3 / 01360 Vantaa
Puhelin 050 375 7728
Verkkosivut www.gamereactor.fi
Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa
Painos 35 000 kappaletta
Julkaisutiheys 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 pohjoismaainen **ilmaisjakelu**, 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 postikuluja vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita, artikkeleja voi lukea myös Gamereactorin iPhone, iPod Touch, iPad -sovelluksesta, joka on ladattavissa Applen verkkokaupasta ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkaistaan sähköinen versio eli eMag, jonka voi saa pelien jakelijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona omille verkkosivuilleen.

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S

Testiversiot:

Arvioissa ei välttämättä mainita millä alustalla peli on testattu ja se voi olla mikä tahansa meillä 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



Ikärajat:

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

Verkkotekstit:

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

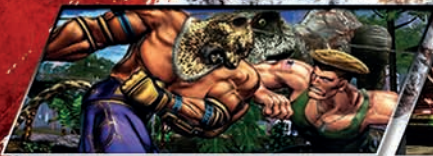
ONKO SINUSTA
RIKKOMAAN RAJOJA?

STREET FIGHTER X TEKKEN

STREET FIGHTER X TEKKEEN

-NORDIC EDITION-

SISÄLTÄÄ AINUTLAATUISEN LATAUSKODIN,
JOLLA VOI LADATA HAHMOILLEEN
LIGHTNING LEGS- JA KING OF IRON FIST
-ERIKOISOMINAISUUDET



38 PELATTAVAA HAHMOA
(JOISTA 5 VAIN PLAYSTATION 3:LLÄ)



MAHTAVAT VERKKO-OMINAISUUDET
SISÄLTÄEN MM. ONLINE CO-OP -TILAN



PALJON MUOKATTAVIA
OMINAISUUKSIA

www.streetfighter.com/sfxtk

12
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360™

XBOX
LIVE

CAPCOM®
capcom-europe.com



VAARA LÄHELLÄ

Los Angelesissa majaileva Danger Close perustettiin Medal of Honorin varten. Studio koostuu suurelta osin Treyarchin loikkareista, Dicen väestä sekä EA-veteraaneista. Tiimin tarkoituksena on luoda realistisempia seikkailuja, joissa päähahmoa ja tapahtumapaikkaa ei vaihdeta yhtenä, vaan tarinan tapahtumat etenevät johdonmukaisemmin, todellisuuteen pohjaten.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Gamereactor vieraili pelistudio Danger Closella ja tutustui uuteen Medal of Honorin

Terroristiorganisaatio Abu Sayyaf on kaapannut poliitikkoja panttivangeiksi Baslanissa, Filippiineillä ja sijoittanut vangit tulvivaa kaupungintaloon. Tiukka paikka. Onneksi poliitikot ovat riittävän silmäätekeviä, jotta Yhdysvaltain hallitus on halukas yrittämään kaikkensa heidän vapauttamiseksi ja lähettää matkaan Tier 1 -sotilasjoukon. Tilanne



johtaa spehtaakkelimaiseen kohtaukseen, jossa joukon on tulitettava vihollisia tieltään kahlatessaan kainaloihin yltävässä vedessä, ajelehtivan romun keskellä.

Vieraillessani Danger Closella Los Angelesissa esillä ei ollut vain EA:n seuraava sotapeli Medal of Honor: Warfighter, vaan paikalla oli myös kolme todellista taistelijaa, jotka kertoivat osallisuudestaan uudelleen käynnistetyn sarjan kehitykseen. Kaksi heistä oli merijalkaväestä ja yksi Delta Forcesta. Sotilaat selittivät, että peli perustuu pääpiirteissään heidän kokemuksiinsa ja että yksityiskohtien oikeellisuudesta on haluttu pitää kiinni.

Jo vuoden 2010 versiossa panostus yksityiskohtiin oli jossain määrin havaittavissa. Esimerkiksi sellaiset seikat kuin aseiden käsittely tulitaistelussa tai miten tarkkuuskivääri toimii olivat melko hyvin kohdallaan. Sodassa oleminen jopa 300 päivää vuodessa vaatii kuitenkin veronsa, ja tämä on yksi kulmakivistä Medal of Honor:

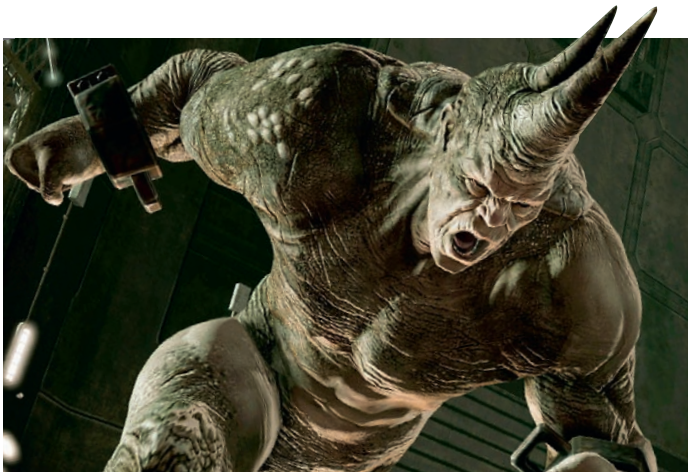
Warfighterin tarinassa. Pääosassa on jälleen Preacher, mutta tämän vaimo on kyllästynyt kasvattamaan pariskunnan jälkikasvua yksin ja murehtimaan, tuleeko mies enää koskaan elävänä kotiin. Kotipuolen kireä ilmapiiri on jotain, mikä alkaa käydä psyykkeen päälle, kun PETN-räjähteet leviävät alamaailman markkinoilla ja käsky käy hypätä väliin ja iskeä niiden tuotanto jäihin.

Danger Close ei halua pelistä vain henkeäsalpaavia toimintakohdauksia tarjoavaa vuoristorataa, vaan tarkoituksena on rikastaa sitä jollain inhimillisellä. Tarinassa tutkiskellaan nyt enemmän tunteita pelin vihollisten lanaamisen sijaan. Seikkailussa ei myöskään nähdä Eiffel-tornin kaatuvan tai atomipommien ylisevän horisontissa. Tietty realismi on paitsi tavoite, myös vaatimus, koska ilman tätä tosimaailman sotilaat eivät olisi olleet kiinnostuneita avustamaan kehityksessä.

Toisin kuin peliesittelyissä nykyään on tapana, Medal of Honor: Warfighter oli kokeiltavissa PC-version muodossa, mutta Xbox 360:n

ohjaimella. Täytyy sanoa heti kärkeen, että grafiikat ovat suorastaan häkellyttäviä. Läpimärkä ja tulviva Baslan-tehtävä on vaikuttava näky jo itsessään, minkä lisäksi vesi pakottaa hyödyntämään täysin uusia taistelutaktiikoita. Aiemmassa osassa kehitysvastuu jakautui puoliksi ja yksinpeli- ja moninpeli perustuivat eri moottoreihin, mutta nyt Danger Close pitää kaikki pelilliset langat omilla käsissään ja lainaa vain teknologiaa ruotsalaiselta Dixeliltä.

REALISMI ON PAITSI TAVOITE, MYÖS VAATIMUS, SILLÄ ILMAN SITÄ SOTILAAT EIVÄT AVUSTAISI STUDIOITA



THE AMAZING SPIDER-MAN

Activision esitteli Hämähäkkimies-peliään Milanossa. Italian-toimituksen Lorenzo Mosna testasi uutuutta.

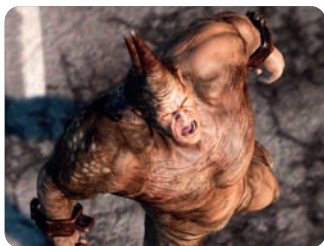
Marvel-sarjakuvien kuuluisimpiin hahmoihin lukeutuvalla Hämähäkkimiehellä ei ole käynyt pelimaailmassa samanlainen flaksi kuin DC Comicsin Batmanilla. Näin siitäkin huolimatta, että hämis on hahmona mahtavan dynaaminen epeli, jonka lennokkaat kyvyt ovat jotain muuta kuin Bruce Waynen rahalla tehtailemat vimpaimet. Astuessani sisään The Amazing Spider-Manin esittelyluolaan mietin itsekseni, voisiko tässä viimein olla hämiksens vastine Batman: Arkham Citylle.

Ensinnäkin on mainittava, että peli pohjaa samannimiseen elokuvaan. Elokuvaa ei ole kuitenkaan yritetty vääntää peliksi, vaan peli on jatkoa leffalle. Samat teemat ja paikat toistuvat molemmissa, mutta peli tarjoaa uuden tarinan ja lisää hahmoja – mukaan lukien superpahiksia. Ratkaisun ansiosta elokuva ja peli tukevat paremmin toisiaan eivätkä toista

PAIKASTA TOISEEN FLENGATAAN TIETYSTI VERKOILLA

yhtä ja samaa juonta.

Tapahtumat sijoittuvat Manhattanille, joka ei ole aivan pieni alue pelattavaksi. Kehittäjien mukaan peliin on mallinnettu yli 1400 rakennusta. Kaupunkia voi tutkia vapaasti ja paikasta toiseen flengataan tietysti verkkojen avulla. Ohimennen on mahdollista pysähtyä mm. auttamaan poliisia ja lassoamaan rikollisia. Kyseessä ei kuitenkaan ole hiekkalaatikopeli sanan varsinaisessa merkityksessä.



Tarina johdattaa pelaajaa paikasta toiseen, ajoittain myös sisätiloihin ja luolastoihin, joissa pelaaminen alkaa muistuttaa enemmän matkintää, ripauksella taktisia elementtejä. Ensimmäistä kertaa kehittäjät ovat yrittäneet soveltaa hämähäkkivaiston pelimekaniikaksi. Nappia painamalla voi pysäyttää ajan ja tunnistaa kiinnostuksenkohteita. Nämä voivat olla salakäytäviä, vihollisia tai objekteja, joita voi hyödyntää pulmissa. Kiinnostavinta on kuitenkin se, että tiettyjä toimia voi suorittaa hiippailutilassa. Hämähäkkimies voi kiivetä kattoon, jolloin näkymä kääntyy ylösalaisin. Tästä asennosta pelaaja voi tunnistaa viholliset, jotka ovat alltiina hyökkäykselle, ja kolkata nämä huomaamattomasti.

Vastaus alun kysymykseen on valitettavasti ei. Tämä ei silti ole tyrmäys. Mestari-teoksen tasolle tuskin ylletään, mutta testin perusteella peliin näytti sisältyvän paljon positiivista, mikä saa uskomaan, että Beenox on löytänyt oikean suunnan sarjalleen.

The Amazing Spider-Man julkaistaan 26. heinäkuuta konsolialustoille



**GAMEREACTOR
TESTASI**



MONIKANSALLINEN

Yhdysvallat ei ole ainoa maa, jolla on omat erikoisjoukkonsa. Siksi moninpelissä on mukana kaikkiaan 12 kansallisuutta ja pelaajat pääsevät taistelemaan muun muassa brittien SAS:n, Australian SASR:n, Saksan KSK:n ja puolalaisen GROM:n riveissä. Lisää kansallisuuksia paljastetaan vuoden mittaan.



Alla rullaakin huipputehokas Frostbite 2 -moottori, joka hienojen visuaalisten jippojen lisäksi tuottaa myös varsin terävän ja mehukkaan äänimaailman. Aseiden melske on kaukana siitä hernepeysypäpätöksistä, mihin harmillisen monissa sotapeleissä on tyydytty.

Demon aikana Danger Close esitteli myös "mikrotuhhoa", mikä viittaa siihen, miten määrätty osat kentissä voivat rikkoutua niitä ammuttaessa. Ominaisuus luo vaikutelman vivahteikkaasta, täysin realistisesta maailmasta. Se myös saa pienet mutta tappavat käsikranaatit vaikuttamaan rajumilta kuin peleissä tavallisesti.

Teilattuani sekalaisen joukon pahiksia pääsin viimein panttivankien luo ja pakomatka käynnistyi. Huonokuntoiset panttivangit hilattiin veneelle, mitä seurasi vimmainen jahti, jonka aikana välteltiin romua, autoja, rakennuksia ja muita modernin kaupungin riesoja, samalla kun itse tartuttiin kiinnitettyyn konekivääriin ja annettiin aseensa laulaa. Tien raivauksista helpotti aika ajoin aktivoituvaa taktinen kuva ylävinkke-

PELI KÄYTTÄÄ HUIPPU- TEHOKASTA FROSTBITE 2-MOOTTORIA

listä, minkä ansiosta vihollisten aikeet oli mahdollista havaita ennakkoon. Lopulta joukko löysikin tiensä väljemmille vesille, jossa vene kiinnitettiin armeijan helikopteriin ja saattue liiteli mahtipontisesti musiikin säestyksellä auringonlaskuun.

Sarjan tuottajana toimiva Greg Goodrich alleviivasi, että Danger Close haluaa tehdä erilaisen pelin kuin Call of Duty,

vaikka kilpailijan tuotteesta studiolla kuulemma pidetäänkin. Warfighteriin halutaan autenttisuutta, joka perustuu oikeisiin konflikteihin. Kun on esimerkiksi aika taistella somalialaista al-Shabaabia vastaan, ottaa pelaaja tietyllä tavalla osaa johonkin, mikä

on oikeasti tapahtunut. Kysyttäessä, mihin Goodrich oli tyytymättömin edellisessä Medal of Honorissa, vastasi hän pelin olleen liian lyhyt ja lupaili, että Warfighter tarjoaa mielenkiintoisemman ja koskettavamman tarinan. Goodrichin mukaan tiimin tarkoituksena on kunnioittaa niitä miehiä ja naisia, jotka ovat todella uhranneet sosiaalisen elämänsä rintamalla, ja samalla osoittaa, ettei sodankäynti ole lainkaan niin hoido-



kasta kuin muista peleistä tai Hollywoodin tuottamista sankarielokuvista saattaa kuvitella.

Suuria lupauksia siis riittää. Toivottavasti Medal of Honor: Warfighter todella erottuu vaihtoehtona niille, jotka kaipaavat sotapeleiltä vakavampaa ja autenttisempaa lähestymistapaa viime vuosien suuriin konflikteihin. Ensi näkemältä en käy potentiaalia kiistämään, mutta lopullista tuomiota varhaisen lehdistödemo perusteella on vaikea antaa. Pelin pariin palataan varmasti vielä vuoden edetessä.

Jonas Mäki

Medal of Honor: Warfighter julkaistaan lokakuussa PC:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle



ANNAKAISAN
REAKTIO

ITKU LAATIKOSTA, PALVELUSTA PANIIKKI

Erilaiset pelikokemukset viehättävät ja vihastuttavat eri tavoin. Kenties perinteisen ja uuden välille kaivattaisiin kultaista keskietä.

Joululomaltani löytyi tasan kaksi pimeää päivää Uncharted 3:n läpipelaamiselle. Olin pantannut tätä helmeä jo pitkään; miespuolisen Lara Croftin vapaaseen elämään on helppo uppoutua tuntikausiksi. Vihdoinkin oli sen verran aikaa, että saatoin antautua sille. Olohuoneeseeni syntyi portaali, jonka kautta pääsin seuraamaan sympaattista seikkailua. Tunsin etelä-amerikkalaisen kaupungin kuumuuden keskellä tuulista Suomea. Ihastelin kauniita maisemia näennäisen tylsässä aavikkokohtauksessa Lähi-idässä. Pysähtelin tarkastelemaan yksityiskohtia salaisessa Ubarin kaupungissa. Nautin keräilyesineiden puolihuolimattomasta etsiskelystä. Tunsin yhtäkkistä matkailukuumetta. Sitten peli loppui.

Seurasi epätoivoinen DLC-tsekkaukseen ahdistavassa Playstation Storessa. Ei, en halua Naten taustakuvaa konsolilleni. Ei, en halua Natea Little Big Planettiin. Haluan lisää samaa kivaa. Tässä, tällä sohvalla, tämän loman aikana. Seurasi tuttu luovuttaminen. Ehkä parin vuoden päästä?

Kenties tämän tapahtumaketjun saattelmana menetin MMO-neitsyyteni. Syksyn konferenssireissussa kuullessi vinkki Flickrin kehittäjien Glitchistä muistui mieleeni. Tuolloin ei ollut aikaa muuta kuin rekisteröitymiselle. Annoin nyt pelille uuden mahdollisuuden. Perekahdoin pelin maailmaan. Suoritin tehtäviä. Harhailin maailmassa rakastuen siihen päätä pahkaa. Vihdoinkin MMO juuri minulle: Ei örkkejä, ei miekkoja, ei velhoja. Fantasiakliseiden sijaan sain possuja, perhosia, suomenkielisiä kadunnimiä ja keskustelukanavalla kritiikkiä Yhdysvaltojen Iranin-politiikasta. Pelaajien keski-ikäkin osui kohdalleni.

Sitten tuli ensimmäinen muutos. Toiminto-

jen latauspalkki muuttui lennosta latautuvaksi tekstiksi, jossa luki joko "mine", "pet" tai "water" riippuen siitä, mitä pelihahmoni sattui tekemään. Muutos oli pieni, mutta silti jossain sisälläni alkoi kasvaa heikko ahdistus. Rakastuin juuri. Mitä jos kaikki muuttuu?

Glitch on selaimella pelattava nettipeli, joka palautui hiljattain betaan. Kaikki voi muuttua. Ja kaikki muuttuikin koko ajan. Noin 40 prosenttia lukemistani chat-keskusteluista käsittelee pelin muutoksia. Niitä vyörytetään samalla, kun pelaajat jatkavat pelaamistaan.

Muutos on pelikokemuksen näkökulmasta kaksipiippuinen asia. Digitaalisen jakelun myötä on pelinteko tullut lähemmäksi pelaajia. Muutoksia voidaan tehdä pelintekijöiden omien arvostusten ja arvailujen sijasta pelaajien toiminnan perusteella. Tämä on tuttua erityisesti Facebook-pelituotannoissa. Varovaisimmat tyytyvät lisäämään sisältöä sesonkiaikoina, rohkeimmat muuttavat jopa pelimekaniikkoja. Ilmaispien kehityssaskelissa pelikokemus on useimmiten kuitenkin mikromak-suille alisteinen. Kenen perusteella pelikokemustani viillataan? En taida kuulua "valaisiin". On vain tyydyttävä hetkeen.

Kokemuksina Uncharted 3 ja Glitch ovat erilaisia. Toista voi pantata vaikka kuinka pitkään, ja parhaimmillaan lopputekstien jälkeen tulee ikävä. Toista taas voi pelata niin kauan kuin pelaajia riittää, mutta koskaan ei tiedä, onko peli samanlainen huomenna. Laatikossa ostettu jatko-osa on kotoisan varma kerta-saalis. Pelipalvelu on pitkäkestoinen ja mukavasti muuntuva, jos hyvin käy.

Annakaisa Kultima

Kirjoittaja on pelitutkija ja GR:n avustaja.

SYVEMPI, PAHEMPI FAR CRY

Gamereactor tapasi Patrik Methén, joka toimii Ubisoftilla Far Cry 3:n ohjaajana

Oliko Far Cry 2:ssa osa-alueita, joihin ette olleet tyytyväisiä ja joita aiotte parantaa Far Cry 3:ssa?

- Far Cry 2 oli mainio peli ja yritämme säilyttää sen parhaat puolet samalla, kun ehostamme muutamia tärkeitä seikkoja. Olemme keskittyneet tehtävävalikoiman monipuolistamiseen, tekojen vaikutuksiin pelimaailmassa, erilaisiin vihollistyypppeihin sekä niihin moninasiin asioihin, joita avoimessa maailmassa voi tehdä. Pelissä liikutaan toimintaan nojaavista tehtävistä taktisempiin koitoksiin, joissa pelaajan on suojeltava jotakuta täyttääkseen tehtävän. Mukana on jopa aivan uudenlaisia ja eksoottisia tehtäviä, jotka varmasti yllättävät. Vihollisten osalta pelaaja puolestaan kohtaa valttavan



1 Pääosa vaihtuu

Far Cry 3 jatkaa sarjan perinteitä siinä, että pelit eivät sijoitu samaan jatkumoon keskenään. Far Cryn ja Far Cry 2:n välillä päähahmo vaihtui ex-sotilas Jack Carverista yhteen useista palkkionmetsästäjistä. Far Cry 3:ssa pääosan ottaa Jason Brody, turisti, joka ystävineen haaksirikkoutuu tuntemattomalle saarelle.

monipuolisesti erilaisia yksiköitä, joilla kaikilla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa. Ollakseen menestyksekkäs pelaajan on suhteutettava lähestymistapansa vihollistyyppiin mukaan.

Kuinka yhdistätte avoimen maailman ja suoraviivaisemman tehtäväpohjaisen kokemuksen?

- Yhdellä sanalla sanoen: lisäärvalla. Saaren tutkiminen on hauskaa itsessään, mutta kaikki mitä pelaaja tekee tai löytää tuo pelaajalle lisäarvoa. Käytännössä pelaajasta tulee vahvempi, nopeampi ja tehokkaampi. Kun Jason viettää enemmän aikaa saarella, hän oppii kuinka selviytyä ja sopeutua ympäristöön. Matkalla opitaan uusia kykyjä, jotka auttavat häntä taistelevaan vangitsijoita vastaan ja pelastamaan ystävänsä. Halutessaan pelaaja voi vain seurata kampanjan tarinaa ja kokea hienon seikkailun. Odotamme ihmisten kuitenkin nauttivan saarella harhailusta, muinaisten mysteerien paljastamisesta, vaarallisten tilanteiden kohtaamisesta, paikallisten auttamisesta, villieläinten metsästämisestä ja eksotisten kasvien keräilystä, koska kaikki näistä toiminnoista palkitsevat tavalla tai toisella.

Tekoäly on tietenkin tärkeä osa räiskintäpeliä. Onko tällä saralla päästy eteenpäin?

- Päämääränämme on kehittää yhtä hienostunut tekoäly kuin suosituissa suoraviivaisemmissa räiskinnöissä ja varmistaa samalla, että tekoäly kykenee kohtaamaan kaikki mahdolliset tilanteet avoimen maailman ympäristössä, ja vieläpä systeemillä

tavalla. Tekoälyn käyttäytymistä ei ole ennalta käsikirjoitettu, ja siksi se kykenee reagoimaan ja sopeutumaan tilanteisiin saatavilla olevan informaation perusteella. Tekoäly osaa käyttää ajoneuvoja, reagoita harhautuksiin, laukaista hälytyksiä, purkaa pelaajan asettamia pommeja, etsiä pelaajaa, suojata aluetta, vetäytyä puolustusasemiin, taistella muita tekoälyhahmoja ja eläimiä vastaan ja niin edelleen.

Millaisia aseita on tarjolla ja ovatko ne muokattavia?

- Meillä on laaja asevalikoima, ja kaikkia aseita voi muokata eri lisävarustein. Yksi kiintopisteistämme on varmistaa, että eri aseilla on omat hyötynsä ja haittansa, jotta pelaaja käyttäisi koko arsenaaliaan. Haluamme pelaajan hyödyntävän eri aseita erilaisissa tilanteissa. Mukana on myös muutamia "eksotisia" aseita, joilla on huikeaa räiskiä.

Mistä asiasta Far Cry 3:ssa olette tällä hetkellä ylpeimpiä?

- Rehellisesti sanottuna ei ole mitään tiettyä asiaa, mihin olisimme tyytyväisimpiä. Tyytyväisyys kumpuaa siitä, että näkee valtavien määrän ominaisuuksia muodostavan kokonaisuuden, jollaista ei ole ennen nähty. Upea saari useine ympäristöineen, syvä ja rikas kampanja, mielipuolinen kirjo hahmoja, vapaus seikkailla maailmassa ja löytää tusinoittain tekemistä, ajettavat ajoneuvot, hahmonkehitys pelin edetessään – kaikki saman laatufileksen kera, mitä yleensä kokee vain suoraviivaisissa räiskinnöissä. Se on ollut valtava haaste ja juuri siitä FC3:ssa on kyse.

YKSINOIKEUS-HAASTATTELU



ALUSTA PC / PS3 / XBOX 360
JULKAISU 6. SYYSKUU

2 Paluu viidakoon

Crytekin alkuperäinen Far Cry muistetaan vehreydestään, mutta Ubisoftin kehittämässä kakkososassa oli tyytyminen kuiviin savaneihin. Nyt Ubi palauttaa sarjan tropiikkiin, joka muistuttaa enemmän Crytekin luomusta.

3 Henkilökohtaisempi

Jason Brody on jokseenkin tavallinen tyyppi, mutta ystävien kidnappaus ja saarelle juuttuminen uhkaavat ajaa miehen "yli laidan". Far Cry 2:n poliittisen vastakkainasettelun sijaan tarinan keskipisteenä onkin Brodyn henkilökohtainen syösykierre.

4 Parempaan suojaan

Far Cry 3 tukee monista muista nykypeleistä tuttuja ominaisuuksia, kuten palautuvaa elinvoimaa ja suojautumista esineiden ja kulmien taakse. Taistelun jouhevuuuuta yritetään parantaa myös sillä, että kakkososan aseiden kulumisen on poistettu.

Sähkeet

Alan Wake PC plussalle

Pitkä odotus ei himmentänyt Alan Waken PC-julkaisua, vaan käännös pääsi omilleen jo parissa päivässä. Steamissä se nousi hetkeksi jopa myyntilistan kärkeen. Myyntilukua Remedy ei julkaissut.

Marion taskutennis

3DS:lle julkaistaan Mario Tennis Open 25. toukokuuta. Niintendon uusiin tennispeliin tukee neljää pelaajaa, ja moninpeli toimii sekä nettissä että Download Playn kautta. Kontroleiksi voi valita joko napit tai kosketusnäytön.

The Secret World kesällä

Norjalaisen Funcomin seuraava verkkoroopeli The Secret World käynnistyy 19. kesäkuuta. Pelin erikoisuutena se sijoittuu nykyaikaiseen maailmaan, jota maustetaan hirviöillä, salaseuroilla ja magialla. Siinä ei myöskään ole perinteisiä hahmoloukkia, vaan pelaaminen on taitopohjaista.

1,2 miljoonaa PS Vitaa

Playstation Vitan laitekanta puhkaisi miljoonan rajan, kun käsi-konsoli lanseerattiin länsimaissa helmikuussa. Pirteältä vaikuttanut startti on hyvä uutinen Sonylle, sillä Japanissa Vitan myynti on jäänyt ensikuukausina vain puoleen miljoonaan kappaleeseen.

Amnesia saa jatkoa

Kauhupeli Amnesia: The Dark Descentille kehitellään jatkoa. Amnesia: A Machine for Pigs sijoittuu uuteen ympäristöön: jonkinlaisen koneen sisälle. Kehittäjien mukaan peli on niin kauhistuttava, että se aiheuttaa painajaisia. Tapausta päästään ihmettelemään ensi syksynä.

Darksiders II päivätty

Raamatullisiakin vaikutteita itseensä imenyt Darksiders II ilmestyy 29. kesäkuuta. Julkaisuaika koskee PC:tä, PS3:a ja Xbox 360:aa; Wii U:lle tuomionpäivän eepos on tulossa joskus myöhemmin.

NBA Live nousee tuhista

EA palaa koripallokentille tänä syksynä. NBA Live 13 on ensimmäinen uusi osa sarjaan sitten vuoden 2009 version. Vuodeksi 2010 oli suunnitella täysin uusi sarja NBA Elite, joka kuitenkin peruttiin nollasta aivan viime hetkillä laatuhuolien vuoksi.

Bioshock Infinite 19.10.

Irrational Gamesin odotettu Bioshock Infinite saapuu kauppoihin 19. lokakuuta. Pelissä siirrytään merenalaisesta dystopiasta pilvien lomassa lipuvaan kaupunkiin. Luvassa on jälleen mielenkiintoisia käänteitä ja jännittävää toimintaa vahvalla tarinapainotuksella.

MASS EFFECT 3



TAKE EARTH BACK
08.03.2012

BIOWARE



WWW.EA.COM/NO/MASS-EFFECT-3



© 2012 EA International (Studio and Publishing) Ltd.. Mass Effect and Mass Effect logo, BioWare and the BioWare logo are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All rights reserved. "D", "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.



HAHMO-
PROFILI

AKUMA

Street Fighterin pääpahis Akuma on
hyviksiä kouluttaneen Goukenin veli

Akuma, "suuri paha", kuuluu Street Fighterin vakiokalustoon, mutta usein taustapirun muodossa. Punatukkainen, kiilusilmäinen hahmo teki ensiesiintymisensä jo vuonna 1994 ilmestyneessä Super Street Fighter II Turbossa, jossa Akuma nähtiin piilotettuna pomovastuksena. Hahmoa vastaan saattoi taistella tietyt ehdot täyttämällä, ja huijauskoodilla Akuman valtavia voimia saattoi jopa itse ohjastaa. Sittenmin hahmo on esiintynyt useissa Street Fighter -peleissä ja UDON-sarjakuvissa.

Sarjan taustatarinassa Akuma on Goukenin nuorempi veli ja Ryun adoptiosetä. Akuma ja Gouken olivat nuorempina Goutetsun oppilaita ja

harjoittivat Japanin feodaalialjalta kantautuvaa, vastustajan surmaamiseen keskittyvää taistelutyyliä. Ennen pitkää veljesten taistelutyyliä kuitenkin erkaantuivat, ja siinä missä Gouken kallistui kamppailun hengellisempään puoleen, Akuma antautui täysin rinnoin tappamisen tahdolle. Hän surmasi opettajansa Goutetsun ja otti tämän rukousnauhan kaulakorukseen. Lopulta haastaessaan toistamiseen Goukenin Akuma onnistui päihittämään veljensä niin, että tämä vaipui syvään koomaan. Goukenin tuolloiset oppilaat Ryu ja Ken luulivat mestarinsa kuolleen, mikä käynnisti Ryun kostoretken Akumaa vastaan.

Akuman taistelutyyli on paljon samaa kuin Goukenin ja Ryun. Selkaiset yleiset tekniikat kuin Hadoken ja Shoryuken ovat käytettävissä. Akuma ei kuitenkaan taistele voittaakseen turnauksia, vaan etsiäkseen veroisiaan haastajia ja tullakseen aina vain vahvemmaksi. Kenties tästä syystä Akuma nähdään usein sarjassa pomona tai bonushahmona. Näin on myös uudessa Street Fighter X Tekkenissä, jossa Akuma on toinen pomohahmo yhdessä Tekken-jätti Ogren kanssa.

Kimmo Pukkila

Ennakot



2012

KRATER

Alusta **PC** Kehittäjä Fatshark
Julkaisija Fatshark Pelityyppi Roolipeli

RUOTSALAISEN FATSHARK-STUDION kehittämä Krater kertoo post-apokalyptisesta Ruotsista, jonka keskellä on valtava kraatteri. Kraatteri kätkee syvyyksiinsä niin aarteita kuin aarteen-metsästäjiä metsästäviä olentojakin. Pelaajan tehtävänä on päästä iskuryhmänsä kanssa aina vain syvemmälle tutkimaan.

Varhainen testiversio ei vielä paljastanut Kraterin saloja perin pohjin. Ylhäältäpäin kuvattu toiminta kolmen tiiminjäsenen kanssa sujui sinänsä näppärästi hiirtä ja näppäimistöä käyttäen. Jokaisella ryhmän jäsenellä on kaksi erikoiskykyä, esimerkiksi parantaminen tai aluevahingon tekeminen. Omien tavaroiden kasaa-misen on luvattu olevan iso osa pelikokemusta, mutta sitä ei vielä päästy kunnolla kokeilemaan. Näin vaiheessa olevaa peliä onkin vielä paha arvottaa, mutta hyvin tehtyjä luolaseikkailu-roolipelejä ei ole koskaan liikaa.

Matti Isotalo



KEVÄT

TRIALS EVOLUTION

Alusta **Xbox 360** Kehittäjä Red Lynx
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Ajopeli

TRIALSIN PERUSKAURA on edelleen maistuvaa. Nopea-vauhtinen motocross-toiminta helpoilla ja keskivaikkeilla radoilla hyppyyneen ja räjähdyskineen yhdisty saumat-tomasti extreme-ratojen millintarkkoihin esteratoihin. Kolminkertainen yksinpelin ratamäärä takaa, että prätka-sankarit pystyvät kehittämään taitojaan asteittain, eikä

vaikeuskäyrä nouse äkkiyrkästi missään vaiheessa. Kultamitalien metsästyksen vaaditaan toisto jos toinenkin, mutta harjoittelu on ainoa tie vaikeampien kisatapahtumien avaamiseen.

Ajamisen opetteleminen on tehty hauskaksi Skill Games -pelimuodossa. Kaasun, jarrun ja ajoasennon hallintaa testataan yksinkertaisissa mutta äärimmäisen haastavissa taitopeleissä. Eräällä radalla kaasuteltiin lämää tiskissä ilman jarruja, joten pyörä oli pidettävä pys-tyssä pelkästään kuskin asentoa säätelemällä. Toinen testipätkä kuljettiin minipyörällä, jonka tankissa oli mini-maalisesti polttoainetta. Kaasukäsi täytyi pitää erittäin

kevyenä, jotta loppöä riitti seuraavalle huoltopisteelle asti. Älyvapaata osastoa edusti esimerkiksi supisuomalainen suksirata, jossa pisteet kerättiin volteista, UFO-ajelusta puhumattakaan.

Haastaviin yksinpeliratoihin ja hassuihin "minipelei-hin" tutustuttiin tietysti jo jossain määrin Trials HD:ssa, mutta moninpeli on Evolutionissa täysin uusi juttu. Neljä kuskia voi asettaa lähtöviivalle kisaamaan kunniasta ja brassailuoikeuksista, pelattiin sitten verkossa tai samalla konsolilla. Uudetkin pelaajat pääsevät helposti mukaan, sillä kaatuminen tai jumittuminen heittää häntäpään pe-laajan seuraavalle tarkistus pisteelle karkikuskien ohittaes-



18. TOUKOKUUTA

MAX PAYNE 3

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Rockstar
Julkaisija Take 2 Pelityyppi Toiminta

MAX PAYNE 3:N KOMEUS ei tullut yllätyksenä. Se oli vähintään, mitä peliltä saattoi odottaa. Mutta viimeistään nyt pelin tuoreimman version nähtyämme voi sanoa, että peli on myös hemmetin vakuuttava pelata. Tästä kiitos kuuluu uskomattomalle animaatiosysteemille ja tekoälylle. Jopa kuoleminen on hauskaa, koska kaikki tapahtuu aina vähän eri tavalla. Kontrollit ovat moitteettomat, mutta pelin dynaamisuus todella yllätti. Viholliset käyvät vimmaisesti päälle, mutta eivät noudata mitään selkeää kaavaa. Jos vihollinen ui liiveihin, vastaa Max samalla mitalla kiskaisemalla tuiman lähitaisteluisen ja kääntämällä vihollisen aseensa tätä vastaan. Sujuvaa ja vauhdikasta toimintabalettia tukevat tietysti sarjalle tunnusomaiset bullet time -tehosteet sangen elokuvamaiseen tyyliin. Max Payne 3 vaikuttaa erinomaiselta jatko-osalta sarjaan. Nyt vain täytyy toivoa, että hupia piisaa pitkäksi aikaa.

Christian Gaca



1 00:34.899

1. *anban tyttö (-3)*
2. *sippe*
3. *wilttu (-1)*
4. *kaukojuna*



1 VAIKKA TEKEE KIPEÄÄ

Red Lynxin Trials-sarja ei kuulu realistisimpiin ajopeleihin, mutta se perustuu silti tosimaailman fysiikkaan. Pudotus korkealta sattuu, jos maahan mätäkääntää väärässä kulmassa. Ylämäkeen kaasuttelun kääntyy niskoilleen, ellei painoa nojaa sopivasti eteen. Kun tähän yhdistetään villinpuoleinen kenttäsuunnittelu, on kasassa pirullisen haastava, mutta kiipeän hauska konsepti.

2 TAVATAAN VIVALLA

Trials HD arvioitiin GR:ssä yhdeksikön peliksi, yhtenä harvoista puutteistaan moninpeli. Nyt tämänkin korjataan. Supercross-radoilla ajetaan rinta rinnan vaikeusasteellaan helpomilla, mutta kovavauhteisemilla baanoilla. Rankatuissa kisoissa puolestaan kisaillaan vain haamuksia vastaan, jotta "vakavat" väännot eivät ratkeaisi näkyvyyshaittoihin.

sa sen – tosin pistesakon rankaisemana.

Yksinpelin ratojen lisääminen sekä moninpelin muokautuminen täyttävistä helposti nykypäivän jatko-osan kriiteerit. Ylivoimaisesti päryttävien juttu Evolutionissa on kuitenkin uudistunut editori. Varastohallitustat vaihdetaan kertaheitolla kokonaan kolmiulotteiseen, muutaman neliökilometrin maastoon, josta löytyy niin siltoja, juna-raiteita, jokia kuin baseball-stadionkin. Editorin kevyt-version on tarkoitus opettaa ratojen tekemistä helposti ja nopeasti, mutta valinnainen kokoversio antaa taitelijan käyttöön kaikki samat instrumentit, joita Red Lynxin tekijätiimi itsekin käyttää.

Editorin monipuolisuus on häkellyttävä. Pääsin kurkistamaan erään redlynxiläisen työpaikalle, joka paljasti osan potentiaalista. Yhtäkkiä olimme siirtyneet Trials-ratojen tehtailusta lintuperspektiivistä kuvattuun, Remydyn Death Rally -henkiseen autopeliin, ja seuraavassa esimerkissä istuttiin jo suihkukoneen ohjaamossa kone-tykki laulaen. Löytyipä tallennetuista editoinneista pöytäfutiskin, joka osasi laskea pisteet. "On mahdoton sanoa, mihin sfääreihin käyttäjät editorin vievät", toimitusjohtaja Antti Ilvessuo totesi. Toisin kuin aiemmin luomusten jakaminen ei rajoitu vain omaan kaverilistaan. Monipuoliset hakutyökalut varmistavat, että haastavimmat ja

hulluimmat radat, minipelit sekä pikkutuhma animaide – uskokaa pois – on ladattavissa vaivattomasti vain muutamalla klikkauksella.

Trials Evolutionista on lupa odottaa vuoden kovinta latauspeliä. Vaikka pahamaineiselle Marathon-saavutukselle ei jatkoa nähdä, koska se meni Ilvessuon mukaan jo liiallisuuksiin, Evolutionissa voi hyvinkin riittää pelattavaa kuluvan konsolikaaren loppuun asti. Ennakkotestissä vain hinta jäi hämäräksi, mutta mitä todennäköisimmin Trials Evolution on sen väärti – ja ylikin. Mutta älkää kertoko sitä UbiSoftille. Kertokaa kavereille!

Eerik Rahja

SLEEPING DOGS

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä United Front Games
Julkaisija Square Enix Pelityyppi Toiminta

SQUARE ENIX KUTSUI pelimedian kerman helmikuussa Hongkongiin katsastamaan yhtä yhtiön uusista satsauksista. Metropoli ei suinkaan ollut sattumanvarainen paikka esittelylle, sillä se muodostaa näyttämön myös tapahtumassa julkistetulle Sleeping Dogsille – pelille, joka aiemmin tunnettiin True Crime: Hong Kongina.

Debyyttitraileri vyörytti ruudulle räiskintää, kungfua ja murtuneita luita. Mielikuvaa idän Grand Theft Autosta on

vaikea välttää, onhan kyse avoimista maailmoista ja ganstereista. Lisäksi Rockstarin sarjaan sisältyy toimintakohtauksia, jotka ovat pinnittyneet mieleen laityypin parhaimpina, yhdessä esimerkiksi Just Cause 2:n huipukohtien kanssa. Kehittäjästudio United Front Gamesin Stephen van der Meschtin noustua lavalle aiheena eivät kuitenkaan olleet muut pelisarjat, vaan Sleeping Dogsin vaikutteista puhuttiin paljolti elokuvien kautta.

Tämä on ymmärrettävää, koska toimintapelin sijoittaminen Hongkongiin ilman jonkinlaisia ”honkkarieloku-
van” vaikutteita tuntuisi uppiniskaiselta. Chow Yun-Fat, Bruce Lee ja Jackie Chan välähtävät kaikkien mieleen, kun kaupungista puhutaan toimintaviihteen kontekstissa. Erityistä huomiota on saanut elokuva Infernal Affairs,

joka yhdessä amerikkalaisen uudelleenfilmatisointinsa The Departedin kanssa iski teattereihin hyökyaallon lailla muutama vuosi sitten. Parempia vaikutteita Sleeping Dogsin tavoittelemalle draamalle tuskin onkaan, mutta korkeat tavoitteet asettavat myös korkeat vaatimukset. Infernal Affairsin sankarin Chan Wing-Yanin tavoin pelin sankarina keikkalo Wei Shen, poliisimies, joka riskeeraa elämänsä ja raajansa soluttautumalla julmaan rikollisorganisaatioon oikeudenmukaisuuden toivossa.

Konsepti identiteetiltään häilyvästä sankarista – tai jopa anti-sankarista –, joka kamppailee ideaalien ja tavoitteiden välissä, ei ole mitään uutta dramaturgian kentällä, mutta sillä ei ole valtavaa merkitystä. Aihe on mielenkiintoinen ja Sleeping Dogs voi tehdä vaikutuk-



sen. Tämä kuitenkin edellyttää sitä, että pelin elokuva-
maiset piirteet pidetään korkealla tasolla läpi seikkailun,
mikä puolestaan vaatii sitä, että United Front Games
hallitsee hienovaraisen tasapainon kahlitsevan kerron-

Mallia on epäilemättä katsottu Rocksteadyn loistavista Batman-peleistä, mutta taistelu tuntui hyvältä

nan ja vapaan hiekkalaatikon välillä.

Testattavaksi tarjottu alpha-versio ei vielä mahdollis-
tanut tarinan syväluotaamista, mutta se väläytteli pelin
toimintaa. Ensimmäisessä tehtävässä tupsahdin suoraan
katujen vilskeeseen varjostamaan tyyppiä, jonka kanssa

on selvästikin jotain selvitettävää. Havaittaessaan Wei
Shenin hahmo nimittäin ampuu pakoon hippulat vin-
kuen, mistä käynnistyy villi ajojahti läpi takakujien. Sa-
malla Wei Shen pääsee esittelemään parkour-kykyjään.

Jahti päättyi lopulta keskelle onneksi aseistamattomia
roistoja. Kehittäjien mukaan heidän yhtenä tavoitteenaan
on ollut panostaa taistelumekaniikan yksityiskohtiin.
Mallia on epäilemättä katsottu Rocksteadyn loistavista
Batman-peleistä, mutta miksi ei? Vaikka mätkintä ei täs-

sä vaiheessa aivan esikuvansa tasolle yltänyt, roistojen
nujertaminen rytmikkäästi iskunappeja takoen tuntui
hyvältä. Myös vastaiskuja ja brutaaleja lopetusliikkeitä
riputellaan mausteeksi sinne tänne.

Lopuksi päästiin polttamaan kumia autokilpailun
merkeissä. Kauniita tipuja, nopea leikkaus ja lähtövalot
tauluun – ei mitään krumeluureja. Ajomallin arviointi
muutaman minuutin perusteella on vaikeaa, mutta va-
lehtelin jos väittäisin, että olisin tältä istumalta innos-
tunut kaahailusta. Tuntuma oli kohtuullinen, muttei sä-
dehtivin osatekijä pelissä. Tämä oli ehkä pieni pettymys,
mutta tunnelma ja kungfu jättivät ensitestistä joka ta-
pauksessa tyytyväisen mielen.

Christofer Olsson



1 KOTIINPALUU

Wei Shen on hiljattain palannut
Hongkongiin Amerikasta. Hän
on muuttanut, mutta niin on
kaupunkikin. Klassinen ratkaisu
mahdollistaa monia näkökulmia
tarinaan, jossa Shen nähdään
soluttautumassa pelottavaan
rikollisjärjestöön ja passittamas-
sa pahiksia telkien taa. Vaan
mihin hintaan?

2 KIERREPOTKUJA

Mitä Hongkong olisikaan
ilman katutappelua. Sleeping
Dogs nojaa pitkälti dynami-
seen ja sujuvaan taistelusys-
teemiinsä, jonka avulla vihol-
isia voi kellistää elokuvamai-
seen ja julmaan tyyliin. Tuli-
aseitakin toki löytyy.

3 HONGKONG

Valoja, väkeä ja pilvenpiirtäjiä.
Hongkong on vastakohtien
kaupunki, jossa luksu-
s ja köy-
hyys paikkaavat kättä kolonia-
lisiin ja kiinalaisten perinteiden
risteyksessä. Sleeping Dogs
koettaa hyödyntää ympäris-
tönsä kiinnostavimpia puolia
viihteen nimissä.





1 TEKNISET KEHITYKSET

Teknisestä näkökulmasta on helppo nähdä, että viimeisen kolmen vuoden aikana pelimootoria on kehitetty melkoisesti. Peli on huomattavasti graafisesti vaikuttavampi ja yksityiskohtaisempi, joskin sillä on vielä matkaa divisioonansa huipulle.

2 UUDISTUNUT HENKI

Tunnelma on nyt paljon henkikohtaisempi ja synkempi. Arvailla voi, muuttuuko Prototyypin vs Prototyypin -matsi jossain vaiheessa peliä Prototyypin vs Systeemiksi. Uusi tyyli ei välttämättä tule vetoamaan kaikkiin alkuperäisen pelin ystäviin.

3 RÄISKI TAI YLLÄTÄ

Peliä voi lähestyä niin, että suolet lentelevät, mutta siinä on aina mahdollista myös ottaa viekkampi lähestymistapa valepukuja hyödyntämällä.



24. HUHTIKUUTA

PROTOTYPE 2

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Radical Entertainment
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

RADICAL ON TEHNYT Prototype 2:n tarinan näkökulmalla jotain hyvin mielenkiintoista. Ensimmäisen peli päähenkilö Alex Mercer siirtyy nyt päävihulaisen rooliin pelaajan astuessa Joseph Hellerin kenkiin. Heller on merijalkaväen mies, joka menetti perheensä viruksen toisen aallon yhteydessä. Verrattuna melko anonyymiin Merceriin

ja tämän taisteluun viruksen aiheuttamaa muutosta vastaan Heller tarjoaa peliin sangen erilaisen fiiliksen.

Peli alkaa kun Heller lähetetään Punaiselle alueelle, suljettuun osaan Manhattania, jossa virus ja tartunnansaaneet hallitsevat. Heller ei omasta hengestään piittaa oltuaan liian myöhässä pelastaakseen vaimonsa ja tyttärensä viruksen toisen aallon levitessä. Hänelle annetaan nopea tilannepäivitys, jonka jälkeen hän törmääkin Merceriin, joka pienen takaa-ajon jälkeen tartuttaa Helleriin voimansa. Heller viedään takaisin Gen Techin, jossa tiedemiehet ja Black Watch alkavat tutkia tämän saamia voimia, mutta tietysti hän pakenee ja varsinainen peli

alkaa ns. Vihreältä alueelta.

Radicalin kakkosmies Dave Fracchia selitti viruksen toisen aallon tehneen Manhattanille niin paha vahinkoa, että se on julistettu Punaiseksi alueeksi. Armeija käy siellä sotaa tartunnansaaneita vastaan, eikä siellä ole kuin muutamia elossa olevia ihmisiä. Tämän lisäksi pelissä on kaksi muutakin aluetta. Vihreä alue sisältää Black Watchin päämajan sekä Gen Techin, ja se on melko puhdas, virusvapaa ja sotilain hallitsema alue. Keltaiselle alueelle on puolestaan tuotu pakolaisia Punaiselta alueelta, joten se on ylikansoitettu ja täynnä epätoivoa. Luonnollisesti Gen Techillä ja Black Watchilla on vapaat



kädet tehdä kokeita näillä pakolaisilla.

Fracchian mukaan kehittäjät halusivat kertoa tarinan-
sa uudestaan Hellerin näkökulmasta. Tämä antoi heidän
lisätä mukaan uudenlaista hahmonkehitystä, luoda vä-
hän taustaa sekä tunneyhteyden päähenkilöön. Fracchia
kertoo pelaajien voivan samaistua Hellerin perheen
menetykseen, ja siihen kuinka ihmiset saattavat tehdä
äärimmäisiä asioita tällaisen menetyksen vuoksi, etenkin
lähtiessään kostamaan sitä.

Muistan ensimmäisen Prototyphen jokseenkin turhaut-
tavana kokemuksena. Valtaisiin voimien kanssa leikki-
minen oli todella hauskaa, mutta taistelu oli tarpeetto-

man nopeatempoista minun makuuni. Se tuntui monesti
täydeltä kaaokselta. Hyökkäyksiä tuli joka suunnalta, ja
joskus oli vain parempi ottaa jalat alleen.

Touhu on nyt paremmalla tolalla. Ruudulla tapahtuu
edelleenkin todella paljon, mutta kaaosta on helpompi
hahmottaa. Uusi mahdollisuus käyttää kahta voimaa
yhtä aikaa helpottaa pelikokemusta, etenkin kun joutuu
taistelemaan monenlaisia mutantteja vastaan samanai-
kaisesti. Taistelu säilyttää silti edelleen Prototyphen ydin-
kokemuksen runsaine viiltelyine ja ruhjomisineen. Kykyjä
kehitetään erilaisilla tehtävillä tienatuilla parannuksilla, ja
uusia kykyjä avallaan juonen edetessä.

Keräiltävää ja avattavaa löytyy paljon. Black Watchin
radiopakut tarjoavat sivutehtäviä, ja luvassa on myös
mystisiä tukikohtia, joiden sisälle emme saaneet vielä
mennä. Ne vaikuttavat kuitenkin tuovan uuden tason
pelin tarinaa hallitseviin salaliittoihin. Vaikuttaakin, että
Radical on todella yrittänyt tehdä sivutehtävistä aiempaa
merkityksellisempiä.

Prototype 2 pyrkii antamaan pelaajille tilaisuuden ko-
kea, millaista on olla äärimmäinen kävelevä ase, mutta
nähtäväksi jää, tuoko uusi tarinanäkökulma mukanaan
syvemmän ja innostavamman pelikokemuksen.

Bengt Lemne



XCOM: ENEMY UNKNOWN

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Kehittäjä **Firaxis**
Julkaisija **2K Games** Pelityyppi **Strategia**

FIRAXIS-STUDION KEHITTELEMÄ XCOM: Enemy Unknown on paluu vuoropohjaisten strategia-pelien juurille. Pelaaja omaksuu komentajan roolin puolustustaistelussa maahan tunkeutuvia muukalaisia vastaan. Vaikka käytettäväksi annetaan runsaasti resursseja, ratkaistaan voitot pohjimmitaan älyllä. Tyypillisessä tilanteessa pelaaja katsoo pelialuetta ylävinkkelistä ja liikuttelee sotilaitaan omalla vuorollaan. Yhdessä vuorossa ei ihmeitä tehdä, joten järkeillä valinnoilla on väliä. Valintojen jälkeen kuvakulma hyppää lähemmäs ja kuvaa vuoron tapahtumat toiminnalliseen tyyliin. Sotilaan kuolema on lopullinen, joten komentaja maksaa virheistään menetettynä rintamakokemuksena. Teknologista kehitystyötä taas tehdään tehtävien välillä tukikohdassa. Syvyyttä vaikuttaisi olevan riittävästi, ja toteutus tuntuu mukaansatempaavalta.

Ruben Jones



1. RODUT JA LUOKAT

Rodut eivät määrittele peliä yhtä paljon kuin hahmoluokat. Rotuina ovat muun muassa ihmiset, pandamaiset eläinolennot ja fyysisesti raskaat hirviöt, mutta enemmän vaikuttaa se, onko hahmo kahta miekkaa heiluttava soturi, valtavalla peitsellä sohiva tankki vai parantava velho. Kaikki rodut sisältävät samat luokat.

2. BOOSTIA ISKUIHIIN

Aseisiin ja panssareihin voi asettaa niiden ominaisuuksia parantavia kristalleja. Lisäksi pelaajat voivat muovailta täysin uusia varusteita yhdistämällä erilaisia varusteita yhdeksi kappaleeksi.

3. UNREAL ENGINE 3

Tera hyödyntää pohjanaan Unreal Engine 3:a, joka löytyy myös mm. Gears of Warista. Kuvasuunnittelu on kuitenkin selvästi vivahteikkaampaa ja pirteämpää, selkeästi korealaisista.



3. TOUKOKUUTA

TERA

Alusta **PC** Kehittäjä **Bluehole Studio**
Julkaisija **Frogster Interactive** Pelityyppi **Verkkorooliopeli**

KOREALAISEN BLUEHOLE STUDION kehittämä Tera rantautuu länsimaihin keväällä, selvässä haastajan asemassa. Alati tiivistyvän MMO-genren edustajana sillä ei ole samanlaisia valmiita kannuksia kuin esimerkiksi viime joulun Star Wars: The Old Republicilla tai muilla suureen nimeen luottavilla julkaisuilla. Tera pyrkii kuitenkin erottu-

maan massasta paitsi vinkeän korealaisella tyyllillään, myös taistelupainotteisuudellaan.

Kehittäjät ovat mainostaneet pelin kohdalla reaaliaikaista taistelua, joka poikkeaa useimmista muista verkkoroolipeleistä. Pelissä ei esimerkiksi ole automaattista tähtäyslukitusta, eikä iskuja tehdä kohdetta klikkailemalla. Sen sijaan pelaaja liikuttaa kameraa hyvin samaan tapaan kuin yksinpeliin keskittyvissä rooli-peleissä ja erilaiset miekaniskut ja loitsut tekevät kipeää vain viholliseen aidosti osuessaan. Samaan tapaan jousiampuja joutuu tähtäämään ristikolla vihollisia, jotta nuolet löytäisivät kohteensa. Vaikuttaa varsin lupaavalta – ainakin

tähän asti.

Käytännön tuntuma ei ole aivan sitä, mitä voisi kuvitella. Vaikka peli lukeutuukin reaaliaikaisimpiin kokonaisuuksiin omassa lajissaan, ei pelimekaniikkaa voi pitää vallankumouksellisenä. Testatusta, toistakymmentä ensimmäistä tasoa kattaneessa betassa taistelu tuntui vielä yksinkertaiselta ja helpolta. Joidenkin hahmolukujen hyökkäys- ja väistöllikkeet väläyttelivät kaksisuuntaista dynamiikkaa, jossa onnistuminen ei ole sattumanvaraista noppapeliä, mutta pahisten kömpelöistä hyökkäyskuviosta ja hahmojen erikoiskyvyistä huokuvat silti lajityypin juuret. Kyseessä on ristiriitainen sekoitus, aivan



2012

FABLE: THE JOURNEY

Alusta Xbox 360 Kehittäjä Lionhead
Julkaisija Microsoft Pelityyppi Toiminta

55-TUUMAINEN TELEVISIO ja sen edessä puinen tuoli. Tällainen näky tervehti journalisteja, kun Microsoft demosi Lionheadin tulevaa Fable: The Journeya. Tuolilla on suuri symbolinen arvo, sillä peli on ensimmäinen Kinect-kokemus, jota voi pelata nousematta kertaakaan seisomaan. Täysiveristä tarinavetoista seikkailua tuskin jaksaisikaan pelata patsastellen.

Peli kulkee ennalta määritettyjä polkuja pelaajan ratsastaessa paikasta ja taistelusta toiseen. Teoilla on kuitenkin vaikutusta. Riippuen siitä, miten peliä pelaa ja miten hevostaan kohtelee, hahmojen ominaisuudet ja suhteet muuttuvat. Piiskaamalla jatkuvasti kovempaa vauhtia alkaa hevosen selkään muodostua arpia. Taistelu perustuu paljolti taikoihin, joita huiskitaan kädenliikkein. Ohjaus oli jo nyt tarkkaa. Tässä onkin epäilemättä kiinnostavin Kinect-peli tähän asti.

Christian Gaca



kun tekijät eivät olisi kenneet tai halunneet viedä taistelua niin pitkälle, että se olisi aidosti mullistavaa. Ne jousiampujan nuoletkin katoavat kuin tyhjiin tietyn (lyhyehkön) etäisyyden jälkeen.

Myöskään eteen tulleet tehtävät eivät olleet tavanomaista kummoisempia. Tasokehitystä boostataan alkutunteina erilaisin variaatioin tehtäväkaavasta "surmaa 10 tämäntyyppistä vihollista". Myös erilaisia nouto- ja viestintätehtäviä on. Paikoin pompottelu hahmolta toiselle oli ärsyttävän keinotekoista, kun hahmot olivat melkein vierekkäin. Elävää dialogia Star Wars: The Old Republicin tavoin ei kannata odottaa, vaan tekstiit ovat

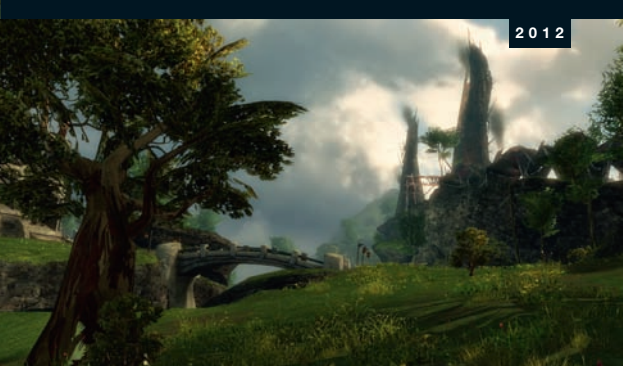
melko geneeristä fantasiahuttua ilman ääninäyttelyä ja vuorovaikutus rajoittuu tehtävien hyväksymiseen.

Toisaalta, mielenkiintoisiksi ideoita on mukana. Esimerkiksi sinne tänne ripotellut leiritulet parantavat taisteluissa syntyneet arvet ja ovat siten hyviä paikkoja kohdata muita pelaajia ja liittoutua ennen seuraavaan koitokseen hyppäämistä. Toisekseen pelissä ei valita puolia tarinan puitteissa, vaan pelaajien muodostamille ryhmityksille ja killoille tarjotaan vapaat kädet keskinäiseen kilpailuun ja politiikan harrastamiseen pelimaailmaa koskeissa asioissa. Kansansuosion myötä tietyt johtohahmot voivat nousta jopa lordeiksi tai kuninkaiksi. Tätä

ominaisuutta ei kuitenkaan betan puitteissa päästy näkemään. Onkin alleviivattava, että pelin myöhemmät vaiheet voivat osoittautua varsin erilaisiksi, erityisesti jos taistelu muotoutuu isompien vastustajien myötä haastavammaksi ja jännittävämmäksi.

Ensikosketus Teraan jätti kaksijakoiset tunnelmat. Periaatteessa se vaikuttaa ihan kivalta uutuudelta värikäine puitteineen, mutta tämä ei riitä herättämään intoa kuukausimaksujen maksamiseen. Riittävän yleisön ylläpitäminen saattaa lopulta olla pelille suurin haaste, kun kilpailijoita löytyy myös kuukausimaksuttomalta puolelta.

Kimmo Pukkila



2012

TAISTELU KIEHTOO 1

Taistelut ovat hienostuneempia kuin aiemmin. Tässä näemme ihmisvarkaan ja Charr-insinöörin mittelon tiimellyksessä. Insinöörit käyttävät paukkurautoja, kun taas elementaalit luottavat taikoihin ja sotilaat jousiin sekä miekkoihin. Perinteisten PvE- ja PvP-moodien lisäksi pelissä on jopa satojen pelaajien World PvP.

EI KK-MAKSUJA 2

Guild Wars -sarjan suurimpiin valtteihin lukeutu epäilemättä se, ettei pelaamisesta makseta kuukausimaksuja. Näin hahmoaan voi hylätä kohti tasokattoa (80) kaikessa rauhassa ilman kasaantuvia laskuja.



GUILD WARS 2

Alusta **PC** Kehittäjä Arena Net
Julkaisija NC Soft Peliyyppi Verkkoroolipeli

UUTEEN MASSIIVIMONINPELIIN tarttuminen on aina kuin uuteen maailmaan hyppäisi. Ensivisiitti Guild Wars 2:een ei riittänyt läheskään kaiken kokemiseen, mutta se antoi vihiä siitä, että pelistä voi kehkeytyä kova luvun genreen. Tämä tosin edellyttää viimeistelyä; beta oli vielä buginen. Hiomattomuuksista huolimatta on helppo nähdä, mi-

tä Arena Net on hakemassa. Luotuani hahmoni, elementaali-ihmisen, eteen avautui yksityiskohtia kukkiva maisema, jollaista ei ole ennen verkkoroolipeleissä nähty. Vihreitä, vehmaita metsiä, avoimia niittyjä ja niiden läpi juoksevia jokia. Maalauksellista tunnelmaa korostavat kauniit musiikit ja kevyt taustojen pehmyys.

Hahmo ja kamera eivät käyttäydy aivan totutulla tavalla, mutta tämä ei estä peliä tarjoamasta kiinnostavia taisteluita. Aluksi monet kvyvät ovat lukittuna, ja niitä avataan lisää keräämällä kokemusta ja käyttämällä aseita. Vaihdetuani taikasauvani isompaan keppiin, hahmoni itse asiassa heikentyi, ennen kuin oppi siihen liittyviä tai-

toja. Kykyjen käyttöetäisyydet muuttuvat maaston mukaan. Nuolien ampuminen korkealta pidentää niiden kaarta ja tekee enemmän vahinkoa, lisäten taktikointimahdollisuuksia.

Tehtävävalikoimaa tulisi monipuolistaa, jotta betassa kohtaamaani kahden peräkkäisen saattotehtävän helvetiä ei pääsisi syntymään. Mitkään ongelmat eivät olleet kuitenkaan sellaisia, etteikö niitä voitaisi oikaista hienosäädöllä. On vielä vaikea sanoa, kykeneekö peli järkyttämään Star Wars: The Old Republicia, mutta luotan Arena Netin viimeistelykykyyn ja ennakkoin kuumaa kamppailua.

Oskar Nyström

THE GENERATIONS CLASH ON 30TH MARCH 2012



THE MOST
POWERFUL NINJAS
JOIN THE FIGHT



NEVER-BEFORE-SEEN ANIME
CONTENT REVEALS YOUR
FAVOURITE NINJA SECRETS



DOWNLOAD THE DEMO ON
29TH FEBRUARY 2012

Join the squad on facebook



© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All rights reserved.
Game © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft Association.
"B", "PlayStation", "PS3", "P.S.3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

METAL GEAR SOLID -HISTORIIKKI

LIKE A BOSS

Metal Gear täyttää 25 vuotta, ja Gamereactor juhlistaa pelisarjan taivalta syväluotaavalla katsauksella maailman suosituimman hiiviskelijän ja ohjaaja Hideo Kojiman historiaan.



“Onko tämä ensimmäinen kerta, kun osoitat aseella?”

Kättesi tärisivät.” Painava automaattikivääri helisee sotilaan huterassa otteessa. Hahmo piipun edessä seisoo patsasmaisena ilmeettömänä, vaikka on ehkä vain pienen sormennytkähdyksen päässä hetkestä, jolloin hänen aivonsa leviävät pitkin vankilakäytävän seinää. Ennen kuin sotilas ehtii miettiä vastausta, tunkeilija tarttuu kiinni aseesta ja heidän katseet kohtaavat veitsenterävästi. “Onko sinulla sisua ampua minut, aloittelija?”

Itse istuin tietysti kotona Tukholmassa. Elettiin kesää 2000 ja olin hiuskarvan varassa, etten tarvinnut kohta vaihtohousuja. Mitä hemmettiä olin oikein juuri katsellut? Ei tämä voinut olla videopeliä, ei ainakaan sellaista mitä olin nähnyt aikaisemmin. Mario, Sonic ja Zelda olivat tuttuja, mutta tämä oli jotain täysin uutta – synkempää, kypsempää ja vaarallisempaa. Se oli siisteintä, mitä olin ikinä eläessäni nähnyt.

Siitä kesäkuisesta päivästä lähtien Metal Gear on ollut lähellä sydäntäni. Mikään muu pelisarja ei ole saanut minua ylistämään videopelejä kuin Hideo Kojiman magnum opus. Upean pelikokemuksen lisäksi se sytytti kiinnostukseni historiaan, politiikkaan, filosofiaan ja yhteiskuntatieteisiin enemmän kuin mikään koko peruskouluaikana. Tämä voi kuulostaa liioittelulta, mutta peli todennäköisesti auttoi minua olemaan parempi ihminen. Nyt on aika tehdä vastapalvelus ja kertoa tämän mielestäni kaikkien aikojen hienoimman pelisarjan koko tarina. Se alkoi – kuten monet muutkin hyvät tarinat – Japanista.

Hideo Kojiman vanhemmat olivat melko tavallinen työssä ahkeroina pariskunta, mutta nuori Hideo joutui jo varhaisella iällä jäämään yksin kotiin huolehtimaan itsestään. Lähimmäksi ystäväksi muodostui väistämättä kodin televisio, josta tuli hänen ikkunansa maailmaan. Kaikki mahdollinen elokuvista tv-sarjoihin ja saippuaoopperoista uutisiin virtasi ruudulle maailman eri kolkista. Kojima on kertonut, että hän katsoi yksin elokuvia jo ennen kuin edes tiesi kuka oli. Monella tapaa televisioista tuli hänen kasvatuksensa ja yhteisönsä. Jopa nykyäänkin hänen saapuessaan yksin uuteen hotelliin käy hän ensimmäisenä kytkemässä television päälle täyttääkseen yksinäisyyden ja hiljaisuuden tilan.

METAL GEAR SOLID OLI SIISTEINTÄ, MITÄ OLIN IKINÄ ELÄESSÄNI NÄHNYT

Kojima syntyi Tokiossa, mutta kasvoi Japanin länsiosissa. Kaveriporukkinsa selvästi nuorimmaisena hän joutui jatkuvasti todistamaan kovanaamaisuutensa vanhemmille lapsille eikä sitä tehdesään välttynyt hengenvaarallisilta kolhuilta. Kerran hän miltei hukkui. Toisella kerralla koiran purema oli olla kohtalokas ja kolmannella hän

oli jäädä pikajunan alle. Hän joutui jopa sairaalaan saatuaan iskun päähänsä pesäpallomailasta. Ei siis ihme, että viisivuotias Kojima viihtyi mieluummin television tarjoamassa turvallisemmassa maailmassa.

Kojiman varttuessa vanhemmat asettivat hänelle kovia odotuksia, kuten Japanissa on tavallista. Korkea koulutus ja vakituinen hyväpalkkainen työpaikka olivat vähimmäisvaatimus. Se ei kuitenkaan ollut minkäänlainen porkkana teini-ikäiselle Hideolle, jota kiinnostivat enemmän taiteilijan tai kuvittajan tehtävät. Kiinnostusta ei katsottu hyvällä, varsinkin kun hänen kuuluisuuttakin saavuttanut taiteilijasetänsä kärsi jatkuvasti vakavista taloudellisista ongelmista.

Hideo alkoi jo nuorena kirjoittaa tarinoita. Hän kirjoitti pitkiä novelleja, joita hän sitten lähetti toiveikkaana sanoma- ja aikakauslehdille ympäri maan. Käsikirjoitukset venyivät joskus jopa 400-sivuisiksi ja sellaisia aiheita kuin ylikansoitusta ja valtion väestön hallintaa ikääntymisen avulla. Yhtäkään hänen novelleista ei julkaistu.

Kojima ei tästä lannistunut, vaan alkoi seuraavaksi tehdä elokuvia ystävänsä 8-millillä kameralla. Teemat pyörivät yleensä zombien ja rikosten ympärillä, ja siinä missä hänen ystävänsä pitivät hauskaa, otti Kojima elokuvat pakkomielteisen vakavasti. Lukiossa he yrittivät järjestää maksullisia elokuvanäytöksiä lyhytelokuvistaan, mutta kukaan ei ilmestynyt paikalle. Kojimalle se oli kuitenkin vasta alkua. Hän oli päättänyt ryhtyä elokuvantekijäksi.

Lukiota seurasivat taloustieteen opinnot Tokion yliopistossa, mutta vapaa-aikansa hän omisti Nintendon Famiconille. Kojima on maininnut suosikkipeleikseen muun muassa Shigeru Miyamoton Super Mario Brosit sekä Yuji Horin Portopia Serial Murder Casen. Istuessaan opiskelija-asunnossaan hän oivalsi jotain,





mitä ei ollut tullut ajatelleeksi aikaisemmin: peli voisi toimia elokuvalisena välineenä tarinankerronnalle. Pelit voisivat onnistua siinä ehkä elokuvia paremmin. Niiden kautta voisi yhtä lailla välittää tunteita ja kertoa tarinaa, mutta lisäksi sen voisi tehdä vuorovaikutuksellisesti. Neljän vuoden korkeakouluopintojen jälkeen hän päätti suunnata pelien pariin. Yliopistotuttavat eivät olleet innostuneita hänen pyrkimyksistään. Eräs professoreista jopa pyysi häntä miettimään syvästi elokuva- ja peli-ideoiden kannattavuutta. Suosituksista huolimatta Kojiman onnistui vuonna 1986, 23 vuoden ikäisenä, napata työpaikka Konamin MSX-kotitietokoneosastolta.

Hideo Kojiman alkutaival Konamilla ei ollut helppo. Hän ei missään vaiheessa kerännyt mainetta hyvänä koodaajana, eivätkä hänen ideansa ottaneet tuulta johtoportaa. Kannustusta ei herunut myöskään kanssatyöntekijöiltä, vaan häntä kehoitettiin usein "saamaan edes yksi peli valmiiksi ennen potkuja". Lähtö firmasta olikin lähellä monta kertaa, mutta Kojima piti kiinni paikastaan itsepäisesti. Hän toimi aluksi apulaisohjaajana Arctic Adventuren jatko-osalle Penguin Adventurelle. Sen valmistumisen jälkeen hän sai kuin saikin tukea



omalle projektilleen, jota Kojima kutsui nimellä Lost World ("War + World"). Se oli sotapeli, jossa oli vaikutteita Indiana Jonesista, mutta jossa pelaaja pelasi naamioidulla naispainijalla. Kojiman esimiehet menettivät lopulta uskonsa eriskummalliseen ideaan, ja projekti romutettiin kuuden kuukauden työn jälkeen. Hideo

Kojiman ura roikkui rotkon partaalla. Onneksi johtoportaa saatiin uuden sotapelin perään, joten Kojima sai vielä yhden mahdollisuuden.

Kojimalla oli ajatus sotilaspelistä, jossa tavoitteena ei olisi silmitön räiskintä, vaan sen sijaan pelaajan tulisi hiipiä vihollisten ohi huomaamatta. Inspiraationa toimi Steve McQueenin elokuva Suuri pakoretki (The Great Escape), jossa joukko liittoutuneiden upseereita pyrki pakoon saksalaiselta vankileiriltä toisen maailmansodan aikana. Kojiman pomot eivät olleet ensin uskoa korviaan. Miehen idea oli jotain täysin erilaista kuin mitä yhtiössä oli kaavailtu. Jokin ideassa kuitenkin iski, sillä Konami antoi produktion jatkua. Kun pelistä oli vihdoin jotain valmista ja sitä päästiin testaamaan, joutuivat epäilijät hämmentyneinä pyörtämään puheensa: tästähän voisi oikeasti tulla jotain hienoa!

Peli nimettiin Metal Geariksi, ja se julkaistiin vuonna 1987 MSX2-kotitietokoneelle. Pelaaja oli Foxhoundin erikoisagentti Solid Snake, jonka tehtävänä oli soluttautua sotilastukikohta Outer Heaveniin kuvitteellisessa Galzburgin valtiossa jossain päin Etelä-Afrikkaa. Tarkoituksena oli selvittää, mitä oli tapahtunut edelliselle paikkaa tutkineelle agentille Gray Foxille. Hänen viimeinen radioviestinsä ennen katoamista piti sisällään vain kaksi sanaa: "Metal Gear".

Erona muihin tuon ajan toimintapeleihin Metal Gearissä pelaaja saattoi pitkälle peliin vain uneksia kunnon aseistuksesta. Alussa Snakella oli taskussaan vain vaivainen aski tupakkaa; kaikki apuvälineet oli näpistettävä vihollisjoukoilta. Outer Heavenin sotilaita vastaan Snake oli muutenkin auttamattomassa alivoimatilanteessa. Kiinnijäämisen hinta oli kova, sillä hälytys toi paikalle loppumattoman virran lisävahvistuksia. Vaikka ensimmäiset sotilaat ehkä sai nujerrettua, lopulta ainoa vaihtoehto oli pako ja piiloutuminen. Tuki-

kohdan lukuisat turvatoimet – sähköistetyt lattiat, infrapuna-laserit, myrkykkaasulla täytetyt huoneet, ansaluukut, miinakentät, helikoptereista, tankeista ja supersotilaista koostuneet pomot – pyrkivät teke-

mään kaikkensa, ettei Snake selvittäisi Outer Heavenin salaisuutta. Kun pelaaja vihdoin vapautti Gray Foxin vankilastaan, käänsi peli koko kuvion ympäri.

Metal Gear paljastui lo-

pulta valtavaksi käveleväksi tankiksi, jolla oli mahdollisuus laukaista ydinaseiskuja

missä ja milloin tahansa.

Kauhistuttava ase niin oi-

KOJIMA PURKI PELIIN KOKO TELEVISIOSTA, ELOKUVISTA JA POPULAARIKULTTUURISTA MUOTOUTUNEEN MAAILMANKUVANSA

keissa kuin väärissäkin käsissä, ja kaiken takana oli kukas muukaan kuin Snaken oma oppi-isä ja koko Foxhoundin johtaja: Big Boss.

Metal Gearissä Kojima purki peliin koko televisiosta, elokuvista ja populaarikulttuurista muotoutuneen maailmankuvansa. Perusidea oli peräisin Suuresta pakoretkestä, päähenkilön nimen hän lainasi Pako New Yorkista -elokuvasta, jossa Kurt Russell esitti Snake Pliskeniä, ja jopa pelin kansikuva ryövättiin suoraan James Cameronin Terminaattorista. Seikkailu oli todellinen tiekartta Kojiman nuoruudessa näkemiin elokuviin, mutta kaiken keskellä vellooi se kaikista merkittävin viittaus: Metal Gear itse. Teknologisen kammutuksen esikuvana oli tietysti Godzilla, Japanin ikoni ydinaseiden kauhuille.

"Vaikka en itse kasvanut toisen maailmansodan aikana, niin vanhempani kasvoivat. He kokivat Tokion pommitukset ja muistivat ajan, jolloin atomipommit tuhosivat Hiroshiman ja Nagasakin. He eivät koskaan pystyneet unohtamaan sitä, ja päätin Metal Gearillä tehdä osani, jottei maailmakaan koskaan unohtaisi."

Metal Gear oli arvio- ja myyntimenestys Japanissa, mutta myös länsimaissa. Konami oli tullut luoneeksi videopelien kokonaan uuden alagenren: hiiviskelyn. Yhdessä hetkessä Hideo Kojima muuttui Konamin sisällä toivottomasta haaveilijasta yhtiön uudeksi nousevaksi tähdeksi.

Kojiman aloittaessa seuraavaa peliään, cyberpunk-seikkailu Snatcheriä, Konami myi Metal Gearin konsolilisenssin Ultra Gamesille, joka tunnettiin parhaiten NES-peleistään Skate or Die ja Teenage Mutant Ninja Turtles. Metal Gearin aika Ultra Gamesillä oli kuitenkin synkkä. Kehittäjä ei lainkaan hahmottanut pelin punaista lankaa ja leikkasi isoja osia pois Nintendo-konversiosta. Kääntäjät jopa menivät niin pitkälle, että kehittivät omin päin itsenäisen jatko-osan Snake's Revenge, jolla oli enemmän tekemistä Contra-tyylisten räiskintöjen kanssa. Alkuperäisen Metal Gearin fanit olivat suunnilleen ja rukoilivat Kojiman palaavan pian sarjan pariin. Sen hän myös teki, tosin enää yhden MSX2-pelin ajaksi.

Metal Gearin todellinen seuraaja Metal Gear: Solid Snake julkaisiin alkujaan vain Japanissa, mutta se oli kaikkea mitä fanit toivoivat – ja vähän enemmänkin. Peli oli kaikin tavoin edeltäjiänsä suurempi, ja ohjaajanpalalla istui selvästi entistä itsevarmempi Hideo Kojima. Seikkailu oli haastavampi, mutta myös syvempi. Se löi kättä pelaajien odotusten kanssa ja tarjosi päälle luodan luovia uudistuksia. Ennen kaikkea pelissä suhtauduttiin tarinaan aivan uudella tarmolla. Käsikirjoitus oli monin verroin suurempi ja sisälsi runsaamman hahmogallerian sekä monisäikeisemmän juonen. Tästä huolimatta Metal Gear: Solid Snake osoittautui vain prototyyppiksi siitä, mitä oli tulossa, kun teknologia kiri kiinni Kojiman luovanhullut visiot.

Kehittäessään seuraavaa seikkailuaan Policenautsia Kojima alkoi kuulla sitkeämpiä ja sitkeämpiä huhuja Sony'n virittelemästä konsolihankkeesta: Playstationista. Kun kävi ilmi, miten valtavan tehokkaasta laitteesta tuon ajan mittapuulla oli kyse, Kojima käsitti, että oli tullut aika taas pyyhkiä pölyt Snaken olkapäiltä. Niinpä hän ja Konami alkoivat työstää Metal Gearin seuraavaa osaa yksinkertainen, mutta äärimmäisen haastava tavoite mielissään. Tarkoituksena oli tehdä "paras Playstation-peli ikinä".

Yoji Shinkawa, joka oli erottunut edukseen Policenautsin kehitysprosessin aikana, nostettiin projektin taiteelliseksi johtajaksi. Yhdessä Kojiman kanssa hän muotoili Metal Gearille tunnistettavamman visuaalisen tyylin, josta sittemmin tuli tärkeä osa sarjaa. Klassinen amerikkalaisävytisyys G.I. Joe -henkisine hahmoineen ja ympäristöineen nakattiin roskakoriin. Sen tilalle tuli väripalettiin tummempi kuvitus, josta paistoi läpi idän ja lännen sekoitus Shinkawan tyyllitellyn realismin muodossa. Lopputulos henki yhtä paljon Frank Milleriä kuin Yoshitaka Amanoa.

Metal Gear Solid esiteltiin odottavalle peliyleisölle E3-messuilla vuonna 1997. Sen onnistui suurelta osin varastaa valokeila kilpailevilta messupeleiltä, joihin lukeutui myös todella merkittäviä hittejä, kuten Banjo-Kazooie, Goldeneye, Starfox 64, Castlevania: Symphony of the Night, Final Fantasy VII sekä tietenkin The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Pelissä Foxhoundin jäsenet kapinoivat päällystöään vastaan harjoitustehtävän aikana Shadow Mosesin saarella, Alaskan rannikolla.

Heidän uutena johtajanaan toimi Liquid Snake, ja yksikön tavoitteena oli kaapata Metal Gear Rex, pelätyn ydinsotakoneen uusin versio. Koko maailman ollessa uhattuna Yhdysvaltain puolustusministeri Jim Houseman määräsi Foxhoundin entisen johtajan Roy Campbellin ottamaan tilanteen hallintaansa. Campbell tiesi, että vain yksi henkilö koko maailmassa voisi tunkeutua Shadow Mosesille ja organisaatioon, joka ennen oli ollut kuin osa perhettä. Tuo henkilö oli tietysti Solid Snake.

Metal Gear Solid oli sekä sarjan että Kojiman ensiaskel kolmanteen ulottuvuuteen, mutta muuten moni asia oli ennallaan. Pelin kamera oli lukittu niin, että se antoi pelaajalle joko mahdollisimman taktisen tai elokuvallisesti silmää miellyttävän näkymän pelialueeseen. Mukana oli myös ensimmäisen persoonan kuvakulma, joka avulla saattoi tarkastella ympäristöä Snaken vinkkelistä. Metal Gear:

Solid Snakessa käytetty tutkajajärjestelmä oli päivitetty Soliton Radar Systemiksi, joka oli niin kehittynyt, että kykeni jopa osoittamaan partioivien vihollisotilaiden näkökentän.

Metal Gear Solid oli yksi elokuvamaisimmista pelikokemuksista ja on säilynyt sellaisena myös tähän päivään asti. Pienimmätkin osaset pelissä olivat niin taidokkaita, että niitä voisi käyttää mallikappaleina kerronnan ja pelaamisen yhdistämiseen. Vihollisilta piilotelusta syntyvä kutkuttava tunne. Euforia,

kun onnistuu hiippailemaan huoneen halki kenenkään huomaamatta. Revolver Ocelot lopputaistelussa, jossa on laskettava rullassa jäljellä olevia patruunoita. Ketsupin käyttö hämäykseen vankilassa. Psycho Mantisin kohtaaminen, jonka aikana pahis lukee konsolin muistikortin ja paljastaa, mistä peleistä pelaaja pitää. Koko peli oli yhtä huippuhetkien kavalkadia, jota muistelee edelleen hartaudella.

Metal Gear Solid oli myös ensimmäinen peli, jossa Kojima ja Konami alkoivat työstää perin pohjin harkittua teemaa peleille. Tässä tapauksessa se oli genetiikka, tai teoria perimän ja ympäristön vastakkainasetelusta. Mikä tekee ihmisistä sellaisia kuin he ovat? Foxhoundin takinkään-täjien perimmäinen tavoite oli saada käsiinsä kuolleen Big Bossin ruumiin ja hyödyntää siitä saatavia "sotilasgeenejä" ylivoimaisen armeijan tuottamiseen. Armeijan, jonka poikia sekä Solid että Liquid Snake jo olivat. Tarina ennakoி tulevaisuutta, jossa geenit eivät enää kulje perinteisesti suvussa, vaan vapaasti levitettynä.

Nykyään Metal Gear Solid luetaan juurikin parhaimpiin Playstation-peleihin, mutta myös yhdeksi tärkeimmistä peleistä ylipäätään, kiitos hii-viskelygenren suosion nostattamisen ja mestarillisesti ohjattujen välinäytösten.

Pelin ympärillä vellonut innostus myös vakiinnutti Hideo Kojiman statuksen yhtenä ensimmäisistä suurista peli-auteureista. Aiemmin termiä "auteur" oli käytetty pääasiassa elokuvakritiikissä kuvaamaan työtä, jossa ohjaajan henkilökohtainen näkemys oli huomattava. Kuten usein ennenkin, jymymenestys herätti pian kysymyksiä jatkosta, ja kesän 2000 E3:ssa fanit saivat viimein syytä nostaa odotuksensa toiseen potenssiin.

Hideo Kojima päätytti Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyn kertaheitolla kaikkien huulille esittelemällä pelistä yli kahdeksanminuuttisen (!) elokuvamaisen trailerin, mitä on sittemmin pidetty jopa yhtenä E3-messuhistorian vaikuttavimmista julkistuksista. Siinä Snake hiippaili suurella tankkerilla, samalla kun ultranationalistiset venäläisotilaat partioivat kansilla ja sade piiskasi alusta. Katsojat eivät voineet uskoa silmiään. Se, että traileri tuntuu vielä nykyäänkin majesteettiselta, kertoo paljon sen vaikutuksesta. Pelin hype nousi tietysti julkistuksen jälkeen epätohdellisiin mittasuhteisiin. Monien mielestä jopa Kojiman "väliprojekti", mecha-seikkailu Zone of the Enders, saa kiittää myynneistään paljolti Metal Gear Solid 2:ta, jonka demo tuli pelin mukana. Kun hype oli tällä tasolla, julkaisi Konami tiedotteen, ettei se antaisi pelistä enää lisätietoja ennen kuin se olisi kaupoissa.

Sitten tapahtuivat syyskuun 11. päivän terroristi-iskut ja maailma kääntyi pälaalleen. Tämä kosketti myös Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyä, jonka julkaisuun ei ollut enää kuin kuukausia.

Pelin käsikirjoitus oli jo kertaalleen aiemmin jouduttu uusimaan johtuen Lähi-idän levottomuuksista, joiden vuoksi tarinaa ei arvattu sijoittaa

METAL GEAR SOLIDISSA FOXHOUNDIN JÄSENET NOUSEVAT KAPINAAN ENTISIÄ JOHTAJIAAN VASTAAN





Irakiin ja Iraniin niin kuin alkujaan suunniteltiin. Syyskuun 11. iskujen jälkeen merkittäviä muutoksia oli tehtävä erityisesti Sons of Libertyn loppuvaiheisiin, joissa mahdollisen liikkuvan linnakkeen Arsenal Gearin oli tarkoitus repiä Vapaudenpatsas riekaleiksi ja romuttaa pudotesaan koko eteläinen Manhattan. Kaikki Yhdysvaltain liput

oli myös poistettava pelistä, mukaan lukien lippu, jonka piti peittää loppuvastuksen ruumis Federal Hallin portailla. Vaihtoehtoisin skenaaroihin tiimillä ei ollut aikaa, mutta hätä ei lue lakia. Peliä muokattiin kaikella vimalla ja Konami piti aikataulunsa.

Kun fanit sitten pääsivät asettamaan levyn PS2:ensa, oli peli monille shokki. Ei 9/11:n takia, vaan siksi koska MGS2:ssa ei suurelta osin pelattukaan sarjan ikonisella sankarilla Solid Snakella. Sen sijaan pääosan varasti uusi johtohahmo, joka kulki koodinimellä Raiden. Snaken vihjailtiin kuolleen pelin ensimmäisen tunnin jälkeen, Discovery-laivalla käydyissä kahinoissa, joiden päätteeksi Revolver Ocelot varasti Metal Gearin uuden version Rayn Yhdysvaltain armeijalta. Tämän jälkeen tarina hyppäsi kaksi vuotta eteenpäin Raidenin tehtävään. Dead Cell -niminen terroristiryhmä oli kidnappannut Yhdysvaltain presidentin James Johnsonin ja piti tätä nyt panttivankina massiivisella öljynporauslautalla Big Shellillä.

Sons of Liberty oli toki kaupallinen menestys ilmestyessään marraskuussa 2001. Ajan myötä kriittisyys peliä kohtaan kuitenkin kasvoi, ja peliä pidetään tänä päivänä Solid-sarjan heikoimpana osana. Seikkailu oli tekstipainotteinen ja jaaritteleva pitkinä välivideoineen ja radiopuheluineen. Kriitikot esittivät, että Kojiman auteur-status oli johtanut hybriksen – ylitsevuotaneeseen itsevarmuuteen. Pelin kannessa jopa luki "A Hideo Kojima Game".

Monet eivät tienneet, mitä ajatella pelin "memetic engineering" -teemasta, joka on lainattu Richard Dawkinsin teoriasta meemit kult-

SNAKE EATER KIE- TOITUI KYLMÄN SODAN SALAISIIH TAISTELUIHIN

tuurievoluution geeneinä. Salaisena voimana Sons of Libertyn tapahtumien takana oli The Patriots, kaikkivoipa ryhmittymä, joka suodatti ja kontrolloi maailman informaatiota taivutellakseen sitä omia tarkoitusperiään hyödyttäväksi. Jälkiviisaana voidaan todeta, että Metal Gear Solid 2: Sons of Liber-

ty oli selvästi edellä aikaansa, mitä tulee tarinaan ja siinä käsiteltäviin asioihin. On kuitenkin vaikea kiistää, etteikö pelin käsikirjoitus olisi ollut hirvittävän yliampuva ja kipeästi saksien tarpeessa.

Sarjan seuraava osa näkikin Kojiman palaavan lähtöruutuun sekä pelimoottorin että tarinan osalta. Oli tullut aika avata tarina ensimmäisestä Snakesta, joka on fiktiivisessä historian paras sotilas. Metal Gear Solid 3: Snake Eaterin kehityksen aikana Kojima myös ilmoitti, että kyseessä olisi hänen viimeinen Metal Gear -pelinsä ohjaajan pallilla.

Snake Eater valmistui myyntiin loppuvuodesta 2004. Pelin tarinassa pureuduttiin Fox-agentti (eri asia kuin Foxhound) Jackiin aka Naked Snakeen, josta oli myöhemmin tuleva legendaarinen Big Boss. Vuosi oli pelissä 1964. Kylmä sota kävi kuumimmillaan, ja Naked Snaken tehtävänä oli surmata entinen mentorinsa The Boss, joka oli ajanut maailman kolmannen maailmansodan partaalle räjäyttämällä neuvostoliittolaisen asevalmistajan amerikkalaisella atomipommilla.

Snake Eaterin pelisysteemi vaati tällä kertaa enemmän pelaajalta, jonka täytyi nyt pitää silmällä useita muuttujia samaan aikaan. Hiipparoinnin lisänä oli nyt täysin uusia viidakko- ja ulkomaastoja, ja pelaajan täytyi valita tarkasti, mitä varusteita maastopukunsa kanssa piti ja mitä kamoja saattoi puolestaan käyttää kaikissa ympäristöissä. Snaken saamia erilaisia vammoja piti myös hoitaa näihin parhaiten soveltuvilla tavoilla. Peliin oli lisätty uusi CQC-lähtötaistelujärjestelmä, kun taas luotettava Soliton-tutka väistyi primitiivisempien vaihtoehtojen tieltä. Snake jopa joutui syömään tehtäviensä aikana pysyäkseen skarppina. Snake Eateriin sisältyi kaiken lisäksi tarina hahmon alkumetreistä,



jonka avulla uudet pelaajat pystyivät pysymään kärryillä ilman muis-
tiinpanovälineitä ja Wikipediää.

Temaattisesti Snake Eater käsitteli relativismia, patriotismia ja sitä, mitä valtioiden rajat tarkoittivat maailmassa, jossa suurpää-
omat sulautuivat toisiinsa. Tämä konflikti nousi esiin myös Naked
Snaken ja The Bossin suhteessa. Nämä ennen samanmieliset soti-
laat olivat nyt vastakkaisilla puolilla poliittisen ilmapiirin vuoksi, olo-
suhteiden takia joihin he eivät itse voineet vaikuttaa, mutta joiden
uhreja he tavallaan olivat.

Snake Eaterin todella piti olla Hideo Kojiman viimeinen Metal
Gear -peli, ja seuraavassa osassa hänen raskaan viittansa kantajak-
si oli määrä nousta uusi ohjaaja. Fanien reaktio tähän oli kuitenkin
lievästi sanottuna skeptinen, ja Konami sai tytäryhtiönsä Kojima
Productionsin kanssa jopa useita vakavia uhkauksia aiheesta, hän-
nän huippuna muutaman tappouhkauksenkin. Pessimistisen reak-
tion vuoksi Hideo Kojima palasi ohjaajan tuoliin, joskin hän jakoi sen
Shuyo Muratan kanssa, joka oli aiemmin ohjannut Zone of the En-
ders: The 2nd Runnerin ja kirjoittanut Snake Eaterin yhdessä Koji-
man kanssa.

Solid-sarjan neljännen pelin kehittelyn aikana julkaistiin PSP:lle
vuosien 2006 ja 2007 välillä myös Metal Gear Solid: Portable Ops,
joka jatkoi suoraan Snake Eaterin tapahtumista. Portable Ops oli vi-
rallisessa sarjassa ensimmäinen peli, jota Kojima ei ollut itse ohjan-
nut, ja fanit pitivät sitä lähinnä alkupalana ennen varsinaista ateriaa,
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriotsia. Kolmen vuoden kehitte-
lyn päätteeksi peli julkaistiin maailmanlaajuisesti 12. päivä kesäkuu-
ta 2008, tasan kymmenen vuotta Metal Gear Solidin ja kaksikym-
mentä vuotta Metal Gearin jälkeen.

Guns of the Patriots toisti monia Metal Gear -sarjan vanhoista
teemoista, joita olivat teknologisen kehityksen aiheuttama vieraan-
tuminen, sodan vaikutukset traumaperäisen stressihäiriön muodos-
sa, ja se kuinka me ymmärrämme maailmaamme sen loppuessa.
Myös pelisysteemi toisti sarjasta tuttuja kuvioita, tosin päivitetystä
muodossa. Muun muassa maastopuku muuntautui älykkääksi

naamioitumisjärjestelmäksi, Octocamoksi. Uusi järjestelmä oli samalla
myös länsimaisempi. Painotus oli entistä enemmän toiminnassa, va-
paasti vaihdeltavassa kuvakulmassa ja mahdollisuudessa pelata en-
simmäisen persoonan näkökulmasta.

Taktinen hiippailu sijoittui tällä kertaa erinäisille sota-alueille, mikä
tarkoitti muun muassa sitä, että pelaaja pystyi jallittamaan eri osapuo-
lia taistelemaan keskenään naamioidakseen oman etenemisensä.
Guns of the Patriots painotti myös psykologista sodankäyntiä aiempaa
enemmän. Pelaaja saattoi pelotella ja hämmäntää kentällä kohtaami-
aan sotilaita erilaisilla tavoilla, ja pelin juoni seurasi myös hahmojen
henkilökohtaista, päänsisäistä kehittymistä.

Metal Gear Solid 4: Guns of
the Patriots oli Solid Snaken
joutsenlaulu. Vaadittiin lukemat-
tomia tunteja välianimaatioita,
loputtomasti tekstiä sekä ladat-
tava tietopankki nimeltä Metal
Gear Solid 4 Database, jotta Ko-
jima saattoi viimein vetää yhteen
kaikki ne eri langat, joita hän oli
virittelty sarjan alusta alkaen.

MGS 4: GUNS OF THE PATRIOTS PAINOTTI MYÖS PSYKOLOGISTA SODANKÄYNTIÄ

Tästä muodostunut peli oli val-
mistuessaan niin mahtipontinen ja liioiteltu, että se leijaili aivan uusien
sfääreihin. Se vaihteli vakavista aiheista kuten rikkonaisista romans-
seista ja sukupolvenvaihdoksista esimerkiksi apinaan kalsareissa.
Kojima rikkoi neljännen seinän niin monta kertaa, että hän olisi voinut
asentaa siihen saman tien pyöröoven. Pelin salaliittojen vyyhti puoles-
taan antoi ankaraa pohdiskeltavaa vannoutuneemmallekin Zeitgeist-
hörhölle.

Uskokaa tai älkää, mutta lopulta Kojima onnistui viemään kaikki
pelisarjan juonilinjat loppuun ja fanit olivat tyytyväisiä. Kaikki palat

olivat paikallaan, vaikka käsikirjoitus olikin totuttuun tapaan hieman sotkuinen ja ehdottomasti ylilyövä.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots osoitti myös sen, että halusi hän sitä tai ei, Kojima oli oman luomuksensa vanki. Yksi pelialan juhlituimmista luovista neroista oli taitavan muusikon tapaan pakotettu soittamaan faniensa painostuksesta erilaisia variaatioita samasta biisistä yhä uudestaan ja uudestaan.

Kojiman suunnitelma olikin seuraavaksi kehitellä uusia ideoita ennen seuraavaa suurta peliään ja antaa tuoreen tuotantotiimin tehdä niistä totta. Listalla oli muun muassa peli, jossa The Boss ja tämän Cobra Unit osallistuvat Normandian maihinnousuun. Kojima Productions ja Konami vastustivat tätä suunnitelmaa yhteisenä rintamana. Uusi tiimi ei pitänyt laisinkaan näille tarjotusta suuresta vastuusta. Kojiman diktaattorin elkeitä lähentelevä luovan sisällön hallinto oli johtanut siihen, ettei kukaan nyt

pystynytään astumaan hänen saappaisiinsa.

“Millainen on tyypillinen päivä elämässäni? No, suurimmaksi osaksi Kojima Productionsissa eletään normaalia yhdeksästä viiteen -elämää”, Kojima kertoo.

“Minun päiväni on kuitenkin

toisenlainen. Minun pitää huolehtia pelinkehityksen bisnespuolesta, tuottamisesta sekä luovasta työstä. Nousen viideltä aamulla sängystä ja tähtään pääseväni toimistolle puoli kuudeksi. Pidän kokouksen Konamin kanssa, minkä jälkeen minulla on palaveri Kojima Productionsin tiimin kanssa. Sen jälkeen tapaan uusia työntekijöitä ja keskustelen näiden tulevista töistä. Se on minun aamuni. Iltapäivällä minulla on aikaa myös omille töilleni. Luen sähköpostit, tarkistan ja hyväksyn suunnittelijoiden töitä, tarkistan palkkakustannukset, suunnittelen uusia peliskenaarioita, työstän käsikirjoituksia ja käyn sitten kierroksella studiolla varmistamassa, että kaikki tekevät sitä mitä heidän pitäisikin. Myöhään illalla menen ulos alan ihmisten kanssa. Kyhäämme ideoita, katsomme leffoja, pelaamme. Kotiin pääsen puolilta öin. Tarkistan Twitterin, käyn suihkussa ja pyrin sänkyyn yhdeksi, mutta usein se venyy kahteen.”

Harvat selviäisivät tällaisesta tahdistä. Kojimalla on myös vaimo ja lapsia, ja tasapainottelu näiden ja työelämän välillä on usein ollut vaikeaa. Hideo on maininnut muun muassa leikkivänsä poikansa kanssa Legoilla, koska hän on näin voinut suunnitella samalla uusia kenttiä tuleviin peleihinsä. Kojima on outo lintu pelialalla, koska hän tekee lähes kaiken itse tällä tavalla. Hänellä täytyy hyväksyttävä jokainen pienikin yksityiskohta, mikä poikkeaa melkoisesti normaalista, tiimipohjaisesta työskentelytavasta.

“Se on jotain sangen ominaista minulle. Minun täytyy tehdä kaikki itse. Olen yksi niistä ihmisistä, joiden kanssa työskentelemistä suunnittelijat todella vihaavat.”

Jotta siirtymä olisi ollut mahdollisimman sulava sekä faneille että Kojima Productionsille, muuttui Metal Gear Solid 5 kahdeksi erilliseksi peliksi. Hideo Kojima ohjasi itse Metal Gear Solid: Peace Walkerin, joka kertoi Big Bossin tarinaa 1970-luvulla. Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle puolestaan aloitettiin kokonaan uusi sarja uudella kehittäjäporukalla ja MGS2:sta tutulla päähenkilöllä, Raidenilla. Tämä olisi Metal Gear Solid: Rising.

Metal Gear Solid: Peace Walker tuli ja meni. Peli oli taas yksi menestys Kojimalle, ja siinä puristettiin käyttöön PSP:n koko potentiaali. Peace Walker sisälsi yhden parhaimmista pelisysteemeistä mitä sarjassa ollaan nähty.

Entäpä sitten Metal Gear Solid: Rising? Se katosi. Kojiman painajaiset olivat käyneet taas toteen. Uusi tiimi ei pystynyt suoritamaan tehtävästään, ja vuoden 2010 lopussa Hideo lopetti koko projektin. Hän lähetti palasia pelistä japanilaiselle Platinum Gamesille, joka otti

KOJIMA ON PELIALAN OUTOLINTU, JA HÄN TEKEE ASIAT JUURI HALUAMMALLAAN TAVALLA.



sitten jatkokehittelyn hommakseen Metal Gear Rising: Revengeancen muodossa. Kysymykseksi nouseekin, voiko Hideo Kojima koskaan tehdä mitä oikeasti haluaa ja päästä eroon Metal Gear -sarjasta? Elokuvamaailmassa tällainen olisi täysin absurdia. Kukaan ei koskaan koettanut jatkaa Ingmar Bergmanin, Stanley Kubrickin tai Akira Kurosawan projekteja – sehän olisi ollut täysi

itsemurha. Tämä on silti mitä fanit odottavat Metal Gearilta ja Kojimalta, ja se on tavallaan ymmärrettävää, eihän toista Metal Gearin kaltaista ole.

Sota on toki suosittu teema televisiossa ja tietokonepeleissä. Saatailla on lukuisia laadukkaita sotapelejä, joista löytyy kaikkea fotorealistisista graafikoista koukuttaviin kuulapysykyksoihin. Harvat pelit pystyvät kuitenkin nousemaan seuraavalle tasolle, eikä kukaan uskalla pistää päätään pantiksi, jos uusi resepti ei toimikaan. Siksi me rakastamme Metal Gearia. Se on sarja, jossa ei pelätä yhtenä hetkenä puhua sodan kauhuista ja seuraavana heittäytyä robottitappeluiden, rönsyilevien salaliittoteorioiden ja vessahuumorin tiimellykseen.

Metal Gear -sarjassa on se mielenkiintoinen juttu, että sitä tarvitaan nykyään yhtä paljon kuin vuonna 1987 toimintapeliin joukossa. Se on pelisarja, joka uskaltaa olla ainutlaatuinen ja erilainen. Metal Gear ei välitä siitä, että ihmiset nauravat sen runsaan rönsyävälle tarinoille, koska sen kunnianhimo on korkeammalla kuin missään muussa pelisarjassa. Se on sotapeli, joka sahaa omaa oksaa altansa haluamalla rauhaa ja loppua konflikteille. Joskus on vain isompia ja tärkeämpiä asioita. Kojima tiesi tämän jo 25 vuotta sitten Metal Gearin syntyessä. Toivotamekin siksi Gamereactorilta Kojimalle ja Metal Gearille vielä toista 25 vuotta. Kun heidän aikansa tulee, kuten se tulee meille kaikille, toivomme, että koko pelien maailma jonottaa pääsevänsä heidän leposijansa äärelle, tekemään kunnia alan suurimmille patrioteille.

Viktor Eriksson

WELCOME TO
RACCOON CITY
HOME OF
UMBRELLA



facebook.com/residentevil



youtube.com/residentevil



NORDIC GUN PACK
SISÄLTÄÄ KOODIN,
JOLLA VOI LADATA
8 LISÄASETTA PELIIN



XBOX 360. XBOX LIVE.





**KAIKKI TIET VIEVÄT
HELVETTIIN**

RESIDENT EVIL™
Operation Raccoon City

MYYNNISSÄ 23.3.2012

CAPCOM®
www.capcom-europe.com

Arviot

MASS EFFECT 3

PC PS3 X360

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä BIOWARE Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18

Biowaren viisi vuotta kestänyt avaruusooppera saa ansaitsemansa päätöksen

Biowaren avaruusoopperan finaali on täällä. Toiminta on entistä sujuvampaa, mittakaava entistäkin massiivisempi ja pelin tekninen suoritustaso aiempaa korkeampi. Samaan aikaan tarina on lineaarisempi, eikä tapahtumiin voimakkaasti vaikuttavia valintoja ole kovin paljoa.

Mass Effect -trilogian päätösosaa ei kannata aloittaa aiempia osia kokematta. Tätä alleviivataan mahdollisuudella tuoda kahden aieman osan hahmo sellaisenaan kolmanteen osaan. Matkasta voi tuki nauttia myös tekemällä itselleen uuden sankarin. Tarina tuntuu kuitenkin selvästi henkilökohtaisemmalta, jos vie taisteluihin sen Shepardin, jonka saappaissa aloitti seikkailun jo vuonna 2007.

Ensin sodittiin gethejä vastaan, sitten piestiin collectoreita, mutta kaiken takana olivatkin muinaiset reaperit. Näiden tuhovimmaisten eliöiden aloittama sota uhkaa koitua koko universumin tuhoksi. Kommentaari Shepardin on harjoitettava diplomaattitaitojaan saadakseen yhdistettyä galaksin eri lajit yhdeksi rintamaksi. Siinä sivussa taistellaan usein kivääri tanassa, tutustutaan paremmin matkakumppaneihin ja tehdään jokunen vaikea valintakin.

Ensimmäiset kolme tuntia sujuvat hyvin lineaarisissa merkeissä, mikä alkaa jossain vaiheessa jo huolestuttaa roolipelaamiseen ihastuneita. Onneksi valinnanvapautta tulee kuvaan myöhemmin, varsinkin matkakumppanien ja sivutehtävien muodossa. Päätarinan tehtävät



1 OMAAN TYYLIIN

Tarinan voi kokea kolmella eri tavalla. Perinteisen tyylin lisäksi voi nimittäin valita puhtaan toiminnan, jolloin keskustelut näytetään välivideoina. Toinen ääripää on pelkkään tarinaan uppoutuminen, jossa toimintakohtaukset ohitetaan kokonaan.

2 RAHASTUSTA?

Pelin ensimmäinen ladattava lisäosa From Ashes on saatavilla heti julkaisupäivästä lähtien. Se on tosin mukana pelin N7-keräilyversiossa.

täytyy kuitenkin suorittaa juuri annetussa järjestyksessä, mikä tuntuu tarpeettomalta holhoamiselta. Lineaarisuuden taustalla on tietenkin tekijöiden halu varmistaa tarinankerronnan eheys, mutta sen hintana on roolipelimäisen valinnanvapauden menettäminen.

Kokonaisuuteen on sisällytetty myös moninpeli, joka on haluttu linkittää yksinpeliin varsin erikoisella tavalla. Shepardin vapauttessa alueita reaperien hallinnasta täytyy valloitettuja alueita jäädä

KOKO GALAKSIN KOHTALO ON VAAKALAUDALLA

puolustamaan. Moninpeli kuvaa tätä taistelua. Kyseessä on Gears of War 2:n Hordesta innoittunut yhteistyötila, jossa neljä pelaajaa puolustautuu aalloittain hyökkääviä vihollislaumoja vastaan. Erilaiset ase- ja luokkarajoitukset suorastaan pakottavat pelaajat yhteistyöhön, mikä on pelkästään positiivista. Menestymisen monipelissä on määrä auttaa Shepardin taistelua yksinpelissä, mutta ennen pelin julkaisua tämän ominaisuuden kokeileminen jäi vähäiseksi. Myös Kinectin äänikomennot jäivät testaamatta.



• VANHA JENGI

Shepardin matkalaiset ovat pääosin vanhoja tuttuja edellyttäen, että he selvisivät hengissä aiempien pelien tapahtumista. Sosiaalinen vuorovaikutus kannattaa: suhteilla ansaitsee erilaisia lisäkilkeitä Normandy-alkuseen.

• PYSY KARTALLA

Kartta on aikaisempaa selkeämpi, ja keskustelukykyiset hahmot erottaa paremmin. Planeettojen skannailu miinaalien toivossa on historiaa, mutta menovettä täytyy edelleen käydä ostamassa.

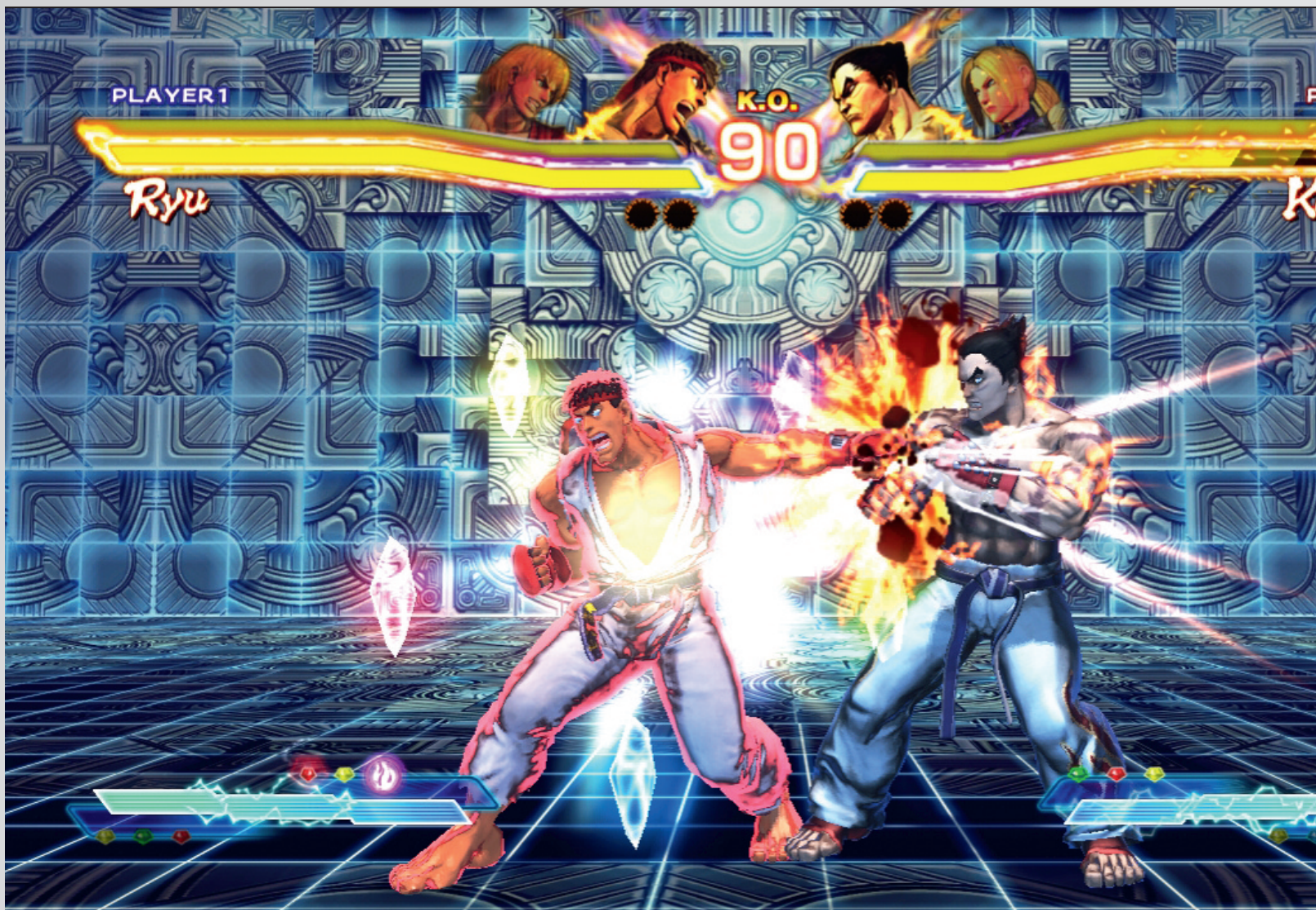
Varsinainen toiminta muistuttaa entistäkin enemmän Gears of Waria, mikä on ilmeisesti ollut tekijöiden tarkoitus. Liikkuminen on kuitenkin kankeampaa ja liikeanimaatiot hieman töksähteleviä. Itse ampumisessa on onneksi riittävästi munaa, ja korkeammilla vaikeustasoilla avain voittoon on usein keskittää koko tiimin tulitus yhteen kohteeseen. Vihollisia on aiempaa enemmän, mutta harmillisesti tekoäly on kehno, ja voittajaksi selviää yleensä vain räiskimällä kohti aukealla pönöttävää pahista. Poikkeuksia ovat konekivääritorneja asentavat pioneerit, jotka saattavat olla kohtalokkaita selkään päästessään.

Hahmonkehitys ei ole aivan yhtä minimaalista kuin Mass Effect 2:ssa, sillä haarautuvat kykypuut antavat jonkin verran aiempaa enemmän valinnanvapautta. Suurin osa päivityksistä on kuitenkin ostettavia tai kerättäviä parannuksia haarniskaan ja aseisiin. Ratkaisulla on vältetty monen roolipelin ongelma eli valikkopuljaus, mutta toisaalta omasta hahmosta on vaikea tehdä persoonallista, juuri itsensä näköistä veijaria.

Aiempien osien tietty muovimaisuus näkyy edelleen ulkoasuissa. Taustalle piirtyvät yksityiskohtaiset maisemat luovat kuitenkin mielikuvan laajasta maailmasta, ja usein vaihtuva kenttäsuunnittelu pitää mielen virkeänä. Ääninäyttely luo hahmoihin syvyyttä, mikä paikkaa oivasti kasvoanimaation ajoittaista puisevuutta. Musiikki vie silti kaikesta voiton: se on mahtipontista avaruusoopperaa aivan kuin edellisissä, mutta nyt entistäkin suureellisempaa. Taustaluritus onnistuu tekemään joka hetkestä, jopa yksittäisistä laukauksista, merkityksellisen ja mieleenpainuvan tuntuksen. Se on hieno saavutus pelissä, jossa ammutaan tuhansia laukauksia matkan aikana.

Mass Effect 3 on kunnianhimoisen avaruussaagan kolmas ja toistaiseksi viimeinen osa. Eepinen galaksidraama ja sujuva toiminta kirjaavat pelin kiitettävyyteen, mutta raskaita valintoja odottaneet roolipelifanit saattavat silti joutua lievästi pettymään pelin tiukan tarinavetoiseen rakenteeseen.

9 Markus Hirsilä



STREET FIGHTER X TEKKEN

PC PS3 X360

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 12

Capcomin ja Namcon taistelupelien tähdet ottavat mittaa toistiaan

Street Fighter X Tekkenin 38 hahmon kavalkadi on yksi laajimmista mitä tämän lajiin pelisarjaan on koskaan koottu. Pelin kehityksestä on vastannut Capcom, ja Namcon vuoro on ensi vuonna ilmestyvässä Tekken X Street Fighterissa. Peruskonsepti onkin otettu Street Fighter IV:stä. Kopiointi ei toki riitä tällaiseen taistelupelien merkitteekseen, ja Capcom on kehittänyt tiimipohjaista mättämistä varten täysin uuden järjestelmän, joka on sekä yllätyksellinen että toimiva.

20 vuoden Street Fighter -veteraaneista voi tuntua hieman hasulta, että heidän täytyy käydä koulutusosio lävitse ennen kuin pääsevät käsiksi itse toimintaan. Treeni paljastuu itseasiassa hyväksi ideaksi, jos tahtoo ottaa kaiken irti Street Fighter X Tekkenistä. Siinä Dan selvittää uuden vastaiskusysteemin, kuinka tiimityö toimii tehokkaimmin sekä pelimekaniikan uutuudet, kuten Pandora ja Gem System. Pelimekaniikka tekee vaikutuksen: se on helppo oppia, mutta syvyyttä riittää paatuneillekin lajiin faneille.

Capcom on onnistunut tekemään Street Fighter X Tekkenistä pelin, joka vetoaa hardcore-yleisön lisäksi myös laajempaan pelaajakuntaan. Jännittävintä on tietysti nähdä Namcon Tekkenin muuntumisen kolmesta kahteen ulottuvuuteen ja kuinka se on mukautettu kokonaan uudenlaiseen pelisysteemiin. Tämä tarkoittaa sitä, että Mardukin, Paulin ja Heihachin pelaamiseen tottuneet ässät eivät saa etua



MYÖHÄSSÄ VITALLE

Peli ilmestyy myös PS Vitalle, mutta vasta ensi syksynä. Vastineeksi kyseinen versio sisältää 12 ylimääräistä hahmoa, mukaan lukien Blankin ja Dudleyn Capcomilta, ja Bryanin ja Larsin Namcolta.

NELJÄ PELAAJAA

Neljän pelaajan ottelut ovat parhaimmillaan todella viihdyttäviä. Molemmat pelaajat voivat loikata kentälle yhtä aikaa piestäkseen yhden vihollisen ja luodakseen pitkiä ja kuolettavia komboja

kokemuksestaan, vaan joutuvat opettelemaan kaiken uudestaan.

Myöskään Capcomin ystävät eivät saa epäilellä etumatkaa. Tekkenin taistelijat pyörähtelevät klassisella systeemillä, jossa neljänneksen ja puolimpyrjän pyöräytykset laukaisevat erikoishyökkäyksiä tavalla, jota ei olla aiemmin nähty. Kunhan uusia kuvia alkaa ymmärtää, hahmottaa myös miksi Capcom on tehnyt tällaisen ratkaisun.

HELPPO OPPIA, MUTTA VAIKEA HALLITA

Street Fighter X Tekken ei ole Street Fighter siihen teipatuilla Tekken-hahmoilla, vaan kokonaan uusi peli. Toisin kuin monissa tiimipohjaisissa tappelupeleissä voitto tulee jo yhden hahmon saamisesta kanveesiin. Se johdattaa taktiseen pelityyliin, ja pistää käyttämään molempia hahmojaan niiden rajoille saakka.

Järjestelmä on hyvin joustava, ja jokaisesta tiukasta tilanteesta on aina tarjolla myös hyvä pakokeino. Tämä muistuttaa parhaimmillaan Street Fighter III: Third Strikea, ja huonompiakin esikuvia



19 NAMCOLTA

Namco pelissä edustavat muun muassa Heihachi, joka tuntuu välittömästi murhaavalt, Yoshimitsu, joka on erinomaisen monipuolinen, ja lihavuori Bob, joka on yhtä nopea kuin voimakaskin.

19 CAPCOMILTA

Capcomin puolella ovat tietysti tähdet Ryu, Ken, Chun-Li ja Guile, mutta joukkoon mahtuu myös yllätyksiä, kuten pelin kovin taistelija Hugo ja Final Fight -transvestiitti Poison, joka on todella old-school taistelutyyliltään.

voisi varmasti keksiä. Tämän lisäksi on vielä tietysti Pandora, josta Capcom on sangen ylpeä. Sitä voisi verrata maalivahdin poisvetämiseen jääkiekossa uhkarohkean hyökkäyksen mahdollistamiseksi. Pandoralla voi luopua toisesta hahmostaan, mutta jäljelle jäävästä tulee muutamaksi sekunniksi käsittämättömän voimakas, ennen kuin tämäkin kuukahtaa.

Ainoa vastalauseeni peliä vastaan on Gem System, joka on valitettavasti hyvin suuri osa peliä. Jokaiselle taistelijalle voi asettaa kaksi jalokiveä, jotka antavat erilaisia lisävoimia, kuten automaattisen torjunnan tai nopeammat lyönnit. Tämä koskee luonnollisesti molempia osapuolia yhtä paljon, mutta se tuntuu hieman sotkuiselta ja brutalisoi osan pelin nyanseista.

Tämänkin kanssa Street Fighter X Tekken on yllättävän raikas kokemus ja ehdottomasti jotain, jonka päälle rakentaa. Se on nopea, sujuva ja yhtä aikaa sekä syvä että aloittelijaystävällinen. Myös verkkopeli toimii. Taistelupelien ystävän ei parane päästää tätä peliä karkaamaan käsistä.

8

Jonas Mäki



KID ICARUS UPRISING

NINTENDO 3DS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä PROJECT SORA
Julkaisija NINTENDO Julkaisu 23.3. Pelaajia 1-6
Ikäraja 12

Kid Icarus: Uprising on peli faneille, mutta se voittaa varmasti puolelleen myös monia uusia pelaajia. Peli pursuaa lainauksia NES-klassikoista olematta silti pelkkä uudelleenlämmittely. Uprising on täysin uusi ja laaja peli, ja vieläpä hiton hyvä sellainen.

Ytimessään Kid Icarus: Uprising on rai-deräiskintä, jossa lennetään ja ammutaan vihollisia niin että höyhenet pölyyvät. Jokaisessa tehtävässä kohdataan lisäksi paikkoja, joista matka jatkuu jalan. Tällöin peli muuttuu kolmannen persoonan räis-kinnäksi. Kentät ovat täynnä salaisia huo-neita, ja osaan niistä on asiaa vasta, kun valittuna on oikea vaikeustaso.

Aseiden haalinta on yksi pelin suurista motivaattoreista. Nintendo ei kerro monta-ko niitä tarkalleen on, mutta tarjolla on ai-nakin kaksi tusinaa. Näitä on montaa sorttia eri ominaisuuksin varustettuina, ja pelisys-teemi on hyvin tasapainotettu antaen pe-laajalle vapautta päättää, miten seikkailun haluaa kokea. Aseita voi myös yhdistellä luodakseen kokonaan uusia vempeloita.

Graafisestihan peli on hienoa jälkeä, ja se toimii moitteetta myös 3D-muodossa. Visuaalista loistetta ja kikkua piisaa, ja se kertoo tiimistä, jolle mikään idea ei ole ollut liian absurdi. Kamera on tosin ajoittain hie-man kömpelö. Hypnoottiset Nintendo-soundit virtaavat kaiuttimista, eikä niissä epäillä käyttä myöskin huilumaista Ocarinaa. Kenttäsuunnittelu on upeaa, monipuolista

KID ICARUKSEN KAPINA ON YKSI 3DS:N KEVÄÄN HITTIPELEISTÄ

ja yllättävää. Yllättävää on myös se, että mukana tulee teline, joka vapauttaa kädet konsolin kannattelusta styluksen käyttöön.

Tiiviin soolokampanjan lisäksi tarjolla on moninpeli paikallisesti sekä internetin väli-tyksellä. Pelaajat pääsevät käyttämään ko-ko yksinpelissä keräämäänsä arsenaalia, ja aseita saa kerättyä myös moninpelistä. Hie-not aset eivätkä kuitenkaan ole tämän mai-nion seikkailun ainoa valtti. Uprising antaa

3DS:lle siivet, ja se on laitteen tämän kevään ehdoton hitti-peli.

Christian Gaca

9

RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SLANT SIX GAMES Julkaisija CAPCOM Julkaisu 23. MAALISKUUTA Pelaajia 1-8 Ikäraja 18



Operation Raccoon City kääntää Resident Evil -sarjan selvitysmiskauhun suoraviivaisemmaksi räiskinnäksi. Tarinassa seikkaillaan kuusiuhkaisen iskuryhmän jäsenenä zombien ja vihollisagenttien keskellä Resident Evil 2:n ja 3:n kulisissa. Kaasunaamarien taakse verhoutuneet solttupojat ja -tytöt jäävät täysin persoonattomiksi, joten juoni kulkee pitkälti tutujen starojen varassa. Harmi kyllä Claire Redfield, Leon S. Kennedy ja kumppanit vilahtavat ruudussa vain ohimennen.

“Ressojen” tavaramerkkeihin lukeutunut jähmeä pelattavuus paistaa myös Raccoon Cityssä, valitettavasti juuri väärillä tavoilla. Vaikka sotilaat osaavat räiskä ja juosta, kolmannen persoonan toimintapeleistä tutut lentokuperkeikat ovat jääneet opettelematta. Suojautumisen kanssakin olisi parannettavaa; erillistä nappia sille ei ole, vaan pelaaja liimautuu

YKSINPELAAJALLE ON TARJOLLA VAIN VÄHÄN PELATTAVAA

suojaan automaattisesti tai jää nylkyttämään vyötärön korkuista vallia vihollisten röpötellessä asemistaan. Kyykkyyn ei pääse, asekkaita/kamerakulmaa ei voi vaihtaa, ja lista jatkuu.



1 HARMAA ALUE

Yksinpelikaupungissa pelaajan välillä Umbrellan turvallisuuspalvelun agentteina ja toisinaan jenkien Spec Ops-solttuina. Keitä ne pahikset sitten olivatkaan? Tarinan kulkuun voi vaikuttaa kampanjan edetessä tehtävillä valinnoilla.

2 GET TO THE CHOPPER!

Perinteisten verkkopelimuotojen lisäksi mukana on Survival-tila, jossa tarkunta-alueella selviytymisen lisäksi on vielä taisteltava itselleen paikka pelastuskopterista. Neljälle on paikka hekossa, lopuille neljälle hautuumaalla.



Kuuden pelattavan hahmoluokan erikoiskyvyt tuovat pientä monipuolisuutta tasapaksuun räimeeseen. Tiedustelija esimerkiksi voi nähdä seinien läpi, pommimies asettaa miinoja ja välskäri parantaa g-virustartunnan. Kokemuspisteillä voi avata uusia kykyjä tai kehittää jo ostettuja. Aseitakin riittää avattaviksi. Pisteillä avattua lisäsälää voi hyödyntää sekä yksin- että moninpelissä, mikä vähentää grindaamista miellyttävästi. Tosin, kun kevytrakenteinen lääkintämimmikin voi paukuttaa mene-mään raskaimmilla tykeillä, jää pikkupysäyksen merkitys hämäräksi. Nettipelissä kriittinen tasapainotus näyttää jääneen tyystin puolitiehen.

Yksin pelaavalle Operation Raccoon Cityä ei voi suositella. Vaikka tekoälykaverit hoitavat tonttinsa mukiinmenevästi, ilman kaveriporukkaa kampanjan monotonisuus käy hermoille. Kolmen kamun kanssa kilpailullinen nettipeli on luonnollinen

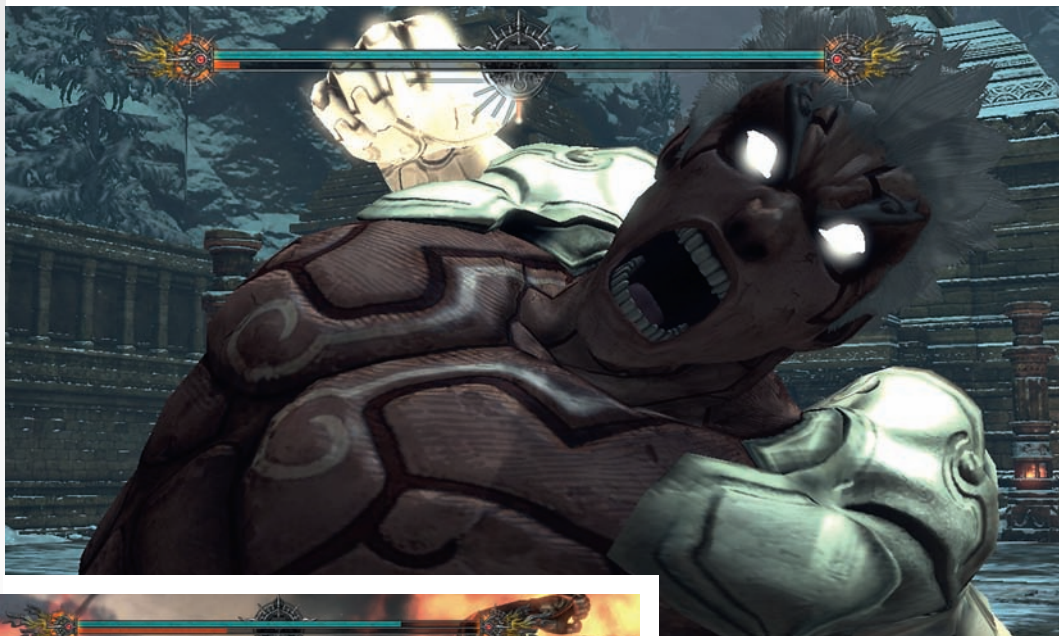
6

jatke. Zombit sekä isommat koiriläät, kuten likerit ja hunterit, värittävät kahden nelihenkisen joukkueen mittolää erottaen nettipelin massasta.
Eerik Rahja

ASURA'S WRATH

PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CYBERCONNECT2 Julkaisija CAPCOM
Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 16



1 PYHÄ PURSKAUS!

Vihollisjoukoilla ei ole näkyvää elinvoimamittaria, vaan tarkoituksena on kerätä Asuran Burst-mittari täyteen, jolloin tarina nytkähtää eteenpäin yleensä valtaisan räjähdysten tai voimojen nyrkiskun seurauksena.

2 ÄSSÄT PÖYTÄÄN

Jokaisen episodin lopussa pelaaja saa arvosanan suorituksestaan. Menestystä mitataan ajassa, taisteluissa kerättyistä pisteistä sekä kuinka hyvin QTE:ssä on pärjännyt. Jos mieli avata viimeisen episodin "täydellisen" lopun, pitää 18 episodissa kerätä vähintään viisi parasta S-arvosanaa.

Asuralla on todella paha päivä: ystävät pettävät ja lavastavat murhaajaksi, tappavat vaimon ja kidnappaavat päälle tyttären. Ei ihme, että alkaa kattilassa kiehua. Raivon saavat tuta niin oman puolijumalien rodun jäsenet kuin maailmaa riivaavat Gohma-hirviöt. Kun jumalaiset voimat kohtaavat taistelussa, lunastukseen menee parhaimmillaan puoli planeettaa.

Asura's Wrath on silkkaa japanilaista hulluutta videopelimuodossa. Tarina ja tapahtumat ovat täysin ylilyötyjä ja hulvattoman absurdeja. Kehystarina avaruudessa ja maapallolla sotivista puolijumalista ja hirviöistä on uskoton sekoitus mytologioita sekä science fictionia. Peli on myös komeaa katseltavaa, ja paikoitellen musiikki on erittäin onnistunutta. Dialogi puolestaan on niin läpikotaisin kornia ja machoa älämölöä, ettei sille voi muuta kuin nauraa.

Anime-sarjan rakenteeseen on omistauduttu hämmäntävän uskollisesti. Peli koostuu 18 episodista, jotka päättyvät kaikki dramaattisiin cliffhanger-kohtauksiin, ja niiden puoliväliin on ututettu jopa paikka mainoskatkolle. Ratkaisu on uskalias ja epäilemättä saa ristiriitaisen vastaanoton Japanin ulkopuolella. Itse nostan hattua kokeilulle, vaikka se aiheuttaakin melkoista töksähtelyä tarinan soljuvuuteen.

Pelillisesti Asuran kostoretki on yhdistelmä montaa erilaista lajityyppiä. Iso osa toiminnasta koostuu Devil May Cry -tyylisestä matkinnästä, jolloin Asura pieksee punaisia Gohma-ötöjä ja robottimaisia enkelisotilaita nyrkeillään rajatuilla areenoilla. Välillä peli hyppää raiteilla kulkevaksi räiskinnäksi, jossa on tarkoitus ampua kaikki tuhannen päreiksi. Välivideot ovat puolestaan täynnä Quick Time Event -painalluksia. Näpytelyt ovat onneksi monipuolisia eivätkä koskaan vaadi mikrosekunnin reaktioita.

Pelimekaniikkaa ei voi kehua kovinkaan syvälliseksi. Jos etsii tarinan seuraksi haastetta, kannattaa peli aloittaa vaikeimmalla kolmesta vaikeustasosta. Helpoimmalla pelin voi vetää läpi vaikka silmät sidottuna. Asuran raivo ei

SILKKAJAA JAPANILAISTA HULLUUTTA VIDEOPELI-MUODOSSA

myöskään ole kovinkaan pitkä seikkailu. Matka alusta loppuun kesti seitsemisen tuntia, eikä jällepeluuvoa juuri ole tarinavetoisuuden ja videopainotteisuuden takia.

Asura's Wrath on silti mainio interaktiivisen viihteen kokemus. Se on sellaista ilahduttavaa hulluutta, jota pelialalla kaivataan, ja virkistävää vaihtelua FPS-räiskintöjen satureimaan valtavirtaan. On kuitenkin painotettava, että peli jakaa mielipiteitä voimakkaasti. Jos QTE-tapahtumat tai animesta ammentava kerronta saavat näkemään punaista, menettää peli suuren osan

8

nen ostoa.
Arttu Rajala



JOURNEY

PLAYSTATION 3

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä THATGAMECOMPANY
Julkaisija SONY Julkaisu 14.3. Pelaaja 1-2 Ikäraja 7

Journey on monilla tavoin nykyisiä pelikäsitteitä uhmaava peli. Ensimmäisistä hetkistä, kuvista tai videosta lähtien on selvää, että käsissä on jotain erilaista. Poissa ovat luodit, tappaminen, kilpailu tai uho. Tilalla on ääretön aavikko, hiekkameri ja perin pohjoinen uteliaisuus.

Journeyta on vaikea lokeroida, mutta se lienee lähimpänä tasoloikkapeliä. Pelaaja heitetään kaapuun pukeutuneen hahmon roolissa keskelle aavikkoa vailla suuntaa tai tarkoitusta. Pelin salat alkavat paljastua vähitellen abstraktilla tavalla tutkimisen ja eri kenttien läpäisyn myötä. Minimalistinen lähestymistapa ei rajoitu visuaaliseen ilmeeseen. Pelaaja on itse vapaa vetämään omat johtopäätöksensä ympäröivästä maailmasta ihmeellisine ilmiöineen ja otuksineen.

Journeyn pääideana on nimen mukai-

TÄRKEINTÄ EI OLE MÄÄRÄNPÄÄ, VAAN MATKA

sesti matka, eikä määränpää. Hiekkadyynille kiipeämisen ja niitä alas surffailun aikana pelaaja tutkii osin hautautuneita raunioita ja ratkaisee erilaisia pulmia. Hiekkamerillä voi liikkua varsin vapaasti, mutta peli ohjaa hienovaraisesti koko ajan dyynin takaisilla raunioilla tai etäisellä mystisellä vuorella houkuttelemalla.

Matka ei ole pitkä, mutta kestoon voi itse vaikuttaa paljon. Nopeimmillaan reissu on ohi muutamassa tunnissa, mutta ahkera tutkimusmatkailija voi helposti kaksinkertaistaa ajan. Moninpeli edustaa samaa minimalistista ja kilpailusta vapaata suunnittelufilosofiaa. Pelatessa maailmaan saattaa ilmestyä toinen pelaaja, jonka kanssa ei kommunikoida millään tavalla. Yhteistyö kuitenkin kannattaa, sillä joihinkin salapaikkoihin pääsee vain kaverin kanssa.

Journeyn hienoutta on vaikea kuvailla sanallisesti, koska niin paljon on kiinni pelaajan sisäisestä halusta löytää uutta. Allekirjoittaneelle peli oli myös virkistävää vaihtelua pelien nykytarjontaan. Minimalistinen mutta äärettömän tyylikäs aavikkoseikkailu on ehdottomasti Playstation Storen parhaimmistoa.

9

Matti Isotalo

BINARY DOMAIN

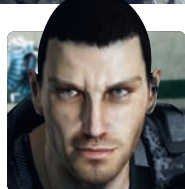
PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä YAKUZA STUDIO Julkaisija SEGA
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 18



Japanilaisen Yakuza Studion futuristinen Bina- Binary Domain on temaattisesti varsin tuttuja polkuja tallaa peli. Tekniikan kehittyessä robotit ovat yleistyneet hoitajan suurimman osan ruumiillisesta työstä ja sotimisesta. Uuden Geneven sopimuksen mukaan robottien pitää kuitenkin näyttää roboteilta ja ihmisten kaltaisten "onttojen lasten" (hollow child) luominen on ehdottoman kiellettyä. Kun eräs tällainen astelee robottivalmistajalle ilmeisesti salamurha mielessään, pelaajan ohjastama Dan Marshall kutsutaan asiaa selvittämään. Tästä alkaa noin kymmentuntinen matka läpi robottiarmeijoiden, räiskien ne pala palalta maahan.

Danin olkapään yli kuvattu toiminta muistuttaa suojasta räiskimisineen ja tiimikaverineen hyvin paljon Gears of Waria. Tässä mukana pyörivää porukkaa voi kuitenkin vaihtaa tehtävien välillä. Ryhmän jäsenet toimivat aseistuksensa ansiosta hieman eri rooleissa, mutta ovat kliseisesti kirjoitettuja. Keskusteluista ja pienistä päätöksistä löytyy pieni roolipelimäinen vivahde. Jos Dan vastaa "oikein", kumppanin luottamus tätä kohtaan kasvaa. Jos taistelun aikana tulee sätittyä tai räiskittyä kaveria selkään, kommentoja annettaessa saatetaan hangoitella vastaan. Käytännössä hyvä



1 MONINPELINÄ

Moninpelein eri pelimuodoista ei irtoa suurta hupia, koska niin monet muut ovat tehneet samat asiat paremmin. Harvinaisesti moninpeleissä pelataan ihmisillä, joihin yksinpelein taktinen valtti, raajojen irti ampuminen, ei päde.

2 SUOJAAN, MARS!

Kumppaneille voi antaa yksinkertaisia tuli- ja suojauskäskyjä paitsi näppäimillä, myös äänentunnistuksella. Käskyt kuten "Fire!" tunnistuivat kohtuullisesti, mutta vastavasti "Charge!" toimi epäluottavasti. Toiminto viehättääkin vain hetken, minkä jälkeen siitä ei jää kaipaamaan.

idea jää teorian tasolle, sillä kaikki on liian helppo pitää tyytyväisinä koko kampanjan ajan.

Itse toiminta on Binary Domainin suola. Suojasta suojaan eteneminen on normaalia taktisempaa osamakohdat tunnistavan vahinkomallin ansiosta. Nopeita punaisia robotteja kannattaa ampua jalkoihin, jolloin niiden suurin etu vaihtuu hitaasti maata pitkin ryökimiseksi. Asekäden irti ampuminen toimii myös. Paras tulos saadaan ampumalla pää irti, jolloin robotti kääntyy entisiä pulttipääkavereitaan vastaan. Ase-

MAISEMAN-VAIHDOKSET PITÄVÄT MIELENKIINTOA YLLÄ

den tuntuma on myös hyvä, ja maassa raahautuvan robotin viimeistelemisessä on odottamattoman brutaali fiilis.

Moninpelipuoltakin löytyy, mutta hahmoluokistaan huolimatta se on paketin heikompi antia. Myöskään visuaalinen puoli ei nouse lajityypin kärkikahinoihin. Harmaa alku antaa pelistä huonon ensivaikutelman, mutta meno piristyy onneksi loppua kohden, erityisesti pomotaisteluissa. Binary Domain on lopulta tutunoloisesta teemastaan huolimatta viihdyttävä kokemus. Itse räiskintä toimii hyvin, ja maisemavaihdokset pitävät mielenkiinnon yllä. Klassikoksi tästä ei ole, mutta kampanjasta irtoaa hienoja hetkiä.

7

Matti Isotalo



METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

NINTENDO 3DS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä KONAMI
Julkaisija KONAMI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 16

Nyt myös 3DS:lle kääntynyt Metal Gear Solid 3: Snake Eater palaa ajallisesti sarjan alkuun. Tarinaa seurataan kylmän sodan ratkaisunhetkillä ja pääosassa on super-agentti Naked Snake, joka myöhemmin tunnetaan Big Bossina. Peli on eräänlainen kulmakivi koko sarjalle ja valottaa tapahtumia ennen Solid Snakea ja Metal Gearia. Kerronta ja juoni ovat säilyneet 3DS:llä yhtä eppisinä kuin aina ennenkin.

Tapahtumapaikkana toimii Neuvostoliiton viidakkoalue, jossa pelaaja joutuu paitsi hiiviskelemään ja hyödyntämään maastoon sopivia pukuja, myös keräämään ruokaa ja varusteita tunkeutuessaan vihollisen alueille. Käsikonsoliversioon on lisätty muutamia erikoisominaisuuksia, kuten mahdollisuus ottaa kuvia maastopukuun ja tasapainotella silloilla laitetta kallistelemalla. Tietysti myös 3D-kuva antaa peliin oman lisänsä, vaikka grafiikka ei pääsekään HD-versioiden tasolle ja ajoittaista hidastelua esiintyy.

Hivenen hapuileva ohjaus on käännöksen selkein puute, ainakin mikäli peliä pelaa

HIIPPAILU ON 3DS:LLÄKIN KUTKUTTAVAA PUUHAA

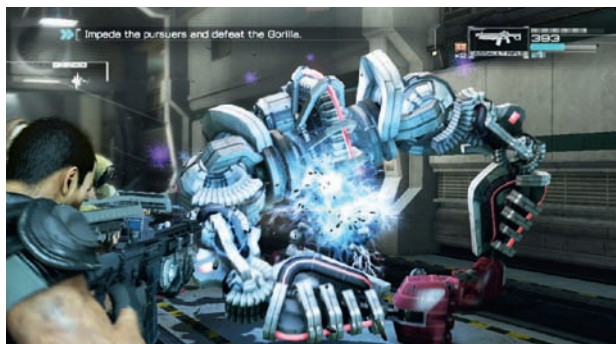
ilman Circle Pad Pro -lisälaitetta. On selvää, että peli on alkujaan suunniteltu toisenlaisen laiteympäristöön. Kosketusnäyttö on näppärä apu tiettyjen esineiden valintaan, mutta se ei ole sellainen vallankumous, joka nostaisi pelin kotikonsoliversioiden yläpuolelle. Lisäksi kahdeksan vuoden jälkeen tietyt suunnitteluratkaisut tuntuvat ikääntyneiltä. Esimerkiksi heinikossa piilottelu ei aina kitydy siihen, näyttääkö hahmo olevan piilossa, vaan mitä näkyvyysprosentti sanoo. Toisaalta jännitystä pelistä ei edelleenkaan puutu. Vihollisen selustaan hiippailu on 3DS:lläkin kutkuttavaa puuhaa.

Kyseessä on käsikonsolille iso seikkailu, joka ei välttämättä sovellu kevyeksi bussi-matkapelaamiseksi. Jos tämä ei kuitenkaan ole este, irtoaa tarinasta edelleen hienoja hetkiä. Ongelmineenkin Snake Eater 3D

osoittaa jälleen, miksi Hideo Kojima arvostetaan suunnittelijana.

8

Martin Eiser





SSX

PS3 X360

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7

Hyviä lumilautapelejä saa nykyään kaivaa kinokista. Viimeisimmät hyvät laskut irtosivat vanhemman laitepolven Amped 2:sta ja SSX 3:sta, jotka ilmestyivät molemmat vuonna 2003. Koko ikäni lautaileena voin onneksi todeta, että vaikka tuoreinta SSX:ää ja lumilautailua yhdistävät vain vuorenrinne ja lumi, on virtuaalilaudalla viilettäminen pitkää aikaa pahuksen hauskaa.

World Tourissa tutustutaan kisamuotoihin ja suorituspaikkoihin. Parinkymmenen kisan aikana käydään läpi Survival-, Race It- ja Trick It -skabat sekä päästään kokeilemaan sellaisia eksoottisia huvituksia kuin grindaamista Kiinan muurilla tai lentelyä liitopuvulla Kanadan Kalliovuorilla. Jokaisella vuoristolla on oma teemansa, jonka mukaan laskijoiden on varustauduttava. Himalajalla tarvitaan liisähappea, kun taas jäähakku tarjoaa pitoa Siperian jäisillä rinteillä.

Leijonanosa laskukilometreistä kartutetaan Explore-pelitalissa, jossa kaikki rinteet, kisatapahtumat ja vuoristot odottavat puuterinpölyttäjiä. Yli 150 "runissa" riittää tahkottavaa, varsinkin kun yhden kisan suorituksen hiomiseen voi helposti huijata koko ilta. Yksin voi kilpailla mitaleista, joihin vastuksen tarjoavat tietokoneen laskijat. Varsinkin hupi irtoaa kuitenkin aikavertailusta Ridernetin kautta. Tämä kavereiden ja kilpaveltien suorituksia kartoittava nettilogi on suoraa jatkoa Need for Speed -sarjassa läpi lyöneelle Autogillille, ja systeemi toimii suorastaan erinomaisesti myös lumikeleillä.



1 AFTER SKI PEOPLE

SSX:n hahmokaarti koostuu 11 omalaatuisesta laskijasta, joilla on omat taustatarinansa, vaikka niitä ei pelissä paljoa painotakaan. Kuvassa pelin kansikuvana Elise "Bombchell" Riggs.

2 LEVYRAATI

EA:n peleille tyypillisesti pelaamista siivitetään laajalla valikoimalla lisensoitua musiikkia. Kuunneltavaa löytyy noin 50 rallin edestä parilaskymmeneltä artistilta tai bändiltä. Mukana on sellaisia nimiä kuin Run D.M.C., The Hives ja Skrillex, muutamia mainitaksemme.

Pelattavuus on säilynyt lähes ennallaan ja vauhti on huimaa heti alusta pitäen. Hävyttömän isojen ilmojen yhteydessä ehtii repiä tempun jos toisenkin, ja pistelukemat liikkuvat heti miljoonissa. Vaikka laskureitit ovat ensi katsomalta melko kapeita rännejä, on reitintuntemus avain voittoon. Pistekomboa on helppo kerryttää vaikka takomalla otsaa ohjaimen ilmalennon aikana, mutta jos hyppii vääristä boxeista, ei kärkepaikoille ole mitään asiaa. Erot pronssisen ja kultaisen mitalin vaatimuksissa ovat moninkertaisia. Sama pätee kokeneempien laskijoiden ja aloittelijoiden taitotasoisiin.

Tuplakorkin tai minkä tahansa muunkin tempun laskeutuminen onnistuu aina, kunhan muistaa päästää nappuloista irti ennen paluuta maan kamaralle. Tasaiselle laskeutumista tai pusikkoon täräyttämistä ei tässä tarvitse varoa. Railoon putoami-

PELATTAVUUS ON SÄILYNUT LÄHES ENNALLAAN JA VAUHTI ON ALUSTA PITÄEN HUIMAA

sestakin voi vielä pelastua kelaustominnolla, joka tosin verottaa lopputulosta. Itse olisin toivonut laskemisen kysyvän hivenen enemmän tekniikkaa ja aavistuksen vähemmän nupit kaakossa mättämistä, mutta toisaalta vaatii sekin taitoa. Ja jos kavereiden ajat eivät tarjoa haastetta, voi aina lyödä leikkirahansa likoon maailmanlaajuisissa Global Eventeissä ja haastaa SSX-maailman parhaat miljoonakisoissa.

Ainoana suurempana mokana keskittyminen Ridernetin implementointiin on vaatinut perinteisen moninpelin vadiille. Yhtään kaunistelematta on iso pettymys todeta, että SSX:ssä ei voi kisata kylki kylkeä vasten jaetulla ruudulla tai edes verkon yli. Paatuneita soololijoita tämä tuskin häiritsee, mutta omalla kohdallani puute kirpaisee sen verran, että kiitettävä arvosana jää muuten erinomaisesti toteutelta supersnoikkailulta haaveeksi.

8

Eerik Rahja

SYNDICATE

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä STARBREEZE STUDIOS
Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-12 Ikäraja 18



Ruotsalaisen Starbreezen Syndicate vaihtaa Bullfrogin ysärikklassikon genren toimintastrategiasta ensimmäisen persoonan räiskintään, mutta pitää muutamia alkuperäisen pelin tunnusmerkkejä mukanaan. Kyberpunk-asenne, agenttien ulkoasu, minigunit, Gauss-tykki sekä tietysti kyky "taivutella" viholliset taistelemaan omalla puolellaan ovat suoria viittauksia vuoteen 1993, mutta tähän yhtäläisyydet paljolti loppuvatkin, ikävä kyllä.

Pelaaja maksuu Eurocorpin listoilla olevan agentin roolin ja suorittaa tehtäviä erityisesti Aspari-yhtiön intressejä vastaan. Koska kyseessä on cyberpunk, kääntyy tämä perusasetelma suuntaan jos toiseenkin juonen edetessä. Tarina on yhtä aikaa arvattava ja epäämääräinen, ja se kärsii harvoista, heikoista ja epäjohtomukaisista henkilöihahmoista.

Tarinan sijaan pelaajalle tarjotaan paljon toimintaa erilaisissa kaupunkiympäristöissä, jotka vaihtelevat futuristisesta kelluvasta kaupungista aina tavalliseen slummiin asti. Kyseessä on perinteistä esteiden takana kykkimistä ja vihollisten suolaamista pääosin tavanomaisella asevalikoimalla.

Dart-piiri agentin päässä antaa tämän



1 J.J. ABRAMS?

Pelin kaupunkimaisemat ovat upeita. Harmillisesti Starbreezellä ollaan rakastuttu erilaisiin valaistusefekteihin, jotka tekevät pelistä ajoittain tuskaa, kun ruutu on täynnä linssiheijastuksia ja vääristymiä.

2 WUBWUB

Syndicaten nihilististä meininkiä säestetään nopeatempoisella konemusalla, ja joissakin taisteluissa mennään kokonaan dubstep-puolelle eepiisillä pudotuksilla ja wub-wubeilla. Tässä ei tosin ole varsinaisesti mitään väärää. Myös ääninäytteleminen on kaikin puolin laadukasta.

nähdä vihollisia myös esteiden lävitse ja hidastaa toimintakohtauksissa ajanvirtaa mahdollistaen tarkemmat ja tappavammat laukaukset. Koska suurin osa vihollisista on myös "chipattuja", voi pelaaja hakeroitua näiden aivoihin ja saada heidät ampumaan kaverinsa ja itsensä. Myös vihollisten aseet voi räjäyttää näiden silmille.

Valitettavasti noin kolmannes vastustajista ei ole chipattuja, ja pelissä koetaan pitkiäkin pätkiä, jolloin agentin erikoiskyvyt ovat joko pois päältä tai lähes täysin hyödyttömiä. Näissä osioissa Syndicatesta

PELAAJA VOI HAKKEROIDA VIHOLLISTEN PÄÄT PYÖRÄLLE

tulee vain tavanomainen rutiiniräiskintä.

Kun erikoiskyvyt toimivat ja vihollisia vyörytetään niskaan oikein urakalla, on pelaaminen suorastaan hauskaa ja mukanasatempaavaa. Dart-piirillä kikkailu perinteisen ammuskelun seassa tekee taktisista tilanteista tavallista monipuolisempia, ja vihollisten käännähtäminen toisiaan vastaan nostaa aina hymyn huulille.

On harmillista, että kaikkienensa Syndicate jää keskikastin kokemukseksi. Se olisi voinut muun muassa panostaa henkilöihahmoihinsa, mutta nykyisellään se selkeästi jää sisällöllisesti ansioituneemman isoveljensä Deus Ex: Human Revolutionin pitkään varjoon.

6

Mika Sorvari



I AM ALIVE

PSN X360

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä UBISOFT SHANGHAI
Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 16

I Am Alivesta kuultiin ensimmäisen kerran vuonna 2008. Siitä lähtien on peli ollut jonkinasteisessa kehityshelvetissä. Jossakin vaiheessa uskottiin jo projektin peruuntuneen kokonaan. Ubisoft otti kuitenkin itseään niskasta kiinni ja viimeisteli tekeleen.

I Am Alivessa esitellään erittäin synkkää maailmankuvaa. Koko maapallon sekoittanut "tapahtuma" on ajanut ihmiskunnan sukupuuton partaalle. Tarina seuraa nimetöntä päähenkilöä, joka yrittää tavoittaa perheensä vuosi kataklysmien jälkeen. Raunioiden keskellä kiipeilytaidot ovat kaikki kaikessa. Jos voimat loppuvat kestävyysmittarista kesken kiipeilyn, on hyvin vähän aikaa päästä turvaan tai kuolo korjaa. Kestävyyttä saa lisää lepäämällä hetken tasanteella tai syömällä jotain.

I Am Alive on anteeksiantamaton peli. Kahdesta vaikeustasosta helpompikin vaatii taitoa. Realistisesti jo muutama puukon silvallus tai luoti tappaa, ja pysyäkseen hengissä on pakko kolata jokainen nurkka ruokaa ja käyttötavaroita etsien. Päähenkilöllä

IHMISKUNTA ON AJAUTUNUT SUKUPUUTON PARTAALLE

on mukanaan ase, mutta panoksia siihen viljellään erittäin niukasti ja taktikointi onkin taistelutilanteissa tärkeintä.

Pelin ulkoasu yllättää positiivisesti. Katutasolla kaikki on synkän harmaata. Mitä korkeammalle kiipeää, sitä värikkäämmäksi ja kauniimmaksi maailma muuttuu. Pilvenpiirtäjän seinässä roikkuessa välillä suoraan pysähtyy ihastelemaan maisemia. Äänimaailmaltaan peli jatkaa synkkää yleislinjaa. Maahan ammutut viholliset vaikoivat tuskissaan, ja ihmisten epätoivoiset itkut siellä täällä ovat erittäin surullista kuultavaa.

I Am Alive on tuo virkistävän tuulahduksen valtavirtapelien tunkkaiseen maailmaan. Ilmapiiri on painostava. Rankat moraaliset valinnat sekä väkivallan ilmentymät ovat jopa häiritseviä. Toisaalta juuri nämä asiat tekevät pelistä ainutlaatuisen kokemuksen. Vaikka ohjaus on hieman tönkökö

8 taistelutilanteissa, on kokonaisuus muuten hyvin kasassa.

Joni Eriksson



MARIO PARTY 9

NINTENDO WII Pelityyppi BILEPELI Kehittäjä ND CUBE Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3

Vaikka Wiillä piisaakin bilepelejä, eivät monet niistä ole kovin laadukkaita. Nintendo määritteli genren konseptin jo 14 vuotta sitten Mario Partyllaan, mutta on sittemmin päästänyt sarjan sivuraiteille. Nyt se haluaa jälleen näyttää, mistä hyvät bilepelit kumpuavat. Mario Party 9:n merkeissä tässä ollaan onnistuttu todella hyvin.

Edellisen osan ongelmina olivat innovaation ja sujuvuuden puute sekä alaiset tuotantoarvot. Näitä kolmea aspektia on työstetty ilahduttavasti. Mario Party 9 ottaa mallia Wii Partysta, ja kehittelystä kertovat dynaamisempi kokemus, radikaalisti muunnetut pelimekaniikat ja koreampi ulkoasu.

Supertähdet on jätetty pois, joten napanheittoihin perustuvat kilpajuoksut kulta-aarteelle ovat eilisen tuulia. Neljä hahmoa huristavat nyt pelilautaa ympäri ajoneuvoilla. Minitähtiä kerätään pelaamalla minipelejä ja törmäämällä bonustapahtumiin, ja kierroksen lopuksi eniten minitähtiä kerännyt tietysti voittaa. Laudan puolivälissä ja lopussa kohdataan puolestaan erilaisia pomovastustajia. Minipelien lopputuloksen määrittelevät taito, strategia, refleksit ja melkoinen määrä onnea. Jännitystä lisätään kisojen loppua koh-



1 OHJAT KÄSISSÄ
Ohjaus on luotettavampaa kuin edellisessä osassa. Ruudun osoittelu Wiimotella on jätetty vähemmälle, joten peli avautuu helpommin myös klassisen ohjaimen ystäville.

2 HYVIÄ VAIKUTTEITA
Super Mario Galaxyn ja Super Mario 3D Landin vaikutus näkyvät kaikessa. Meno on luonnollisempaa, hienovaraisempaa ja pehmeämpää. Laudalle on myös tarjolla uusia kamerakulmia, animaatioita sekä efektejä.

den välillä hieman epäreilullakin tasapainon muutoksilla, mutta toisaalta se takaa kilpailuhengen säilymisen ystävien välillä.

PELI ON YKSI SARJAN MIELIKUVITUKSELLISIMPIA JA PERSOONALLISIMPIA OSIA TÄHÄN MENNESSÄ

Kun on kyllästynyt lautojen pelaamiseen, on tarjolla lisäpelejä kuten Goomba Football, joiden kanssa peli-ilta voi venähtää jopa aina aamuun asti. Näissä ekstroissa on kuitenkin pari puutetta. Niistä ei saa ihmeitä irti yksinpelinä, ja niiden olisi kannattanut ammentaa enemmän sarjan historiasta.

Pikkupuutteineenkin Mario Party 9 esittelee Nintendon osaamista lajityypissä. Peli on yksi sarjan mielikuvituksellisimpia ja persoonallisimpia osia tähän mennessä ja ehdottomasti Wiin parhaita bilepelejä. Nyt on taas hyvä syy bailata. Juomat kylmään ja kaverit kylään.

8

David Caballero



UNIT 13

PLAYSTATION VITA (Kirjoittaja: Daniel Steinholtz)

Socomista tunnettu Zipper Interactive jatkaa sotilasräiskintöjen parissa tällä kertaa PS Vitalla. Ytimeltään peli on tuskallisen tuttua 3. persoonan räiskintää, mutta episodimainen rakenne soveltuu hyvin käsikonsolin lyhyihin pelihetkiin. Ohjaus toimii mukavasti, vaikka Vitin ominaisuuksia ei juuri hyödynnetä. Erityisesti suojautumismekaniikka on sulava. Unit 13:n isoihin miinuksien kuuluvat olematon juoni, geneeriset ympäristöt sekä viholliset. Jos nämä ja päättömän tekoälyn voi antaa anteeksi, on peli viihdyttävää toimintaa.

6



MARIO & SONIC AT THE LONDON 2012 OLYMPIC GAMES

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Raine Laaksonen)

Marion ja Sonicin olympiaretki 3DS:llä tarjoaa noin 50 urheilullista minipelellä. 3DS:n ominaisuuksia käytetään näppärästi hyödyksi ja mukana oivan mielikuvituksellisia ideoita. Pelattavaa ei silti ole kuin muutamaksi tunniksi. Simppeleihin lajeihin on helppo päästä nopeasti sisään, mutta laajasta valikoimasta huolimatta ne eivät kestä pitkään tai tarjoa paljoakaan haastetta. Verkko-peliä ei ole, mutta yhdellä pelikortilla voi sentään lähiverkossa pelata neljä pelaajaa.

6



JAK AND DAXTER THE TRILOGY

PLAYSTATION 3 (Kirjoittaja: Mika Sorvari)

720p-tarkkuuteen siirretty trilogia on klassikkopelien ystäville tervetullut ilmestys, mutta sillä on myös tarjottavaa uusille pelaajille. Ensimmäinen peleistä muodostaa näille tosin hienoisen kynnyksen, koska se ei ole ikääntynyt laisinkaan kauniisti. Kaikkien näiden vuosien jälkeenkin trilogia on kuitenkin säilyttänyt tenhonsa, ja sen pariin unohtuu mieluusti jälleen kerran. Se on nyt varustettu teräväpiirron lisäksi myös vaihtoehtoisella 3D-tilalla, sekä runsaalla määrällä metsästettäviä saavutuksia.

8



ALAN WAKE

PC (Kirjoittaja: Kimmo Pukkila)

Alan Waken PC-painos ei tuo sisältöön uutta, mutta käännöksenä se on kaikkea, mitä voi toivoa. Nautin Remedyn toimintatrilleristä jopa enemmän nyt kuin pari vuotta sitten Xbox 360:lla. Tarkennettu grafiikka tuo Bright Fallsin esiin kaikkine vivahteineen, ja kerronnan intertekstuaalisuus ihastuttaa edelleen. Plussana hintaan sisältyvät myös molemmat lisäosat.

9



GOTHAM CITY IMPOSTORS

PC PSN XBLA (Kirjoittaja: Kimmo Pukkila)

Kahden loistavan Batman-seikkailun jälkeen Gotham City Impostors ottaa täysin erilaisen näkökulman li-senssiin. Yön ritaria tai Jokeria ei nähdä, mutta näitä esittäviä pummeja kömpii joka kolosta. Joukkoiden välinen verkkokahina on parhaimmillaan hultatonta, mutta yhteysongelmat, kenttien vähyys ja turhauttavan hidas hahmonkehitys syövät pisteitä.

6



MODNATION RACERS: ROAD TRIP

PLAYSTATION VITA (Kirjoittaja: Jonas Mäki)

Jos vain Road Tripissä olisi tiukempi ajotuntuma, parempi valikkorakenne ja ennen kaikkea lyhyemmät latausajat, voisi se olla pakko-ostos. Nykyisellään se on "ihan hyvä" kart-peli Vitalle, ja sitä kannattaa kokeilla, vaikkei alkuperäinen olisi PS3:lla koukuttanutkaan. Peli soveltuu kivasti pienemmälle ruudulle, jopa ilman totuttuja verkko-ominaisuuksia.

7

LUE KAIKKI PS VITASTA GAMEREACTOR.FI



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

PLAYSTATION VITA (Kirjoittaja: Lee West)

Alkuperäisen pelin tyystin ihastuttava kaoottisuus on saatu istumaan Vitalle suoraselkäisesti, eikä grafiikan tasoa tai ruudunpäivitystä ole juurikaan kehonnettu kotikonsoleihin verrattuna. Peli on yksinkertaisesti vaikuttavan näköinen ja pyörii yllättävän sulavasti. Vitän näyttö sopii myös erittäin hienosti värikkäiden sankarihahmojen esittämiseen.

8



TOUCH MY KATAMARI

PLAYSTATION VITA (Kirjoittaja: Christian Gaca)

Katamari on yksi PS Vitän hienoimmista julkaisupeleistä, vaikka se on "vain" sitä samaa vanhaa mitä pelisarjalta on totuttu jo usean osan ajan saamaan. Innovaatiota ei todellakaan nähdä, mutta peli on sovitettu Vitalle selvästi rakkaudella, ja jo yhden pallon pyörittelyn jälkeen onkin melko varmasti koukussa Katamariin, jälleen kerran.

9



PUSS IN BOOTS

PS3 WII X360 (Kirjoittaja: Joni Eriksson)

Vaikka Puss in Boots ei ole hyvä, ei se ole suorastaan kamalakaan. Se ei loista visuaalisella annillaan, mutta onneksi äänimaailma ei vajoa yhtä syvälle. Tarinan lyhyt kesto sekä nopeasti yllättävä tylsyyden tunne eivät aikuisia pitkään viehätä, mutta peli onkin suunniteltu perheen nuorimmille, ja todennäköisesti juuri he Puss in Bootsin parissa viihtyvätkin.

5

LUE TÄYSPITKÄT ARVIOT GAMEREACTOR.FI



TEKKEN 3D PRIME EDITION

NINTENDO 3DS (Kirjoittaja: Gillen McAllister)

Namco on tehnyt hyvää työtä siirtäessään Tekkenin ydinominaisuudet 3DS:lle. Hahmot ja grafiikat osoittavat, että alustan sanelemat karsimiset ovat kenties vähäisemmät kuin voisi olettaa. Genren moninpelikeisyydestä huolimatta olisin silti kaivannut pakettiin tuhdin ja vaihtelevamman yksinpeliuran, sillä se tuntuu nykyisellään pitkälti vain välipalalta.

7



GRAND SLAM TENNIS 2

PS3 X360 (Kirjoittaja: Kimmo Pukkila)

Aiemmin Wiille julkaistu tennissarja jatkuu HD-konsolien puolella. Grand Slam Tennis 2 on realismia tavoitteleva tennissimulaattori, jonka koukuna toimii intuitiivinen analogiohjaus. Tatin liikkeistä riippuen palloa lyödään joko roikkuna tai kovaa takakulmaan. Peli kärsii kuitenkin uuvuttavasta ja yksinkertaisesta uramuodosta. Parhaat ottelut käydäänkin verkossa.

7



RAYMAN ORIGINS

PLAYSTATION VITA (Kirjoittaja: Lee West)

Michel Ancel ja Ubisoft loivat yhden viime vuoden parhaista tasohyppelypeleistä. Nyt tämä on tuotu PS Vitalle miltei identtisenä. Ainoa leikkaus kohdistuu moninpeliin, mitä on yritetty paikata epäsuoralla yhteistyöllä Near-palvelussa. Pelattavuus on kuitenkin edelleen huippuluokkaa ja peli huokuu iloista tunnelmaa. Näillä eväin se on PS Vitän julkaisun kärkeä.

9

GAMEREACTOR NYT IPHONESSA

Lataa täysin maksuton iPhone-sovellus jo tänään

NEW!



1 Gamereactor + iPhone

Gamereactorin uudella iPhone-sovelluksella luet Pohjoismaiden suurinta pelillehteä kätevästi omalla puhelimella. Joka päivä.

4 Informatiiviset arviot

Onko Fear 3 hyvä? Entä muodostuiko Duke Nukem Foreveristä lopulta odotuksen arvoinen hitti? Me vastaamme.

2 Kahmaloittain sisältöä

Sovellus mahdollistaa kaikkien uusimpien tekstien lukemisen koko Gamereactorin kansainvälisen verkoston laajuudelta.

5 Tuoreimmat peli uutiset

Sukella Suomen laadukkaimpien peli uutisten maailmaan. Kerromme päivittäin, mitä oleellista pelialalla tapahtuu.

3 Tarkista ennen ostoa

Haluatko varmistua, että hankit vain parhaimpia pelejä konsolillesi? Käytä iPhone-sovellusta vaikka kaupassa.

6 Gamereactor TV

Kiinnostavatko videoarviot, -ennakot tai kuumimmat trailerit? Gamereactorin omalta videokanavalta löytyvät kaikki.



Drive

Tanskalaisohjaajan paluu rikoselokuvien pariin on myös paluu 80-luvulle



Näyttelijät
Ryan Gosling, Carey Mulligan, Ron Perlman & Bryan Cranston
Julkaisija FS-FILM
Ohjaus
NICOLAS WINDING REFN
Genre DRAAMA / Jännitys

RYAN GOSLINGIN TULKITSEMA NIMETÖN kuski tekee päivisin stunteja Hollywoodin tarpeisiin ja ajaa öisin pakautoja rikollisille. Hänen elämänsä on toiminnallista mutta suoraviivaista, kunnes hän tutustuu kauniiseen naapuriinsa ja ajautuu mutkan kautta kuvioihin, joista on harvinaisen vaikea päästä eroon.

On myös harvinaisen vaikea uskoa ettei Drivea ole oikeasti tehty 1980-luvulla, ja ettei Michael Mann ole ollut missään tekemisissä sen kanssa. Alkutekstien fontti ja Kavinskyn Moroderista muistuttava avausraitia imaisevat katsojan aikamatkalle joka jatkuu katkeamattomana leffan loppuun saakka.

Drive on sangen eurocool, mutta samalla hyvin amerikkalainen. Elokuvan perusasetelma juontaa käytännössä juurensa Alan Laddin 1950-luvun lännkkärimaisemaan, mutta yleisemmällä tasolla se muistuttaa minua etenkin Friedkinin To Live and Die in L.A.:n kuumeisesta fiiliksestä.

Vaikka leffan nimi onkin Drive, siinä ajetaan yllättävän vähän. Autopätkät ovat silti todella tehokkaita, ja erityisesti alun ammatimainen ja harkittu pako rikospaikalta on toteutettu täysin omalla

tyylillään joka välittömästi erottaa Driven rikoselokuvien massasta.

Kuski on lähes täysin mykkä hahmo, ja Gosling on selvästi sukeltnut syvälle tätä etsiessään. Tämän ilmeettömän hiljaisuuden takana piileskelevä räjähtävä väkivalta on epäilemättä ammentanut osansa Taksikusista, ja kyseessä on kenties Goslingin paras roolisuoritus tähän mennessä. Toivon mukaan se rohkaisee tätä kokeellisempaan materiaaliin myös tulevaisuudessa.

Jo mainitun Kavinskyn lisäksi leffassa kuullaan myös Desireä ja Collegea, mutta sen varsinaisesta musaraidasta vastaa Cliff Martinez tiukalla, kosketinpainotteisella elektrosetillä. Kyseessä on yksi sävyttävämpiä elokuvamusiikkilaisia kokoelmia vähään aikaan, joka tuleekin hankittua lähes refleksiin leffan päätteeksi.

Drive on erikoislaatuinen elokuva jollaisia ei julkaista turhan usein. Se on yhtä aikaa retro ja moderni, ja on helppo ymmärtää kuinka se on alkanut nousta kulttiklassikon statukseen jo näinkin nopeasti. Harmi vain ettei Blu-raylle ole mahtunut mitään ekstroja.

9

Mika Sorvari



Tanskan elokuvaviikinki

Nicolas Winding Refn valmistui 1993 American Academy of Dramatic Artsista, mutta on tästä huolimatta vetänyt omaa, omaperäistä linjaansa ohjaajana. Tämän Pusher-trilogia on yksi pohjoismaisen rikoselokuvan merkkiteoksia kiitos siinä vallitsevan tiukan realistisen otteen ja uskottavan hahmogallerian. Vuonna 2009 Refn repäisi taiteellisella viikinkitieteiselokuvalla Valhalla Rising, joka herätti kenties enemmän kysymyksiä kuin tarjosi vastauksia. Drive on ensimmäinen Refnin ohjaama elokuva jota hän ei ole itse kirjoittanut, ja se avaa tätä entistäkin monipuolisempaa ohjaajana.



30 Minutes or Less

Ohjaus RUBEN FLEISCHER Genre TOIMINTAKOMEDIA Julkaisija SONY

JENKKILÄINEN PIZZA TULEE toimittaa perille 30 minuutin kuluttua tilauksesta. Joskus kuitenkin asiakkaalla voi olla pahat mielessä. Näin vaatimattomasta ajatuksesta ponnistaa komedia 30 Minutes or Less.

Leffan tapahtumat ovat henkilöille hyvin pelottavia ja vastenmielisiä, mutta katsojalle tästä välittyvä vain se komediallinen puoli. Isänsä perintöä havitteleva Dwayne päättää kaverinsa kanssa palkata ammattitappajan päästämään failia päiviltä. Tämä kuitenkin vaatii rahaa, joten kaksikko kidnappaa pizzataksin, vyöttää hänelle räjähdeliivin ja käskää hankkimaan 100 000 dollaria kymmenen tunnin kuluessa. Tästä alkaa puolentoista tunnin reissu pitkin kaupunkia pankkiryöstöineen, ajojahteineen ja puhelinneuvotteluineen.

Tarina etenee alun hidastelun jälkeen kiihkeällä dialogilla: koko ajan joko huudetaan tai heilutellaan käsiä kuin Italian parlamentissa ikään. Hermostuneisuutta korostavat nopeat leikkaukset, mutta ahdistavuus ei välity kotisohvalle asti. Ei ole ihan pieni saavutus onnistua tekemään komedia näinkin vakavasta aiheesta.

7

Markus Hirsilä



The Debt

Ohjaus JOHN MADDEN Genre JÄNNITYS / TOIMINTA Julkaisija UNIVERSAL

THE DEBT KUVAAE KOLMEA Mossadin agenttia kahdessa ajassa: 1966 Itä-Berlinissä ja 1997 Tel Avivissa. 60-luvulla agentit ovat metsästäjänä "Birkenau kirurgina", kun taas 2000-luvun lähestyessä heistä erityisesti Rachel nauttii onnistuneen keikan tuomasta kunniaa. Tämän tytär on juuri julkaissut legendaarisesta tehtävästä kirjan, mutta kun yksi alkuperäisestä kolmikosta kuolee, nousevat menneisyyden haamut taas kummittelemaan.

Unkarissa kuvattu Itä-Berliini on verrattoman ankea, ja hönkii ajan henkeä kovalla paineella. Se on omiaan lisäämään 60-lukuosion ahdistavuutta, johon myös elokuvan tähtikaartin nuorempi puolikas panostaa kiittävästi. He eivät kuitenkaan löydä yhteistä nuottia vanhempien versioidensa kanssa.

Käsikirjoituksen ongelma on toiminnan ja jännityksen painottaminen, jolloin elokuvan eettinen ydin päättyy sivuraiteelle. Erityisesti loppu tarjoaa hajanaisen ratkaisun.

Tämä on harmin paikka, sillä muuten kyseessä on laadukas trilleri jota katselee aivan mielikseen.

7

Mika Sorvari



Kolme muskettisoturia

Pääosissa Logan Lerman, Luke Evans, Matthew Macfadyen, Ray Stevenson & Milla Jovovich
Ohjaus PAUL W.S. ANDERSON Genre TOIMINTASEIKKAILU Julkaisija FS-FILM

ALEXANDRE DUMASIN KASSIKKOROMAAINISTA on aikojen saatossa tehty lukuisia filmatisointeja, joten uusi kierros ei sinänsä yllätä. Kerronnassa runsaiden vapauksien ottaminen ei sekään hämmästyttä, koska hei: se toimi Sherlock Holmesille, joten miksi se ei toimisi Athokselle, Porthokselle ja Aramikselle? Kolme muskettisoturia on tunnetuilla näyttelijöillä tähditetty ison rahan toimintapätkä Pirates of The Caribbeanin hengessä.

Jos on sattunut joskus lukemaan alkuperäisen romaanin kolmesta muskettisoturista, kannattaa unohtaa se mahdollisimman nopeasti. Elokuva lainaa lähteeltään lähinnä henkilöiden nimet, tapahtumapaikat ja tarinan kehikset. Ranskan maaseudulla vartunut pojankoltiaainen D'Artagnan lähtee Pariisiin onnea etsimään. Alku on kuitenkin kivinen, sillä hän järjestää itselleen kaksintaistelun peräti kolmen entisen muskettisoturin kanssa. Alkuhölmistyksen ja speaktaakkelimaisen toimintakohtauksen jälkeen Athos (Macfadyen), Porthos (Stevenson) ja Aramis (Evans) löytävät itsensä jälleen Ranskan palveluksesta D'Artagnan seuranaan.

Romaanissa leijonanosaa kului kulissientakaiseen vehkeilyyn, mutta tämä puoli on jätetty varsin pieneneen rooliin. Petollisia henkilöitä kylläkin riittää, kuten vallanhimoinen kardinaali Richelieu (Christoph Waltz), moneen suuntaan kumartava Milady (Milla Jovovich) ja yhtä paljon omaa kuin Englannin etua ajatteleva Buckinghamin herttua (Orlando Bloom). Niin paljon kuin vapauksia onkin otettu, yksi romaanin ominaispiirre on tavoitettu. Henkilöhahmot ovat luonteeltaan hyvin samanlaisia kuin kirjassakin.

Elokuvasa haistaa rahaa niin pitkälle, että voi kuvitella dollareista muodostuneen savun leijailevan sieraimiinsa. Värikkyyttä on omaa luokkaansa niin puvustuksessa kuin lavasteissakin, eikä työtunneissa ole säästetty yksityiskohtia mietittäessä. Digitaalisia tehosteita suorastaan vilisee, mikä ei ole kovin tavallista historiallisiin puitteisiin sijoitetuissa elokuvissa. Nimekkäät näyttelijät hoitavat työnsä hyvin, ja joukko-ohjauksissa koreografiat sujuvat hienosti. Ja

miehille tiedoksi: elokuva sopii todistettavasti myös deitin kanssa katsottavaksi.

8

Markus Hirsilä

Kuukauden dokumenttijulkaisu



Conan O'Brien Can't Stop

Pääosissa Conan O'Brien & Andy Richter
Ohjaaja RODMAN FLENDER

VUONNA 2010 CONAN O'BRIEN päätti 22 vuotta kestäneen suhteensa NBC:n kanssa sangen nihkeissä merkeissä. Hän sai osana eropakettiaan kiellon esiintyä televisiossa, radiossa tai nettissä kuuteen kuukauteen, joka johti 32 kaupungin lavakiertueeseen.

Can't Stop menee asioiden ytimen jo nimessä. O'Brien on työnarkomaani, jonka on pakko päästä viihdyttämään yleisöään. Hän on mies joka vedettyään täyden shown menee vielä ulos jakamaan nimikirjoituksia, siihen asti että hänet raahataan pois.

Kyseessä ei ole kuitenkaan mikään komedian puhtoinen esitelmä.

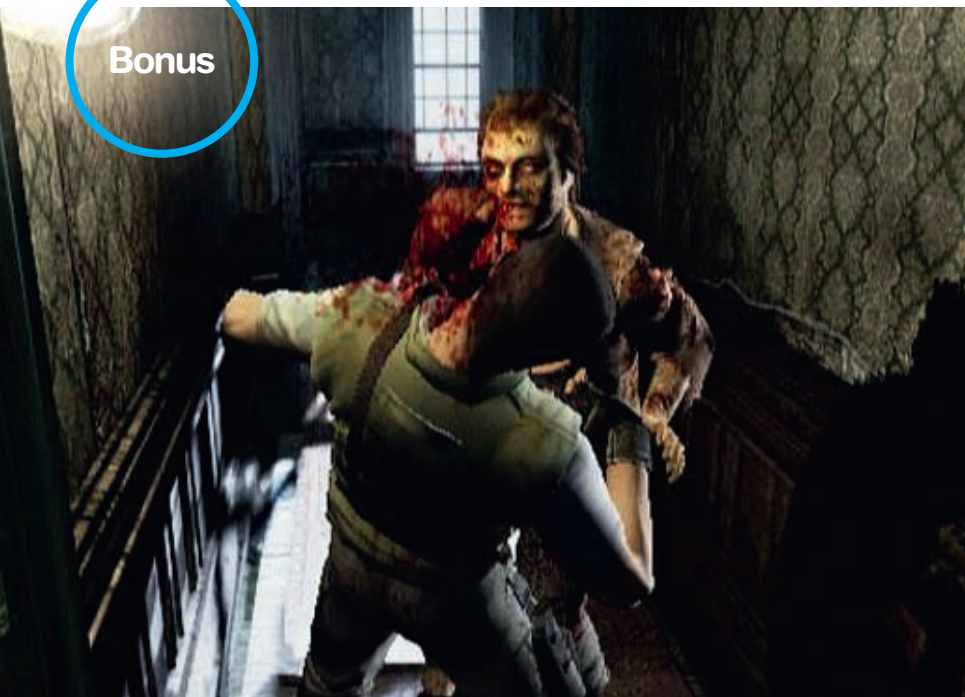
Flenderin dokumentti tuo O'Brienin ruutuun muodossa, joka saattaa yllättää tämän fanit. Poikamainen imago on heitetty roskakoriin, eikä parakas 46-vuotias peittele tunteitaan tai maksaläikkään. Hän ei myöskään peittele sitä rankkaa tapaa, jolla hän suhtautuu omaan henkilökuntaansa.

Vaikka dokumentin rakenteessa olisikin ollut työstämistä, ansaitsee se harvinaisella rehellisyydellään hyvät pisteet. Dokkarin suomenkielinen käännös ei puolestaan ole hyväksyttävää materiaalia keneltäkään ala-asteelta "valmistuneelta".

8

Mika Sorvari

Bonus



RESIDENT EVIL

Kehittäjä **Capcom Production Studio 4** Julkaisija **Capcom** Alusta **Gamecube** Julkaistu **2002**

KLASSIKKO

Viimeisen vuoden aikana vanhojen pelien uusintajulkaisut näyttävät muodostuneen trendiksi. HD-käsittelyn ovat saaneet niin Metal Gear Solid -sarjan pelit, God of Warit kuin hieman vähemmän tunnetut Ico ja Shadow of the Colossuskin. Kaikille näille on kuitenkin ollut yhteistä se, että pelit oli resoluution päivitystä lukuun ottamatta jätetty ennalleen. On silti syytä muistaa, että remake-ideaa voidaan lähestyä myös toisella tapaa. Nintendon Gamecubella vuonna 2002 julkaistu Resident Evil, tuttavallisemmin REmake, on tästä malliesimerkki.

Peli perustui maailman kuuluisimman selviytymiskauhutarinan ensimmäiseen, vuonna 1996 julkaistuun osaan, joka oli jatko-osineen oman konsolisukupolven merkittävimmät teoksia. Gamecube-versio oli kuitenkin

LOPPUTULOS OLI KAIKKEA, MITÄ ALKUPERÄINEN OLISI VOINUT OLLA ILMAN TEKNISIÄ RAJOITUKSIA

kin täysin uusi peli, jota oli lähdetty koodaamaan puhtaalta pöydältä. Lopputulos oli kaikkea, mitä alkuperäinen olisi voinut olla ilman oman aikansa teknisiä rajoituksia: näyttävä, tunnelmallinen ja aidosti karmaiseva.

Itse tarina oli toki aivan yhtä hölmö kuin aikaisemminkin: S.T.A.R.S.-erikoisyksikkö lähtee tutkimaan mystistä kartanoa, joka paljastuu zombeja, jättiläiskäärmeitä ja muita ikäviä olentoja pursuavaksi kuolemanloukaksi. REmaken painopiste oli kuitenkin juonen sijasta ulkoasussa ja äänisuunnittelussa. Pimeät käytävät ja sotkuiset laboratoriot kielivät siltä, että niissä on tapahtunut

jotakin vähemmän miellyttävää. Ulkoa kantautuvat ukkosen äänet saivat pelaajan säpsähtelemään ja zombien uhkaava murina herätti ennen pitkää puistatusreaktion.

Myös pelimekaniikassa oli tehty oivalluksia, jotka saavat edelleen virneen nousemaan kasvoille. Mikäli päihitettyjen zombien ruhoista ei hankkiutunut tarpeeksi nopeasti eroon niitä polttamalla, saattoivat ne herätä arvaamatta uudestaan henkiin nopeampina ja kiukkuisempina versioina. Pelaajaa ei tietenkään varoitettu tästä millään tavalla, joten yllätyksen aiheuttama sätky oli melkoinen. REmaken piruileva luonne sai pelaajan pysymään jatkuvasti varpaillaan. Aiemmin turvallisiksi osoittautuneet ympäristöt saattoivat muuttua myöhemmin kuolettaviksi uusien ällötysten vyöryessä ovien ja ikkunoiden lävitse. Peli tuntui siksi alusta loppuun jännittävältä huolimatta siitä, että samoissa paikoissa joutui väistämättä vierailemaan useampaan otteeseen.

Resident Evil on ikääntynyt hämmästyttävän hyvin. Klassiseen pelimekaniikkaan luottavana selviytymiskauhuna se on edelleen lajityyppinsä parhaimmistoa. On suorastaan huutava väärä, että pelisarjan toinen osa ei koskaan saanut vastaavaa uusintakäsittelyä.

Tuomas Jalamo



Resident Evil nyt

Sarja luopui Resident Evil Zeron jälkeen vanhasta pelimekaniikastaan ja siirtyi toiminnallisempaan suuntaan. Muutoksesta syntynyt Resident Evil 4 oli Gamecuben paras peli, jolle vaikkapa tämän sukupolven Dead Space on huimasti velkaa. Sitten sarja väsähti. Resident Evil 5 jäi auttamatta edeltäjänsä varjoon, ja ideoiden loppumisesta kieli myös se, että RE4 julkaistiin vielä kahdesti uudelleen. 3DS:lle alkuvuodesta ilmestynyt, sarjan vanhojen osien kauhuelementtejä ja uudempien toiminnallisuutta yhdistellyt Revelations oli kuitenkin jo askel kiinnostavammalle polulle. Jää nähtäväksi, nostako marraskuun Resident Evil 6 zombiseikkailut takaisin aallonharjalle.

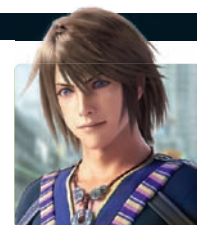
LISTAT

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



Pikavisitti listakärjessä Final Fantasy XIII-2

Final Fantasy -sarjan tuorein osa käväisi myydyimmän pelin palliilla viikoilla 5-6, mutta ei mahtunut kymmenen kärkeen enää seuraavalla seurantajaksoilla. Roolipelin listamenestys näyttää jääneen Suomessa lyhytkestoiseksi.



Suomen Top 10, viikot 7-8

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Call of Duty: Modern Warfare 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	8
2	The Elder Scrolls V: Skyrim PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10
3	Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	UFC Undisputed 3 Playstation 3 / Xbox 360	THQ	7
5	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
6	Metal Gear Solid HD Collection Playstation 3 / Xbox 360	Konami	8
7	Uncharted 3: Drake's Deception Playstation 3	Sony	10
8	Fallout: New Vegas Ultimate Edition PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	8
9	Kingdoms of Amalur: Reckoning PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	8
10	FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / X360	Electronic Arts	9

Suomen Top 10, viikot 5-6

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Final Fantasy XIII-2 Playstation 3 / Xbox 360	Square Enix	6
2	Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
3	Call of Duty: Modern Warfare 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	8
4	Metal Gear Solid HD Collection Playstation 3 / Xbox 360	Konami	8
5	The Elder Scrolls V: Skyrim PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10
6	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
7	Kingdoms of Amalur: Reckoning PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	8
8	Soul Calibur V Playstation 3 / Xbox 360	Namco Bandai	8
9	Uncharted 3: Drake's Deception Playstation 3	Sony	10
10	Need for Speed: The Run 3DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	6

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

GAMEREACTOR NYT MYÖS IPAD-LEHTENÄ

Lataa ilmaiseksi App Storesta



Gamereactor + iPad

Gamereactor ilmestyy nyt myös kätevässä iPad-lehtenä. Yksinomaan iPadille räätälöidyn sähköisen lehden kimppeun pääset lataamalla Applen App Storesta Gamereactor FI Viewer -nimisen lukuohjelman. Kaikki ilmestyneet sähköiset lehdet ovat luettavissa ohjelman kautta. Mikä parasta sekä lukuohjelma että lehdet ovat täysin ilmaisia!

Skannaa QR-koodi päästäksesi suoraan App Storeen ja iPad-lehden pariin.

KONAMI

Can you escape
an enemy that hides
within you?

SILENT HILL DOWNPOUR

Release: March 30th

There is no way out.
A world of darkness stares straight into your eyes.
Discover complete new areas of Silent Hill and find salvation.

18
www.pegi.info



PS3



PlayStation
Network



XBOX 360

XBOX
LIVE



A, PlayStation, PS3, PS3 3 and * 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.