

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

ILMAINEN  
PELILEHTI  
Syyskuu 2012  
Numero 47

# Game reactor

Pohjoismaiden suurin peli-

[www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

## TOIMITUKSEN PARHAITA PELIMUISTOJA

Lue Gamereactorin toimituksesta lisää osoitteesta [Gamereactor.fi/toimitus](http://Gamereactor.fi/toimitus)



### Matti: Sotalordien vauhdissa

Pikkuväljen kanssa tuli aikanaan pelattua Warlords III:a hurjia määriä. Windows-pelinä se mahdollisti silloin hienona juttuna oman musiikin kuuntelun. Nyt 15 vuotta myöhemmin tukkahevibändi Blind Guardian kun soi, peli pomppaa välittömästi mieleen.



### Markus: Zebes valloitti

Sivuutin N64-sukupolven kokonaan, ja Gamecubella odotukset olivat korkealla. Ensimmäisenä pelinä kokeilin Metroid Primeä, ja kokemus oli jotain uskomatonta. Pidän Retro Studiosin mestariteosta vieläkin kaikkien aikojen parhaana pelinä.



### Joni: WROOOOOOOOOOM!

Parhaimmat pelimuistot liittyvät jokainen tavallaan moottoriturheiluun. Kärkipaikkaa pitää parin vuoden takainen GR:n turnaus Need For Speed: Hot Pursuitissa. Kisa päättyi tuplavoittoon rakkaista länsinaapureistamme. Den glider in, ja silleen.

# PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 47 / syyskuu 2012



## Vaikeimman kautta

Pelaajien keskuudessa on keskustelunaiheita, jotka nousevat silloin tällöin voimakkaasti esiin ajasta ja paikasta riippumatta. Yksi tällainen on pelien vaikeustaso, josta nouseva keskustelu pitää aina jännitettä ja vipinää yllä internet-palstoilla.

Suurin kiistakapula on tietysti, että pelit ovat nykyään liian helppoja. Tavallaan tämä pitää paikkansa, mutta asia on aivan liian subjektiivinen ja monimutkainen, että sen voisi lyödä lukoon kertalaakista. Monien kriitikoiden vertailukohta nykyajan peleihin nimittäin löytyy videopelien nousukaudelta 1980- ja 90-luvulta, jolloin pelit olivat lyhyempiä ja niiden tavallaan pitikin olla vaikeampia, jotta niissä riittäisi tekemistä koko hintansa edestä. Toki poikkeuksiakin oli, kuten tämän lehden suurartikkelissa syväluotauksessa olevat Final Fantasy -roolipelit.

Nykyään videopelit on tehty läpäistäviksi. Ne ovat isoa bisnestä ja niiden pitääkin olla lähestyttävyyttä ja viihdyttävyyttä. Mahdollisimman suuren yleisön tavoittelulla on tietysti haittavaikutuksia, ja olen samaa mieltä siitä, että monissa peleissä aliarvioidaan pelaajia pahasti. Silloin tällöin kohtaa myös todella huonosti suunniteltuja vaikeustasoja. Vihollisten ja pelihahmon osumapisteiden yksioikoinen säätely ei ole resepti mielekkäälle haasteelle.

Tilanne ei kuitenkaan ole niin synkkä kuin jotkut nostalgista hämäytyneet antavat ymmärtää. Kansainvälisiä myyntitilastoja ehkä hallitsevat pelit, jotka eivät ole sitä mitä "vanhaa kunnon" vaikeutta haluavat etsiä, mutta pelitarjonta on nykyään valovuosia edellä entisaikojen. Valinnanvaraa ja vaihtoehtoja riittää, eikä niitä hienoja haastavia pelejä oikeasti tarvitse edes etsiä kissojen ja koirien kanssa.

Olen itse lähtenyt ajatuksesta, että pelin pitää tarjota kunnolla haastetta, muuten sen päihittäminen ei tunnu saavutukselta. Tämä on kuitenkin riippuvainen pelistä. Epäreilulta tai epäloogiselta tuntuva vaikeuden lisäys vetää vain hermot kireälle ja saa pian vaihtamaan vaikeustasoa tai peliä. Joistakin peleistä taas huomaa nopeasti, että ne on "tarkoitettu" tietyille vaikeudelle ja tylymmät vaihtoehdot on suunnattu lähinnä masokisteille, faneille tai toista kierrosta aikoville.

Tietysti myös ajan puute on muodostunut merkittäväksi esteeksi. Kun vapaa-ajasta on lohkaista vähemmän peleille, alkaa arvostaa lyhyitä ja ytimekkäitä pelikokemuksia, joissa tarinan kokeminen on pääasia. Pelin pitääkin olla nykyään melkoisen huipputapaus, jotta jaksaisi läpäistä sen kahdesti tai moninpeliä kestäisi tykittää illasta toiseen. Arvioimisenkin näkökulmasta pitkä ja vaikea peli voi olla pieni painajainen. Vaikka taitava kirjoittaja osaa ottaa huomioon, miten vaikeustaso ja pituus koskettavat eri pelaajia, ei kannata ihmetellä, jos nämä eivät ole niitä eniten arvostamia määrittäviä tekijöitä.

**Arttu Rajala, päätoimittaja**

**Päätoimittaja** Arttu Rajala  
([arttu@gamereactor.fi](mailto:arttu@gamereactor.fi))

**Toimittaja** Kimmo Pukkila  
([kimmo@gamereactor.fi](mailto:kimmo@gamereactor.fi))

**Toimittaja** Mika Sorvari  
([mika.sorvari@gamereactor.fi](mailto:mika.sorvari@gamereactor.fi))

**Vastuunhenkilö** 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](http://www.gamereactor.fi)

**Lehtitilaukset** [www.gamereactor.fi/tilaa](http://www.gamereactor.fi/tilaa)

**Painos** 35 000 kappaletta

**Julkaisuviite** 10 numeroa vuodessa

**Paino** Color Print A/S

**Paperi** WWC

**Jakelu** Pan Nordic Logistics

**Ilmoitukset** Morten Reichel +45 45 88 76 00

**Markkinointipäällikkö** Morten Reichel

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

Gamereactor on pohjoismainen **ilmaisjulkalehti**, jota tekee viisi eri toimituskuntaa Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa ja Saksassa. Suomessa Gamereactoria jakelevat muun muassa Prisma, Citymarket, Gigantti, Gamestop, ToysRus, Anttila, 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 jakeilijat 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](http://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 julkaistaan tilaisista peli- ja elokuva-arvioiden sekä muiden artikkelien lyhennetyt versiot. Pitkät arvot, kuten myös vanhat peliarvot, löydät verkkosivuiltamme!



# VOITA TÄYDELLINEN PELIPAKETTI

PALKINNOT TARJOAA TURTLE BEACH & XBOX 360



## PALKINNOT

### 1. palkinto

Xbox 360 250 Gb Slim ja  
Turtle Beach DX12  
Surround Sound Headset

### 2. palkinto

Turtle Beach DX12  
Surround Sound Headset

LUE LISÄÄ JA OSALLISTU  
KILPAILUUN OSOITTEESSA

## GAMEREACTOR.FI/ TURTLE

GAMEREACTORIN LÖYDÄT  
MYÖS FACEBOOKISTA  
FACEBOOK.COM/GAMEREACTOR



Tempo



# CAPCOM ESITTÄÄ REMEMBER ME

GAMEREACTOR  
GAMESCOMISSA

**Futuristinen toimintaseikkailu** lukeutui Saksan pelimessujen mielenkiintoisimpiin julkistuksiin.

**Niilin on nuori, rohkea ja vailla menneisyyttä.** Poseeraus voi herättää muistoja P.N.03:sta, mutta tämä nainen on suoraviisempi ja vakavampi tapaus. Niilin keskittyy eloonjäämiseen, taistelemaan ja hakkerointiin tulevaisuuden Pariisissa. Entisenä muistojenmetsästäjänä hän tunkeutui ihmisten aivoihin istutettuihin piireihin ja sekoitti muistoja omien tarpeidensa mukaan, mutta nyt hänen oma muistinsa on tyhjenetty. Ainoa jäljelle jäänyt muisto on ainutlaatuinen muistien sekoituskyky, jota kellään toisella hakkerilla ei ole. Sen ja Edge-aktivistien avulla Niilin

täytyy löytää hävinnyt menneisyytensä.

Pelin ohjaaja Jean-Maxime Moris myöntää,

ettei muistinmenetys ole ainutlaatuinen teema videopeleissä, mutta Remember Me valottaa hänen mukaansa

## MITÄ VOIKAAN TAPAHTUA, JOS MUISTOJA MUUTETAAN?

sitä, kuinka intiimejä muistot ovat ja mitä voidaan tapahtua, jos niitä jotenkin muutetaan.

Batman: Arkham Cityn tapaan taisteleminen vaatii hyvää rytmiä ja oikeaan viholliseen keskittymistä, mutta hakkerointi tuo oman mausteensa toimintaan mahdollis-

taen esimerkiksi vihollisten ylikuumenemisen. Jos mieleen haluaa puuttua perusteellisemmin, Remember Me muuttuu pulmapeliksi. Memory Remixissä voi kelata kohteen muistoja ja muuttaa niiden kulkua. Uhrin voi esimerkiksi saada uskomaan, että riita tyttöystävän kanssa päättyi tylysti. Syyllisyydentuskissaan mies voi ampua it-

sensä. Sekoitus scifi-seikkailua, toimintaa ja hakkerointia vaikuttaa kiinnostavalta, Syndicate-vivahteista huolimatta.

**David Caballero**

Julkaistaan PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle toukokuussa 2013





### GAMESCOM 2012 DMC - DEVIL MAY CRY

Ninja Theoryn toimintapeli saa riveihinsä Danten kaksoisveljen Vergilin. Tällä on tärkeä osa tarinassa, sillä Vergil värää Danten Order-nimiseen vakoojaryhmään, jonka tarkoituksena on pelastaa ihmiskunta demonien kynsistä. Kuten muutkin hahmot, Vergil esiintyy DMC:ssä länsimaisesti stailattuna.



### GAMESCOM 2012 DISHONORED

Gamereactor on aiemmissa ennakoissa kehunut Dishonoredin potentiaalia, ja siitä saatiin jälleen vakuuttava näyttö Gamescomissa. Kansainvälinen lehdistö valitsi pelin messujen parhaaksi. Monipuolisen pelimekaniikan ja rikkaan maailman ansiosta tätä kannattaa pitää silmällä lokakuussa.



### GAMESCOM 2012 DANCE CENTRAL 3

Pientä lypsyn makua on maistettavissa, kun uusi Dance Central ilmestyy alle vuoden sisällä edellisestä. Pelimekaniikka on identtinen, mutta mukana on sentään kosolti uusia liikkeitä, biisejä aina 70-luvulta lähtien ja parannettu hahmokaarti. Myös tanssitaistelut 2-4 henkilön tiimeissä kuuluvat uudistuksiin.



### GAMESCOM 2012 DUST 514

Command, we are online. Dust 514 esiintyi Gamescomissa silminnähden päivitettyinä. Aiempien versioiden nähden grafiikka ja pelattavuus olivat kohentuneet. Samoihin aikoihin Dust 514:n beta otti viimein virallisen yhteyden PC:n Eve Online -verkkoroolipeliin, jonka planeetoille PS3:n ilmaisräiskintä sijoittuu. Tämä tekee pelistä verrattain ainutlaatuisen.



## TEARAWAY PLAYSTATION VITAN "KILLER APP"

Little Big Planet -kehittäjien seuraava peli vie täysin uuteen seikkailuun, jota kehitetään varta vasten Sony'n käsikonsolille.

**Brittiläinen Media Molecule on tunnettu Little Big Planet -studiona, mutta Gamescomissa julkistettu Tearaway on täysin uusi tukipaalu yhtiön pohjaan. Siinä missä Säkkipojan maailma oli kuin tyhjä taulu, johon pelaajat rakentelivat omia seikkailujaan, Tearawayssä tutustutaan paperimaailmaan, jota pelaajat voivat taivutella ja reipiä. Samalla leikitään paperiesineiden ja -eläimi-**

## PAPERIMAAILMA, JOTA VOI REPIÄ JA TAIVUTELLA

en kanssa ja ohjastetaan pientä kirjekuriiriä lotaa seikkailuissaan eteenpäin.

Peli käyttää PS Vitan ominaisuuksia erittäin monipuolisesti. Gamescom-demossa ratkottiin pulmia virtuaaliesineitä koskettamalla ja päihitettiin vastustajia konsolin takapintaa painamalla. Tämän seurauksena sormet tulivat ikään kuin paperista läpi tuhoten viholliset. Virtuaalisten rumpujen täppäily puolestaan ponnautti lotaa korkeammille tasolle, kun taas mikrofonin puhaltaminen ja huutaminen simuloivat tuulta ja karjaisua.

Maailmaa voi jopa kallistaa kääntämällä konsolia. Pelaaja onkin pelissä kuin jumala, joka kannattelee paperimaailmaa hyppysissään.

Koko peli huokuu leikkisää tyyliä, jonka Media Molecule todella taitaa. Se on selvästi erinäköinen kuin LBP. Maailman ilmeessä on häivähdyks herkkyyttä ja organisuutta, joiden eteen taitelijat ovat tehneet kovasti töitä. Vaihtelua on pyritty luomaan imemällä vaikutteita eri kulttuurien askartelutyyleistä. Toistaiseksi nähdyt kentät ovat edustaneet lähinnä länsimaista tyyliä, mutta seikkailun aikana kuljetaan myös muunlaisten, eksotisempien maailmojen läpi. Osaltaan tekijät haluavat myös todistaa, kuinka joustava materiaali paperi on; kenttäelementit on rakennettu oikeasti, ennen kuin ne on mallinnettu peliin.

PS Vitasta kuultiin useita rohkaisevia viestejä tämän vuoden messuilla, mutta kenties tärkein viesti on se, että Sony on viimein pistänyt taitavimmat tekijänsä kehittämään Vita-pelejä. Tearaway on se kirkkaana loistava toivonkipinä, jota mikä tahansa uusi alusta tarvitsee houkuttellakseen yleisöä.

**Bengt Lemne**

Julkaistaan PS Vitalle ensi vuoden aikana





## 06 hyvää syytä, miksi Just Cause 2 kannattaa kokea...

Avalanche Studios loi rajoittamattoman räiskeen ja rähinän hiekkalaatikon vuonna 2010

### 1 Ympäristö

Ensimmäisen osan paratiisisaari on laajentunut kakkososassa valtavaksi, ja ympäristön monipuolisuus hakee vertaistaan. Pelimaailmasta löytyy niin kaupunkia, kyliä, viidakkoa, kimmeltäviä meriä kuin lumisia vuoria. Ja kaikkialle pääsee, jos vain jaksaa taivaltaa. Kaikkialta löytyy jotain tekemistä. Just Cause 2 on hiekkalaatikkopeli sanan varsinaisessa merkityksessä.

### 4 Grafiikka

Eihän siitä pääse mihinkään, että Just Cause 2 on komeaa katsottavaa. Erityisesti PC-versio sisältää kehittyneitä efektejä ja huiman piirtoetäisyyden, mutta konsolipainoksetkaan eivät jää merkittävästi jälkeen. Erityisesti massiivinen mittakaava tekee vaikutuksen.

### 2 Isoja stunteja

Päähahmo Ricoilta eivät mahtavat varusteet loppu kesken. Perinteisten tuliaseiden lisäksi mies käyttää sujuvasti niin liitovarjoa kuin ammuttavaa tarttumaköyttäkin. Näillä kahdella voi singauttaa itsensä melkein mistä vain yläilmoihin tai matkustaa kätevästi valtateitä kulkevien autojen mukana. Kun on aika siirtyä ratitiin, ei tarvitse muuta kuin pudota katolle ja sujahtaa ikkunasta sisään.

### 5 Ajoneuvot

Pappamopoa, perheautoa, maasturia ja kopterä – kulkupelejä löytyy moneen makuun. Uskaliimmat voivat jopa käydä kaappaamassa hävittäjän tai matkustajalentokoneen ja lentää korkealle pilvien yläpuolelle, vain hypätäkkeen maailman makeimman laskuvarjohypyn.

### 3 Tekemisen vapaus

Just Causea ei tunneta tunteilevasta tai ohjailevasta tarinasta. Sen sijaan pelissä ollaan jatkuvasti kovat piipussa ja tehtävät voi valita itse. Tällä tavoin voi vaikuttaa pelialueen valtasapainoon ja vahvistaa tiettyjen osapuolten asemaa määrättyillä alueilla. Päätehtävien lisäksi löytäjänsä odottavat lukemattomat sabotointi-, kaahailu- ja keräilyhaasteet sekä muut sivutehtävät.

### 6 Moninpeli (?)

Okei, Just Cause 2 ei virallisesti tue moninpeliä, mutta PC-yhteisö on puuhastellut peliin modia, jonka on tarkoitus avata moninpeliportit jopa yli tuhannen pelaajan kattorajalla. Modi on vielä kesken, mutta sen kehitystä voi seurata osoitteessa [www.jc-mp.com](http://www.jc-mp.com).

FOKUS

# DEAD POOL

Antisankarin nimikkopeliä esiteltiin ensi kertaa pelattavassa muodossa.

Oletko koskaan huomannut, kun fiktiivinen hahmo puhuu suoraan yleisölleen? Jos vastaus on negatiivinen, löytyy sinulle onneksi paras mahdollinen opettaja Deadpoolin hahmossa. Neljännen seinän rikkominen on tuttu tekniikka niin elokuvista, tv-sarjoista kuin sarjakuvista, ja nyt sen mestari esittelee taitojaan myös pelissä.

Deadpool saattaa muistuttaa hieman Hämähäkki-miestä, muttei todellakaan ole suurisydäminen sankari. Lähinnä Deadpool on välinpitämätön, yliiimielinen, suurisuinen ja poliittisesti epäkorrekti palkkasoturi, joka jatkoi tyynesti samoissa hommissa saatuaan supervoimansa, rakentaen itselleen maineen aikojemme



### 1 Monenlaisia aseita

Tarjolla on lähitaisteluaseita, pitkän matkan aseita sekä keksintöihin nojaavia aseita. Deadpool osaa myös räiskä kahdella pistoolilla tai huitoa kahdella miekalla yhtä aikaa. Kehittäjät ovat halunneet, että aseiden vaihto muuttaa myös pelityyliä.



antisankarina. Hahmoa on seurattu jo vuosia sarjakuvissa, ja esiintyytä tämä myös Marvel vs. Capcom 3:ssa.

Deadpool on myös omassa pelissään koko ajan äänessä ja höpöttää pelaajalle neljännen seinän läpi jatkuvasti.

## DEADPOOL ON PELISSÄÄN KOKO AJAN ÄÄNESSÄ

Kenellekään ei jää epäselväksi, millaisista naisista palkkasoturi pitää, mitä mieltä hän on tilanteestaan ja mitä sinä pelaajana voisit tehdä pelataksesi häntä hieman paremmin.

Peliä kehittävä High Moon Studios on selvästi paikinut toita vastataksien sarjakuvafanien odotuksiin. Sarjan kirjoittaja Daniel Way on myös pelin kassarin takana, joten tuttu tyyli on taattu. Mutta mitä muuta fanit voivat odottaa?

Lyhyesti kyseessä on kolmannen persoonan toimintapeli. Tarjolla on tasoa loikittavaksi, vihollisia piestäväksi ja jopa ongelmia ratkaistavaksi. Tarina noudattaa lineaarista kaavaa eri tehtävien ja tavoitteiden puitteissa.

Lopullisesta laadusta on silti liian aikaista sanoa mitään. Vaikka omalaatuinen komedia sekoittui Gamescom-demossa roisiin väkivaltaan totuttuun tapaan, puhekuplat ja räjähtävät viholliset eivät riittäneet antamaan Deadpoolille muuten sarjakuvamaista tunnelmaa. Liikkuminen oli aavistuksen kömpelöä, eivätkä tehtäväkenteet tai pelilliset mahdollisuudet vielä aivan auenneet. Kyseessä oli kuitenkin vasta ensiesittely. Toivotaan, että puutteet saadaan oikaistua julkaisuun mennessä, jotta peli tekisi kunniaa antisankarille.

**David Caballero**

Julkaistaan PC:lle, PS3:lle, X360:lle ja Wii U:lle vuonna 2013



### 2 Akrobaatti

Deadpool on pelillisesti kiitollinen hahmo akrobaattisen luonteensa vuoksi. Kaiken ytimessä on nopea toiminta, jossa antisankari loikkii seinillä ja ketjuttaa iskuja komboiksi.

### 3 Ysärin lapsi

Deadpool on Marvelin sarjakuvassankariksi verraten nuori. Hahmo teki debyyttinsä The New Mutantsissa helmikuussa 1991. Valkokankaalla hahmo on nähty esimerkiksi X-Men Origins: Wolverinessa.

### 4 Korkea kuu

High Moon Studios on viime vuosina kunnostautunut Transformers-pelien tekijänä. Sekä War for Cybertron ja että Fall of Cybertron ovat olleet onnistuneita sovituksia sarjakuvista interaktiiviseksi viihteeksi.

## Sähkeet

### Gamescom veti väkeä

Saksan Kölnissä pidetyillä pelimessuilla vieraili tänä vuonna 275 000 kävijää. Messut olivat avoinna 15.–19. elokuuta. Lisäksi paikan päällä oli 600 näytteliasettajaa, lähes 25 000 kaupan edustajaa ja yli 5300 journalistia. Kävijämäärä vastaa vuoden 2011 tasoa, mutta laajennetun messualueen ansiosta tungokselta vältyttiin. Ensimmäisen vuoden Gamescom-messut järjestetään 21.–25. elokuuta.

### Uusi Metal Gear Solid julki

Konami ja Kojima Productions työstävät uutta Metal Gear Solid: Ground Zeroesia. Pelissä Solid Snake palaa tositoimiin avoimelta maailmalla vaikuttavassa ympäristössä. Julkaisuaika ja -alustat ovat vielä vahvistamatta, mutta peliä on demottu PC:llä.

### Killzone jatkuu PS Vitalla

Guerrilla Games kehittää Killzone Mercenaryä PS Vitalle. Ensimmäistä kertaa fanit taistelevat sekä ISA-joukkojen että Helghastien rinnalla palkkionmetsästäjänä. Julkaisu tapahtuu ensi vuonna.

### Splinter Cell sipsuttelee

E3-messuilla julkistettu Splinter Cell: Blacklist sisältää suoraa toimintaa korostavia uudistuksia, mutta perinteisempiin pelityyliin on säilytetty. Ubisoft demonstroi Gamescomin jälkimainingeissa, että kentissä voi edetä täysin huomiota herättämättä ja tainnutetut vartijat voi kantaa pilloon epäileviltä katseilta. Näin sen olla pitää.

### Sacred 3 ensi vuonna

Deep Silver ja Keen Games julkaisevat jatkoa Sacred-toimintaroolipelisarjalle ensi vuoden kuluessa. Luvassa on uusia hirviöitä kellestettäväksi ja aarteita löydettäväksi neljän pelaajan co-op-moninpelin kera. Sacred 3 on tekeillä PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle. Ensimmäinen julkaisuun lisäksi ladattava esiosa Sacred Citadel.

### Battlefield-kehittäjä loikkasi

Dicen vanhempi tuottaja Patrick Liu löytyy nyt Rovion palkkalistoilta. Liu liittyi Rovion uuteen Tukholman-studioon, jota johtaa puolestaan Battlefield Play4Free-entinen vetäjä Oskar Burman. Lisäksi Battlefield 3:n pääsuunnittelija David Goldfarb loikkasi Diceltä Starbreeze Studiosin riveihin. Dice työstää parhaillaan Battlefield 3:n lisäosia ja Battlefield 4:ää.

### Final Fantasy XIII-3

Square Enix julkaisee ensi vuonna Lightning Returns: Final Fantasy XIII:n, joka on kolmas ja viimeinen osa XIII-trilogiassa. Lightning palaa pääosaan satoja vuosia XIII-2:n tapahtumien jälkeen, vain 13 päivää ennen maailmanloppua. Riittääkö aika ihmiskunnan pelastamiseen?

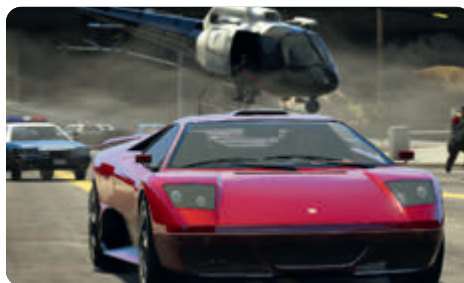




## KUVA-ANALYYSI GTA VIISI

Rockstar tarjoili pitkästä ajasta reilumman satsin uutta GTA-aineistoa.

Grand Theft Auto V:llä ei edelleenkään ole vahvistettua julkaisuajankaa, ja pelin odotus venynee ainakin ensi vuoden kevääseen. Elokuun lopulla Rockstar esitti kuitenkin vahvan muistutuksen pelin olemassaolosta julkaisemalla kymmenen uutta kuvaa viikon sisään. Koko kuvapotti on katsottavissa Gamereactorin verkkosivuilta, mutta poimimme oheen neljä mielenkiintoisinta otosta, jotka kertovat jotain myös peliin todennäköisesti tulevista ominaisuuksista. Kannattaa muistaa, ettei kaikkia ominaisuuksia ole erikseen vielä vahvistettu, mutta kuvien lähempi silmäily antaa niistä vahvoja viitteitä.



### EPPISIÄ TAKAA-AJOJA

Kuvassa etualalla nähtävä urheiluauto on Pegassi Infernus, joka on fiktiivinen versio Lamborghini Murciélagosta. Se on esiintynyt sarjassa kolmannesta osasta lähtien hieman eri muodoissa, mutta GTA V:n versio muistuttaa suurelta osin GTA IV:n mallia takaspoilerilla. Taka-alalla onkin sitten täysi tohina päällä: joukko poliisiautoja kurvaa Infernuksen perään ja vain vähän tien yläpuolella sutkuttaa myös helikopteri, jonka ovesta vahvasti varustautunut poliisi tähtäilee pakenijaa lasertähtäimellä. Talla pohjaan!



### RENTOA AJANVIETETTÄ

Grand Theft Auto V ei ole pelkkää pauketta ja kaupungin melua. Espanjalaistyylinen luksuslukeaali vuoren rinteessä näyttäisi tarjoavan myös rennomman tavan viettää aikaa pienen reippailun merkeissä. Ei ole täysin varmaa, pääseekö pelaaja itse tennailemaan kuvan kentällä, mutta tennis voi hyvinkin olla yksi lukuisista minipeleistä, joita Rockstar on leiponut peliin. Kannattaa muistaa, että samalla Rage-moottorilla on tehty myös Rockstar Table Tennis, joka oli yllättävän laadukas urheilupeli laitesukupolven alkupuolella.





**VIRALLINEN  
RALLIPELI**

# WRC 3

## KEHITTÄJÄN HAASTATTELU

**Pääsuunnittelija Matteo Pezzotti** kertoi Gamereactorille, miten kompuroinutta WRC-sarjaa tänä vuonna parannetaan.

### Mihin pääkohtiin olette tämän vuoden versiossa keskittyneet?

- Uskollisuuteen lisenssille, grafiikan päryttävyyteen ja pelikokemukseen. Nämä ovat kolme tärkeintä seikkaa. Kokemuksella viitataan uusiin vaativampiin erikoiskokeisiin (kapeikkojen ja pikkuteiden ystävät ihastuvat Espanjaan) sekä ehostettuihin pelimuotoihin. Vakuutan kaikille hardcore-pelaajille, että vaikka tarjottavat Challenge-haasteet ovat hauskoja, ovat ne myös erittäin tiukkoja.

### Onko erikoiskokeiden määrää kasvatettu?

- Fanit toivoivat lisää erikoiskokeita ja vaihtelua tietyn rallin sisällä, eivätkä he tule pettymään. Lähes kaikki rallit on suunniteltu puhtaalta pöydältä. Uusia erikoiskokeita on lisätty ja olemme ottaneet mukaan myös Monte Carlon rallin.

### Kuinka ajofysiikat ovat kehittyneet viime vuodesta?

- Aivan aluksi ohjelmoimme rengasfysiikat uudelleen. Renkaiden simulaatiota muutettiin jokaisen ajoneuvoluokan kohdalla ja pitoa muokattiin eri tienpintojen osalta. Tämä tarkoittaa realistisempaa tuntumaa ajaessa. Olemme myös päivittäneet jousitusta, ja nyt sen jäykkyys, iskunvaimennus, venyvyys ja puristuvuus ovat realistisempia kuin aiemmin. Lisäksi ratin ja peliohjaimen ohjaussyötteet on toteutettu kokonaan uudelleen, jotta peli vastaisi lähemmin todellista rallikokemusta.

### Kuinka tarkasti olette seuranneet WRC-kautta ja voiko tekoälykuskeilta odottaa todellisen kaltaisia suorituksia?

- Kuljettajien säätäminen on helppoa: Loeb vie mestaruuden ja muut taistelevat toisesta sijasta... Kunhan vit-sailen! Kysymykseen palatakseni seuran yleensä mestaruussarjan tapahtumia ja olemme yrittäneet sisällyttää sen moninaiset dynamiikat peliin. Olen esimerkiksi Petter Solberg -fani ja olemme mallintaneet hänen vauhdikkaan ajotapansa, vaikka mikä olisi. Ogierin ja uuden Volkswagen Polon kohdalla oli haasteita.

Julkaistaan PC:lle, PS3:lle, PS V:lle ja X360:lle 12. lokakuuta



## KAHDELLA PYÖRÄLLÄ

Moottorisoidut kaksipyöräiset tulivat tutuiksi erityisesti GTA IV:n lisäosassa The Lost and Damned, mutta GTA V:n suurempi ja monipuolisempi maailma näyttäisi tarjoavan aivan uutta käyttöä prätkille. Kuvan perusteella motocross-pyörillä pääsee kurvailemaan hiekkapoluilla, mahdollisesti jonkinlaisen kilpailun muodossa. Tämän lisäksi myös polkupyörät tekevät paluun. Tämä kävi ilmi kuvasta, jossa pyöräilysuun sonnustautunut hahmo sitkutti kohti fiktiivistä vastinetta Kalifornian Santa Monica Pierille.



## ILMAILU VIRKISTÄÄ

Yksi Grand Theft Auto IV:stä puuttuneista ominaisuuksista oli mahdollisuus lentää lentokoneilla. Vaikka helikopterit olivat mukana, pelin maailma ei ollut tarpeeksi laaja lentokoneille. Tätä ongelmaa ei ole GTA V:ssä, joten lentokoneet ovat pelaajan käytettävissä. Kuvan kaksitaso nähtiin ensimmäisen kerran GTA V:n julkistus-trailerissa myrkyttämässä tuholaisia, mutta sitä voi nähtävästi käyttää hupitarkeitukseenkin. Myös hävittäjät ja varjoliito esiintyvät kymmenen kuvan satsissa. Tekemisestä tuskin tulee pulaa.

# TERÄVÄ- PIIRTO UUSIKSI

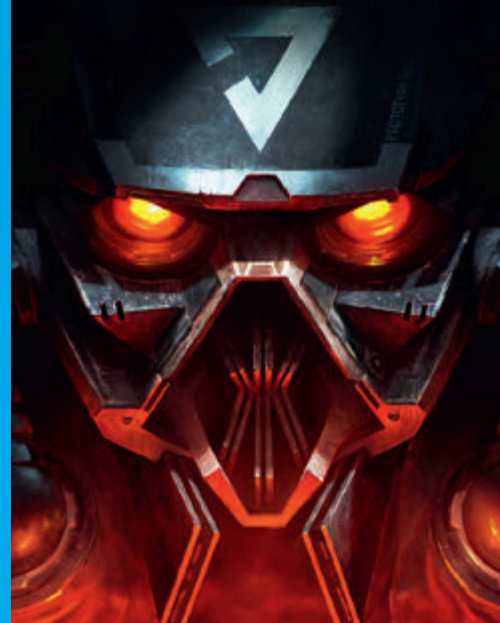
**Playstation 4:n** huhutaan tukevan uutta 4K-resoluutiota.

Sonyn huhutaan tukevan hulppeaa 4K:n resoluutiota seuraavan sukupolven konsolissaan. 4K-termi viittaa näytön tarkkuuteen, jossa pikseleitä on vaakasuunnassa noin 4000 ja pystysuunnassa 2000. Tuloksena on kahdeksan megapikselin kuva, joka on neljä kertaa suurempi tai tarkempi kuin nykyisten Full HD -televisioiden kuva.

Sony ei ole itse luonnollisesti vielä asiaa kommentoinut, koska edes Playstation 4:ää ei ole virallisesti julkistettu. Konsolin tiedetään kuitenkin olevan tekeillä, ja esimerkiksi EA on jo päässyt siihen tutustu-maan. Huhun mukaan Sony aikoo käyttää Playstation 4:n 4K-tukea kannustimena uuden 4K-televisioiden ostoon aivan kuin PS3:n blu-ray-tuella vauhditettiin terävä-piirron yleistymistä kotitalouksissa.

Jos huhu pitää kutinsa, 4K:n tarkkuutta tuettaisiin sekä peleissä että elokuvissa. Sitä, onko kyse täysin natiivista tuesta, ei kuitenkaan huhuissakaan ole kehdattu arvella. 4K:n tarkkuus on niin korkea, että se vaatisi jopa PC:n mittapuulla poikkeuksellisen tehokasta kokoonpanoa. Tämä taas nostaisi konsolin valmistuskustannuksia. Sen sijaan Sony myy jo nyt 4K-tuella markkinoitavaa blu-ray-soitinta, joka vain venyttää HD-kuvaa. Aitoja 4K-elokuvia sillä ei voi katsoa, eikä niitä ole toistaiseksi saatavillakaan. Ne edellyttävät tilavampia levyjä.

Natiivin sisällön puutteesta huolimatta ensimmäiset 4K:n tarkkuutta tukevat ultra-HD-televisiot tulevat myyntiin tänä vuonna. PS4:ää odotetaan markkinoille 2013.



LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI





# DEAD ISLAND RIPTIDE

**Zombiparatiisi** palaa kosteampana kuin koskaan.

Nimi ei ehkä ole Dead Island 2, mutta ei hätää; Riptide on täysiverinen jatko-osa Techlandin zombilomaseikkailulle. Ensimmäisessä osassa toivotettu trooppinen myrsky on viimein rysähtänyt päälle, ja entisen paratiisisaariston ylitse on pyyhkäissyt tsunami. Zombit ovat kuitenkin edelleen läsnä, ja niin ovat uudet ja vanhat sankarimme, jotka haaksirikkoutuvat Palanin saarelle. Onneksi näille on tarjolla uutta apua korkeasti koulutettujen sotilaiden muodossa, joten luvassa on aiempaa enemmän aseita ja resursseja.

Techland yrittää muuttaa Riptiden fiilistä ensimmäisestä pelistä, jossa oli jatkuvasti kiire johonkin suuntaan. Jatko-osassa voi kaivaa itsensä paremmin aseisiin, rakennella barrikadeja, asettaa ansoja ja eliminoida sitten zombiuhkaa näiden suojasta. Esimerkiksi lehdistödemossa sankarit olivat ansassa viidakossa ja ainoa pakotie kirkonraunioissa oli tulvinut umpeen. Tarjolla oli pumpppu, jolla tunnelin saisi kuivaksi, mutta sen ääni vetää zombeja puoleensa. Raunioista täytyi siis ensin rakentaa täysiverinen linnoitus kasamalla aseistusta, miinoittamalla ympäristöä ja vahvistamalla vaurioituneita kulkuesteitä.

Uudenlaisen pelirakenteen tarkoituksena on saada pe-

laajat käyttämään kaikkia niitä aseita ja varusteita, joita nämä poimivat matkan varrelta mukaansa. Kaikille lienee tuttu tilanne, että parhaita kranaatteja ja parannusjuomia pihtailee "myöhempää" käyttöä varten, vain päätyäkseen katselemaan lopputekstejä reppu tavaraa pursuten. Kirkonrauniot ovat tavallaan signaali pelaajalle, että nyt ollaan tosipaikan edessä, ja kaikki varastot on lupa tykittää tyhjäksi. Täydennystä saadaan sitten taas hetken päästä.

Muista merkittävistä uudistuksista mainittakoon yhteistyömonin-pelin tasapainotus. Nyt ei ole enää väliä sillä, millä kokemustasolla kaveri on, koska zombit skaalautuvat jokaiselle erikseen. Sama zombi voi siis periaatteessa olla sekä tasolla 10 että 50 riippuen siitä, kuka sen näkee.

Dead Island Riptide lupaa enemmän siitä, mikä teki ensimmäisestä pelistä hyvän, viilaten kaikkea himpun verran paremmaksi. Ensimmäisen osan pelaajat voivat myös tuoda hahmonsa jatko-osaan ja jatkaa kokemuksen keräämistä korkeamman tasokaton puitteissa.

**Rasmus Lund-Hansen**

Julkaistaan PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle ensi vuonna



## EEPPISEN MIKIN MATKASSA

**Arvostettu Warren Spector** kertoo marraskuussa julkaistavasta Epic Mickey 2:sta.

**Olet tunnettu siitä, että pelityydyllä on väliä. Miten se näkyy tässä musikaalisessa seikkailussa?**

- Musiikilla ei sinänsä ole asiassa osaa eikä arpa. Pelissä on lauluja, mutta ne eivät ole interaktiivisia. Niiden varalle on hulluja ideoita, joita kokeilemme myöhemmissä peleissä. Pelityylin merkitys on silti tässäkin pelissä varsin syvä: jokainen valinta – milloin käyttää maa-  
liä, milloin tinneriä – muuttaa maailman ulkonäköä pysyvästi. Hahmojen reaktiot heijastelevat pelaajan tekoja, ja teot vaikuttavat pelin loppuratkaisuun.

**Kuinka kamerasysteemiä on parannettu ensimmäisestä osasta?**

- Olemme tehneet yli tuhat muutosta kamerakoodiin, mutta suu-  
rempi tekijä on se, että suunnittelijamme osaavat nyt paremmin rakentaa kenttiä, jotka toimivat yhteen kamerasysteemin kanssa. Teimme aiemmin myös sen virheen, ettei kameraa ollut aina mahdollista kääntää, mutta nyt sitä ei ole rajoitettu.

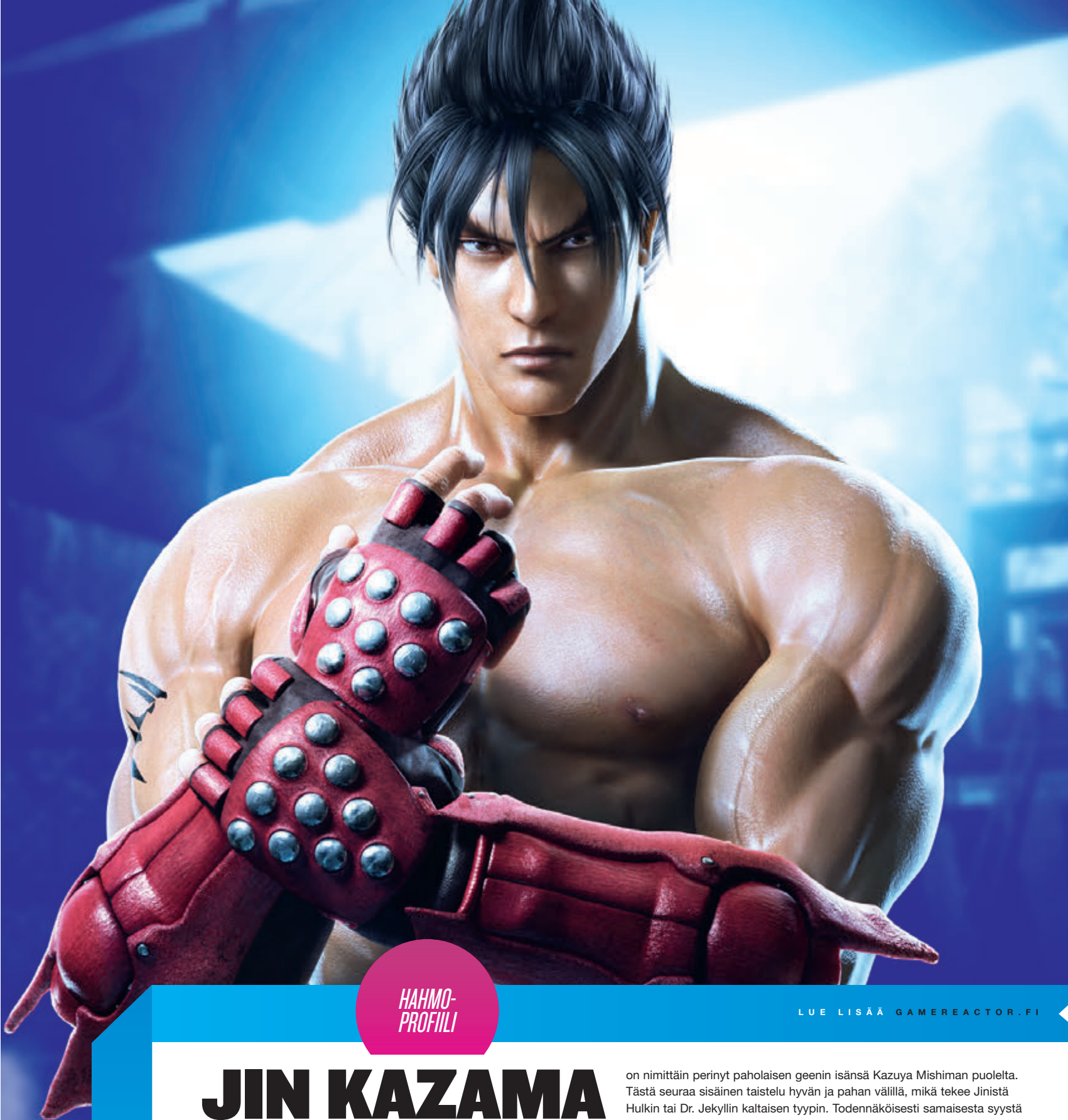
**Onko tarinassa samanlaista tunnelatausta kuin ykkösessä?**

- Jokaisen täytyy kokea se tietysti itse, mutta minulle tunnelataus on ollut vielä korkeampi yksinkertaisesti siitä syystä, että hahmojen annetaan nyt oikeasti puhua. Palkittu sarjakuvakynäilijä Marv Wolfman on kirjoittanut dialogin, ja mukana on mahtavia näyttelijöitä.

**Hyödynnetäänkö pelissä Wii Motionplus -sensoria tarkempaan liikeohjaukseen?**

- Tuemme Wiillä tietysti Remotea ja Nunchukia, ja peli toimii myös Motionplussan kanssa, mutta emme rehellisesti sanottuna hyödynnä sitä mitenkään. Ja tuemme PS Movea, joka mahdollistaa samansortisen liikeohjauksen. PS3:lla ja Xbox 360:lla voi käyttää tavallista ohjainta, mutta emme tue Kinectiä. Se on mahtava lisälaite, joka loistaa esimerkiksi raideräiskinnöissä ja esittämistä vaativissa peleissä, mutta Epic Mickey 2:ssa kyse on maailman vapaamuotoisesta tutkimisesta. Kukaan meistä ei ollut riittävän fiksu keksimään, miten sitä tuettaisiin tässä yhteydessä. Ehkä joku päivä teemme Kinect-pelin, mutta se ei ole tämä peli.





HAHMO-  
PROFIILI

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

# JIN KAZAMA

**Tekkenin kiiltokuvapoika** kantaa synkkää menneisyyttä harteillaan. Jonas Elfving avaa suosikkitaistelijan mutkikkaita taustoja.

**Kostonhimo on klassikkoresepti mielenkiintoiselle sankarille, eikä** Tekkenin suosikkiahmoin kuuluva Jin Kazama ole poikkeus. Menettyään äitinsä 15-vuotissyntymäpäivänään äkäisen Ogren hyökättyä pitoihin Jin vannoi kostoa. Isoisä Heihachi perehdytti pojan karaten saloihin, ja tästä tuli yksi maailman taitavimmista taistelijoista. Kunnianosoituksena Jin on esiintynyt jokaisen Tekkenin kannessa sitten kolmannen osan.

Menetty lapsuus lahjamopon sijaan saa ymmärtämään Jinin kiukunpuuskia, mutta hahmon taustoista löytyy tätä synkempiäkin säikeitä. Jin

on nimittäin perinyt paholaisen geenin isänsä Kazuya Mishiman puolelta. Tästä seuraa sisäinen taistelu hyvän ja pahan välillä, mikä tekee Jinistä Hulkina tai Dr. Jekyllin kaltaisen tyyppin. Todennäköisesti samaisesta syystä Jin on myös pidättäytynyt muodostamaan läheisiä suhteita muihin sarjan hahmoin, mutta tästä huolimatta Xiaoyu ja Hwoarang ovat pitäneet hänen puoliaan.

Kamppailu paholaisgeeniä vastaan, itseinho ja Mishima-karaten vaihto perinteiseen karateen todistavat repaleisesta ja kärsivästä, mutta myös monisäikeisestä persoonasta, mikä onkin ehkä kaikkein mielenkiintoisin ominaisuus Jin Kazamassa. Jin on kiinnostavampi tyyppi kuin puhtaanvalkeat ritarit tai sysimustat pääpahikset, ja kenties siksi hahmo on niin suosittu Tekken-fanien keskuudessa.

**Nimi** Jin Kazama **Ammatti** Taistelija **Pituus** 180 cm **Paino** 75 kg  
**Lempinimi** Jinpan, Der Jinmeister **Lempiruoka** Takoyaki **Tuntomerkit** Piikkikutka, paholaistatuointi **Erikoisosaaminen** Karate **Tunnettu** Tekken-sarjasta







PRE-ORDER NOW FOR ACCESS TO THE  
**BORDERLANDS 2**

**PREMIERE  
CLUB**

# BORDERLANDS 2

**21.09.2012**  
**MAYHEM AWAITS BRING FRIENDS**  
**PLAY GAMES AND PRE ORDER AT WUBWUB.EU**

**18**  
www.pegi.info



XBOX 360

XBOX  
LIVE



PS3  
PlayStation 3



©2012 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Borderlands, Gearbox, and the Gearbox Software logos are registered trademarks, and the Borderlands logo is a trademark, all of Gearbox Software, LLC and are used here under license. Borderlands 2 is published and distributed by 2K Games, a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, 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. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.



Ennakot

## CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Treyarch  
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

**BLACK OPS II:N MONINPELI** tarjoaa mielenkiintoisia uudistuksia sarjaan. Pelin tapahtumat ajoittuvat vuoteen 2025, joten edistysellinen teknologia on arkipäivää. Klassikkoaseet ovat tallella, mutta uutuudet kuten AGR-robotti ja Dragonfly ovat kuolettavia lisäyksiä. Suurin muutos on kuitenkin Pick 10 -luokkasysteemi, jossa pelaajat valitsevat kymmenen toimintoa tai kykyä hahmolleen. Valinnat alkavat jo pääaseesta, jonka paikan voi halutessaan käyttää jonkin muun toiminnon hyväksi. Aseilla ei ole perkejä, vaan kiinnittäviä lisäosia. Näin jokainen näkee, mitä vastustajilta tai tiimitoverilta voi odottaa.

Muita uudistuksia ovat mahdollisuus moninpeliotteluiden "televisiointiin" Codcasterin avulla ja pisteiden keräämiseen tehdyt muutokset. Yhdistettynä nämä voivat tehdä Black Ops II:sta sarjan tähän asti parhaimman moninpelin.

**Martin Eiser**

13. MARRASKUUTA



TALVI 2013

## COMPANY OF HEROES 2

Alusta PC Kehittäjä Relic Entertainment  
Julkaisija THQ Pelityyppi Strategia

**KUN ENSIMMÄISTÄ KERTAA** kokeilee kunnolla Company of Heroesia, huomaa nopeasti elementtejä, jotka on jätetty huomioimatta monissa muissa genren edustajissa. Joukot tuntuvat ajattelevan itse, eivätkä ne seuraa

sokeana komentajan antamia käskyjä. Vaikka peli antaa pelaajan hoitaa kapellimestarinvirkaa monin tavoin, lisää hyvä tekoäly sodan illuusion tunteen, että komennettavat yksiköt olisivat oikeasti ihmisiä.

Company of Heroes 2 pyrkii ylittämään suosittu ykkösosan kaikin mahdollisin tavoin. Se esittelee myös joitakin uusia aspekkeja, joista ensimmäisenä on tietysti vaihdos Ranskan idyllisistä maalaismaisemista itärintaman hyiseen ympäristöön. Vaikka ohjastettavat ovat venäläisiä, joutuvat he silti taistelemaan kylmyyttä vastaan. Tämä näkyy pelimekaniikassa selkeimmin lumenä, joka kasautuu ja pakkautuu tehden liikkumisesta vaivalloista.

Pakkanen avaa uusia mahdollisuuksia ja haasteita myös jään muodossa. Esimerkiksi jokia voi ylittää, mutta pelaajan on oltava tarkkana kantavuuden kanssa. Kolmas tankki ei välttämättä pääsekään enää vastarannalle asti kahden ensimmäisen tavoin. Kylmissä oloissa ilmanlämpötila on lähes yhtä vaarallinen kuin hyökkäävät saksalaisjoukot. Kun lämpötila mittarissa laskee, yksiköistä tulee heikompia ja ne voivat joutua hypotermiaan ja kuolla. Pelaajan on lähetettävä pioneereja rakentamaan etukäteen leiripaikkoja ja tulla, joihin joukot voivat edetä.

Myyös vihollisjoukkojen havainnointia on uudistettu. Strategiapeleissä on muodostunut tavaksi paljastaa vi-





2013

## INJUSTICE: GODS AMONG US

Alusta PS3 / Xbox 360 / Wii U Kehittäjä Netherrealm Studios Julkaisija Warner Bros Pelityyppi Taistelu

**KUMPI VOITTAISI TAPPELUSSA:** Teräsmies vai Batman? Tällaisiin kysymyksiin etsitään vastausta Mortal Kombatista tutun Netherrealmin uudessa Injustice: Gods Among Us -pelissä, jossa yhteen ottavat DC-sarjakuvien suurimmat sankarit ja konnat. Netherrealm tavoittelee mahdollisimman elokuvallista tunnelmaa pelielementtien piilottamisella. Mukana ei ole perinteisiä eriäkään, vaan ottelut ovat yhdestä poikki.

Taistelukentät ja taustat ovat merkittävässä osassa kamppailuja. Paikkoja hajoaa ja kentälle tipahtelee aseistusta. Muilta taistelupeleiltä lainataan erikoisvoimamittari, johon kerätään virtaa onnistuneilla blokeilla, iskuilla ja ottamalla itse vahinkoa. Superkomboissa ei ole säästelyä sen enempää kuluissa kuin järjessäkään, vaan kohtaukset ovat kuin suoraan valkokankaalta. Supersankareille loihditaan supertaistelut.

Rasmus Lund-Hansen



### 1 SUMUISTA SOTAA

Monissa strategiapeleissä rohkea ja aktiivinen tiedustelu on avain kentän ja vihollisen asemien tuntemiseen. Company of Heroes 2:ssa Relic lupaa tarjota realistisemman ja monimutkaisemman havainnointisysteemin, joka vaatii pelaajaa huomioidaan tarkasti maaston korkeuserot ja näköesteet. Varsinkin jos haluaa välttää joukkojaan joutumista fasisien aggression iskujen kohteeksi.

### 2 HANKEEN JÄIVÄT

Pureva pakkasen ja syvä lumi-hanki tekevät yksiköiden liikkumisesta hidasta ja raskasta. Näissä oloissa eteneminen edellyttää jatkuvaa huoltoa, jotta eteneminen onnistuisi. Vastaavasti tiet ovat verrattain helpokulkuisia, mutta ne jättävät vaarallisen niukasti suojaa väijytyksen sattuessa.

holliset "fog of warin" alta näiden tultua tietyn säteen päähän omista joukoista. Company of Heroes 2:ssa systeemi on kuitenkin paljon monimutkaisempi: puiden tai

## Ranskan idyllisistä maalaismaisemista on siirrytty itärintaman hyiseen viimaan

rakennuksen takana piilottelevaa vihollista ei voi nähdä lähelläkään, jos suora katsekontakti omilta puuttuu.

Tällä tavoin kehittäjät luovat puitteet yllätyshyökkäyksille, jotka ovat oleellinen osa monia taisteluita. Suhteellisen

rauhallinen alue voi hetkessä muuttua eläväksi helvetiksi. Klassisiin strategiapeleihin tottuneille uudistus voi tuntua jopa hätkähdyttävältä.

Viimeisenä muttei vähäisimpänä mainittakoon tekoäly. Pelasin peliä Gamescomissa yli tunnin tietokonetta vastaan, ja ainakin näissä matseissa tekoäly tuntui poikkeuksellisen aggressiiviselta. Luulin hyökkääväni viittä

saksalaista vastaan kahdeksan kertaa suuremmalla joukolla ja lyöväni natsit hetkessä. Tämä oli kuitenkin vain syötti: näiden takaa paljastui tankki, joka pamautti koko joukkueeni taivaantuuliin.

Company of Heroes 2 tekee kaikkensa lyödäkseen edeltäjänsä, ja tällä haavaa kaikki viittaa siihen, että peli myös onnistuu siinä. Se on vasta varhaisessa kehitysvaiheessa, mutta siitä huolimatta demo iski kuin tuhat völttiä. Jos keskeneräinen peli tekee tunnin tällaisen vaikutuksen, en kehtaa edes ajatella, miten mahtavalta valmis versio tuntuu ilmestyessään ensi vuonna.

Lorenzo Mosna





#### 1 BRAVADO RATKAISEE

Toiminta kehässä näyttää selvästi realistisemmalta. Ottelijat hyödyntävät ympäristöä ja improvisoivat aiempaa elävämpään tyyliin, vaikka ruudun tällä puolen painetaan nappia vanhaan tapaan.

#### 2 ASENNE KOHDALLAAN

Attitude-otteluissa esitetään videoklippejä, jotka selittävät, miksi kulloinenkin ottelu oli niin legendaarinen. Niissä voi myös seurata TV:n katsojalukkuja, jotka kertovat omaa kieltään siitä, mitä WCW:n ja WWE:n välillä oikeasti tapahtui.

#### 3 TEE-SE-ITSE-MIES

WWE 13:ssä pääsee aikaisemman osan tapaan luomaan oman superstaransa. Lähes kaikkea voi mukata mieleisekseen aina ulkonäköä, taustatarinaa, lopetusliikkeitä ja sisään-tulosseremonioita myöten.



#### 2. MARRASKUUTA

## WWE 13

Alusta PS3 / Xbox 360 / Wii Kehittäjä Yuke's  
Julkaisija THQ Pelityyppi Taistelu

**WWE-PELIIEN LAATU ON VAIHDELLUT** kädenlämpöisen molemmiin puoliin jo pitkään, joten astetta pirteämpi esitys ei olisi pahasta. Sarjan ongelma on tuntunut olevan etenkin tässä sukupolvesta se, että yksityiskohtia on lisätty pelattavuuden kustannuksella. Peleissä on nähty näyttäväisiä sisään-tuloja, autenttisia liikkeitä ja vastustajan

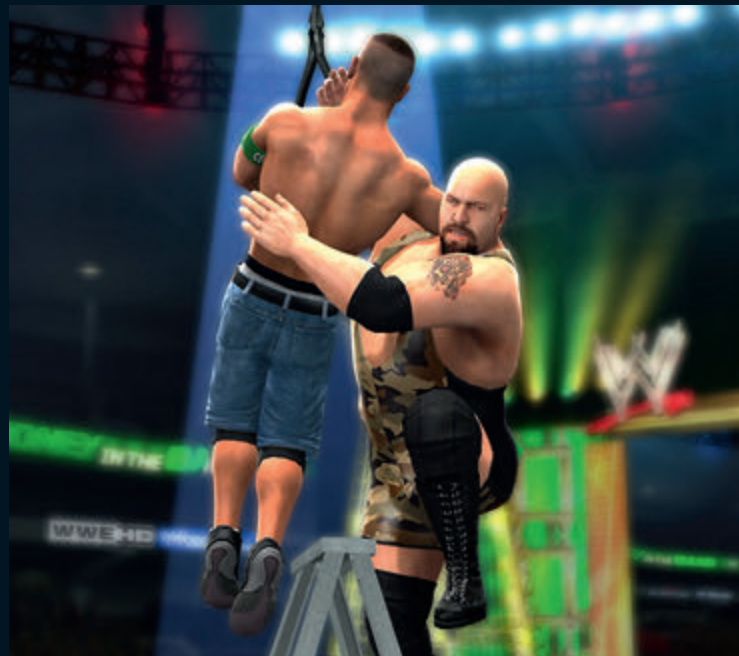
leipäläpiin paiskattavia pöytiä, mutta pelaaminen ei ole ollut erityisen hauskaa tai painokasta. Ne ovat myös olleet paikoin niin monimutkaisia pelata, että kokemus on alkanut tuntua enemmän lentosimulaattorilta kuin vanhan koulukunnan turpasaunalta.

Henkilökohtaisesti koen showpainin kepeänä viihteenä, joka ei ota itseään liian vakavasti ja johon on kiedottu hykerryttäviä temppuja ja juonenkäänteitä. Onneksi THQ näytti tekevän hiipuvista myynneistä oikean johtopäätöksen ja päätti buutata sarjan viime vuonna. Tästä syntynyt WWE 12 tuntui jo paremmalta kuin aiemmat osat, mutta se jäi silti kauas sarjan kulta-ajoista.

Ensikosketus WWE 13:een ei luvannut hyvää. Ensimmäkään en pidä Yuke'sin Predator-grafiikkamoottorista, joka tekee taistelijoista muovisen näköisiä. Liian monen taistelijan ahtaminen samaan peliin aiheuttaa myös riskejä pelitasapainolle, ja pelissä painijoita on yli sata.

Onneksi ensivaikutelma voi pettää. Myöhemmät paljastukset pelin ominaisuuksista alkoivat kuulostaa jo paremmilta. Näiden joukossa ovat muun muassa parannetut animaatiot. Enkä nyt tarkoita vain paria hassua tempua, vaan huomattavaa parannusta hahmojen liikkeisiin. Siten hahmojen käytös ja reaktiot eivät vaikuta enää niin puisevilta. Tosin testatussa betassa oli vielä parantami-





sen varaa törmäyksentunnistuksen kanssa.

Yksi ärsyttävä piirre aiemmissa osissa oli se, miten samankaltaisia hahmot ovat ominaisuuksiltaan. WWE:n pienin jannu Rey Mysterio saattoi ongelmitta haastaa Big Show'n kaltaisen jättiläisen. Nyt tälle tulee stoppi ja isoista tyypeistä on tullut sekä isompia että ainutlaatuisempia. Eri hahmoilla on erilaista pelata, ja pelaaja joutuu huomioimaan ottelijoiden pituuden ja painon.

WWE 13:n suurin uudistus on kuitenkin se, että siinä panostetaan Attitude-aikakauteen. Se kesti 1990-luvun puolivälistä 2000-luvun alkuun ja teki show-painista suosituempaa kuin koskaan. Tänä aikana WCW- ja WWE-

organisaatio kävivät "sotaan" toisiaan vastaan identtillä TV-aikataululla, jolla ne yrittivät peitota toisensa.

Juuri tämän aikakauden THQ haluaa herättää henkiin WWE 13:ssa. Siksi hahmovalikoimasta löytyy myös painijoiden Attitude-versioita. On täysin mahdollista valita esimerkiksi Mick Foley ja antaa hänen taistella entisiä hahmojaan Dude Lovea ja Cactus Jackia vastaan Triple Threat -matsissa.

Attitude-otteluiden aikana pelaajien on suoritettava tiettyjä toimia, jotka tekivät otteluista merkittäviä. Peli-muotoa testattuani olin vaikuttunut sekä presentaatiosta että pelin lähestymistavasta – se tuntui viimein pätevältä

yksinpelikomponentilta painipeliin. Jopa vastaiskut toimivat sujuvasti ja pelisysteemiä on jouhevoitettu WWE 12:sta siten, että otteluihin pääsee nopeammin käsiksi.

Peli kaipaa vielä jonkin verran hienosäätöä, ja kehittäjät muistuttivat, että testattu versio oli vasta varhainen beta. Tästä huolimatta se jätti lupaavan vaikutelman, ja viimeisteltyinä WWE 13:sta voi kehkeytyä tämän sukupolven paras showpainipeli. Viimeinkin pelaaminen on helppoa, sujuvaa ja näyttävän näköistä, niin kuin hyvässä WWE-pelissä pitää olla. Painifanina marraskuu ei voi tulla tarpeeksi nopeasti.

**Jonas Mäki**



# SIM CITY

Alusta **PC / Mac** Kehittäjä **Maxis**  
Julkaisija **Electronic Arts** Pelityyppi **Strategia**

**MAXIS ON REHVAKKAASTI** ilmoittanut, että aivan kaikki uudessa Sim Cityssä on simuloitua. Tässä on väitettä kerrakseen, sillä onhan pelissä huomattava määrä yksityiskohtia tuoreen moottorin simuloitavaksi. Kaikki ruudulla kuitenkin tapahtuu jostain syystä, eikä mikään ole vain näön vuoksi.

Tällaisen väitteen todenperäisyyttä on vaikea arvioida ennakkoon, ja joudun tällä haavaa vain uskomaan kehittä-

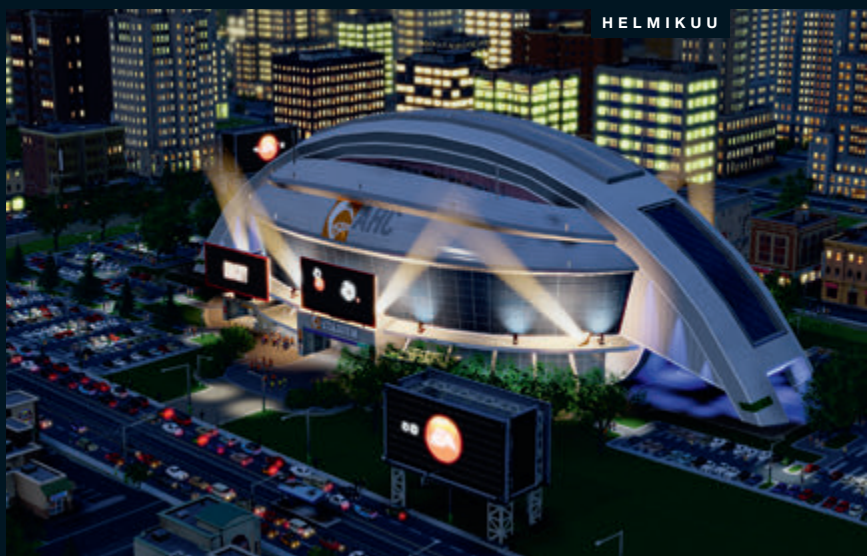
täjä Maxisin sanaa. Täytyy silti sanoa, että satunnaisia kansalaisia naksutellessa alkaa syntyä vahva vaikutelma siitä, etteivät kehittäjät vain rehvastelleet.

Minulla on vain 20 minuuttia aikaa testata pelin demoa, joten lopetan satunnaisten kansalaisten häiritsemisen lyhyeen. Parempaakin tekemistä riittää yllin kyllin, koska puolesta kaupungista puuttuu juokseva vesi, ja palokunta on täysin alimitoitettu. Myös jäteveden käsittely on riittämätöntä, taloja on liian vähän, samoin kaupun-  
poja ja tehtaita. Pieniä ilmoituksia ilmaantuu koko ajan ruudulle, ja puhekuplat ihmisten yläpuolella kertovat näiden moninaisista tarpeista.

Sulateltavan tiedon määrä on valtaisa, ja tämä on vain pieni demo, jossa kansalaisia ei ole kuin 2 500 kap-

paletta. Tietoa tarjoillaan uudessa Sim Cityssä kuitenkin kiitettävän elegantilla tavalla, ja kaikki tarvittava on vain muutaman naksautuksen päässä. Peli ei tyrkytä yhtään enempiä tietoja kuin mitä kullakin hetkellä tarvitsen.

Naksuttelen menemään. Asuntoja tänne, teitä tuonne, lisää kauppooja, lisää teollisuutta. Verorahat valuvat kirstuun, ja kansalaiset ovat iloisia. Laajennan niin ripeästi kuin suinkin ehdin, kun minulle tarjotaan tehtävää. Säämiehet ennustavat tulevaa suurta lämpöaaltoa, joka nostaa tulipalojen riskiä. Onnistuneesta suorituksesta tarjotaan 50 000 taalaa, ja koska nykyinen tuntituloni on vain 3 000 dollaria, on kyseessä vaikuttava summa. Joudun kuitenkin kieltäytymään, koska haluan vain rakentaa, rakentaa ja rakentaa vielä hieman lisää.





Ennen demoa Maxisin kehittäjät kertoivat joistakin Gamescomin aikaan paljastetuista uusista ominaisuuksista. Sim Cityyn sisältyy nyt uusi Citylog, joka on kuin Autolog Need for Speedistä tai Battlefield Battlefieldistä.

## Olisin riemuissani ottanut jo tämän lyhyen demon mukaan kotiin pitempiä pelisessioita varten

Sen kautta pelaaja voi seurata kavereidensa puuhia ja sekä luoda että ottaa vastaan erilaisia haasteita. Peliin tulee myös globaali talous, joka perustuu kaikkien pelaajien kysyntään ja tarjontaan. Öljyn hinta on näemmä nousussa, kuka olisi arvannut? Pienellä suunnitelmalli-

suudella ja erikoistumisella voi siis kääriä itselleen hyvät rahat maailmanmarkkinoilla. Tämä tuo mukanaan tietysti myös globaaleja haasteita, kuten työttömyyden, joka pelaajien pitää ratkaista yhdessä.

Tällä hetkellä keskityn kuitenkin uusien kotien rakentamiseen kansalaisilleni. Mietin myös pitäisikö minun rakentaa uusi ohitustie tiheästi asutetulta länsipuolelta idän teollisuusalueelle pääkadun ruuhkien helpottamiseksi. Naksuttelen menemään, kehittäjien varoitellessa

samalla, että kyseessä on vasta varhainen alphasversio, ja outoja bugeja voi tulla vastaan. Itse en niitä kuitenkaan vielä huomannut, ja olisin riemuissani ottanut jo tämän lyhyen demon mukaani kotiin pitempiä pelisessioita varten.

Olen juuri päivittämässä kaupungintaloani, joka sallisi minun rakentaa paremman jätevesilaitoksen, kun hälytykset alkavat ulista ja valtaisa meteorisade iskeytyy kaupunkiin. Katson, kuinka murkulat sytyttävät luomukseni roihuaviin liekkeihin. Asukaspoloiset juoksevat ympäriinsä villissä paniikissa ja ajastettu demo kiittää minua yrityksestäni. Ei kestä kiittää, kasva vain valmiiksi peliksi. Mutta kasva pian.

**Rasmus Lund-Hansen**



**1 MINNE MATKALLA?**  
Tällä viilettävän auton klikkaus kertoo, mistä se on tulossa ja minne se on menossa. Yhdessä istuu tehdastyöläinen matkalla duuniin, toisessa taas nälkäinen kaveri, joka ei ole onnistunut löytämään purilaismestaa ja palaa nyt pettynään kotinsa.

**2 KAAVAN MUKAAN**  
Kaavoitusalueiden värit esitetään, kun kaavoitustyökalu on valittuna, ja naksauttamalla jätevesilaitosta näkee kirjaimellisesti pökäleiden matkaavan putkissa. Sama periaate pätee kaikkiin muihinkin laitoksiin ja resursseihin, ja tätä järjestelmää oli muuten vinha käyttää.

**3 SIMULOITU CITY**  
Will Wrightin kaupunginrakennuspeli Sim City ilmestyi pelaajien iloksi ensi kertaa vuonna 1989. Pelisarja on sittemmin saanut useita jatko-osia ja käännöksiä lähes jokaiselle kuviteltavissa olevalla laitteella. Sarjan kehittäjä Maxis on nykyään EA:n omistuksessa.







30. LOKAKUUTA

#### SUORAAN LÄHTEESTÄ 1

Suurimmaksi osaksi pelin sisältö ammentaa Peter Jacksonin elokuvatrilogiasta lainaten siitä jopa alkuperäistä dialogia osaksi väläniimaatioita. Mukana on kuitenkin myös rutosti kirjoihin perustuvia sivutehtäviä.

#### KEHITTYVÄ PALIKKA 2

Yksi uutuuksia Lego Lord of the Ringsissä on mahdollisuus kevyen roolipelimäiseen hahmonkehitykseen. Pelaaja voi myös hankkia uusia aseita ja haarniskoita keräämällä harvinaisia Lego-palikoita ja viemällä nämä sepälle.



## LEGO LORD OF THE RINGS

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360 / Wii** Kehittäjä TT Games  
Julkaisija Warner Bros Pelityyppi Tasohyppely

**TIEDÄMME JO KAIKKI**, mitä odottaa Traveller's Talesin Lego-peleiltä. Näiden keveä tasohyppely ja riemukkaat tulkinnat suosituista elokuvista ovat fyysistä komediaa pursuavaa tervehdenkistä hauskanpitoa. Sarja on kuitenkin

kin jämähtänyt paikalleen, eikä kaavaan ole tehty merkittäviä lisäyksiä pitkään aikaan. Onneksi tähän tulee nyt muutos. Lego Lord of the Rings esittää joitain hämmästyttävimpiä uudistuksia, mitä Lego-peleissä on nähty.

Pienet keskusmaailmat ja lyhyet lineaariset kentät voi unohtaa. Pelissä Keskimaa on kokonaan avoin tutkittavaksi. Pelaaja pääsee Frodona, tai yhtenä 80 muusta pelattavasta hahmosta, matkustamaan koko Sormusten Herra -trilogian halki aina Lego-Mordoriin asti.

Uteliaita seikkailijoita vastaan käy vaarallisia olentoja ja luolastoja, jotka tekevät tästä Lego-pelistä huomattavasti edeltäjiään eläväisemmän. Kaikki Lego LotR:ssä

viittaakin enemmän toimintaseikkailuun kuin yksinkertaiseen ja kepeään höpöhiekkalaatikkoon. Tällä kertaa kamera liikkuu kunnolla, myös toiselle pelaajalle silloin kun co-op-tila on päällä. Eikä kyseessä tietenkään olisi TT:n Lego-peli ilman niiden tunnusomaista huumoria tasapainottamassa tarinan synkempiä osia.

Tolkienin fantasiauniversumi on omanlaisensa taikamaailma, ja niin on Legokin. Siksi onkin hienoa nähdä nämä kaksi viimeinkin yhdessä. Traveller's Tales näyttää pelaavan niin omien kuin lähdemateriaalin vahvuuksien varassa antaen pelille kerrassaan mahtavaa potentiaalia.

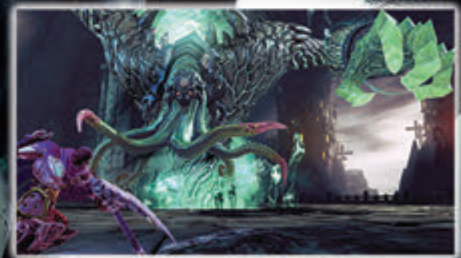
**Mathias Holmberg**



# DARKSIDERS® II



**OUT NOW!**  
**GET THE**  
**NORDIC LIMITED EDITION**  
(Includes additional content)



**GameStop**  
power to the players™

[www.darksiders.com](http://www.darksiders.com)



XBOX 360

XBOX  
LIVE



PS3  
PlayStation 3



PC  
DVD-ROM



© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. 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. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



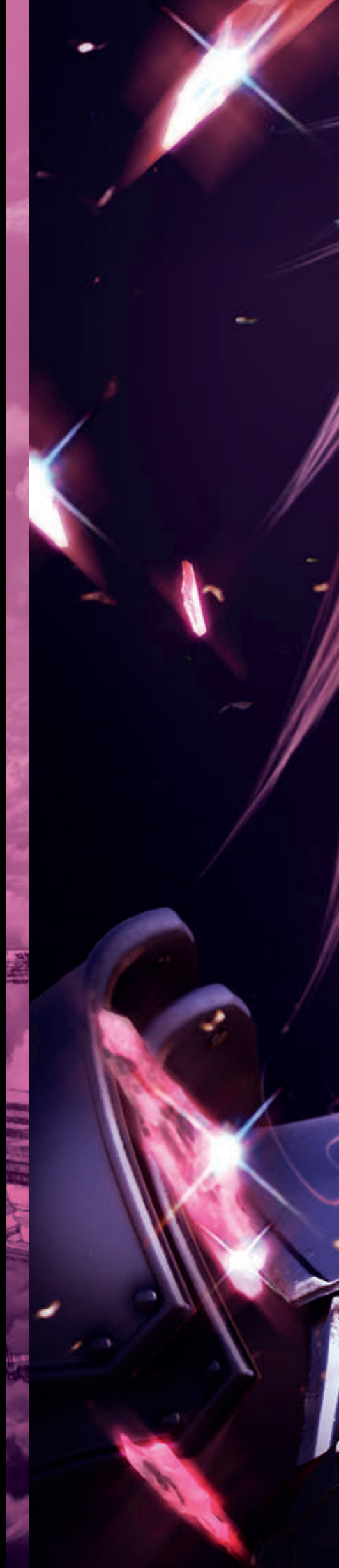
FINAL FANTASY 25 vuotta

# SAAGA ILMAN LOPPUA

**FINAL FANTASY** on historian menestyneimpiä pelisarjoja yli sadan miljoonan myydyn pelin kokonaissaldollaan. Oli kuitenkin lähellä, ettei menestystarinaa olisi koskaan päässyt syntymään. Jonas Mäki kertoo kaiken oleellisen tästä RPG-genren tunnetuimmasta sarjasta.

**M**uistot Final Fantasyn parista ovat monet ja voimakkaat. Emme koskaan voi unohtaa sitä, kuinka Cid uhrasi elämänsä Final Fantasy IV:ssä, kuinka Aeriksen kuolema sai pelimaailman kollektiivisesti vuodattamaan kyyneleitä tai miten pieni musta maagi Vivi jätti sydäntä särkevät jäähyväiset ystävilleen Final Fantasy IX:ssä. Final Fantasy on tarjonnut meille pelaajille viimeisen 25 vuoden aikana enemmän tunteikkaita pelihetkiä kuin mikään muu sarja, ja tällä Gamereactorin historian pisimmällä artikkelilla haluamme kiittää Square Enixiä kaikista näistä taianomaisista hetkistä.

Final Fantasyn tarina alkoi 21-vuotiaasta opiskelijasta, joka on juuri keskeyttänyt yliopisto-opintonsa. Elämä olisi voinut moisella vedolla mennä täriöille, mutta kohtalolla oli Hironobu Sakaguchille muita suunnitelmia kuin sähköinsinöörin ura. Nuori mies löysi nimittäin pian työpaikan pienestä peliyhtiöstä nimeltä Square. Peliala oli 1970-luvun lopussa kokenut karun romahduksen ja 80-luvun alkaessa sitä dominoivat kolikkopelit kotikonsolien kustannuksella. Kun Nintendo vuonna 1983 julkaisi Nintendo









Entertainment Systemin ja Shigeru Miyamoton oivallukset alkoivat ottaa tuulta alleen, alkoi myös kotikonsolien tulevaisuus vähitellen näyttää valoisammalta.

Samaan aikaan länsimaisten roolipelien suosio oli nousussa. Digitaalisessakin muodossa ne toivat silti enemmän mieleen klassiset paperilla ja kynällä pelattavat pöytäroolipelit eivätkä ne yleensä olleet kovinkaan käyttäjäystävällisiä, vaan perustuivat varsin monimutkaisille pelijärjestelmille. Japanissa ne toimivat kuitenkin inspiraationa kokonaiselle sukupolvelle nuoria pelinkehittäjiä. Yksi uranuurtajista oli studio nimeltä Enix, joka ryhtyi kehittämään roolipeliä nimeltä Dragon Quest. Pelistä tuli alkukankeuksien jälkeen miljoonahitti. Squarella suunta oli vastaavasti alaspäin. Huolimatta muutamasta menestyksestä, kuten kaahailupeli Rad Raceristä, oli konkurssin uhka erittäin todellinen. Kun yhtiön loppu näytti jo varmalta, tarjottiin Hironobu Sakaguchille mahdollisuus vielä yhteen yritykseen. Jos loppu oli tulossa, hän halusi lähettää jäähyväiset tyylillä. Tavoitteena oli uusi roolipeli, jonka nimessäkin paistoi lopun odotus. Se oli Final Fantasy.

Vielä tänä päivänä Hironobu Sakaguchi muistaa jälkiviisaa: mainita, ettei nimi ehkä ollut kovin onnistunut valinta. Kovin lopullista fantasiaa siitä ei tullut, sillä nykyään sarja kattaa 14 pääosaa sekä kahmalokaupalla spinoff-pelejä, joista niistäkin monet ovat saaneet erilaisia esi- ja jatko-osia.

Final Fantasyn julkaisun aikaan vuonna 1987 taistelu seikkailu- ja roolipelimarkkinoista kävi kuitenkin kiivaana. Enixin Dragon Questin toinen osa oli jo julkaistu, ja Segan Phantasy Star ilmestyi kaiken kukkuraksi samalla viikolla Squaren uutuu- den kanssa. Kova kilpailutilanne ei antanut armoa, ja Squaren taru olisi voinut olla lopussa, ellei Final Fantasy olisi erottunut hyvällä suunnittelullaan. Visuaalisesta ilmeestä vastasi Vampire Hunter D -mangasta tunnettu Yoshitaka Amano, ja musiikin peiliin sävelsi Nobuo Uematsu, joka oli tuolloin vielä täysin tuntematon, mutta on nykyään alan arvostetuin säveltäjä. Final Fantasy oli hänelle ja monelle muulle se todellinen läpimurto. Täysin puskista markkinoille ilmaantunut peli ei kuitenkaan ollut Squarelle välitön pelastus. Tuotanto oli ollut lähes itsetuhoisen kallis, mutta pikku hiljaa sana levisi ja tulot karttuivat, mikä piti yhtiön pinnalla.

Final Fantasyn läpimurto oli hidas prosessi ja se tapahtui

oikeastaan vasta, kun peli julkaistiin Yhdysvalloissa 1990. Siellä sen myyntimäärät löivät täydellisesti sekä Japanin suosituimman roolipelin Dragon Questin että Mega Drivella debyyttinsä tehneen Phantasy Starin. Squaresta tuli hetkessä kansainvälinen tekijä, eikä se jäänyt Nintendoilta huomaamatta. Nintendo ymmärsi ulkopuolisten kehittäjien tärkeyden, ja pian yhtiöt sopivat yhteistyöstä, joka muokkasi pelimaailmaa voimakkaasti kokonaisen vuosikymmenen ajan.

Vaikka Final Fantasy upposi amerikkalaisiin kuin häkä, tar-koitti yhteistyö pientä katastrofia eurooppalaisille pelaajille. Nintendo oli jostain syystä päätehty, ettei vanhalla mantereella ollut kiinnostusta Final Fantasyyn ja roolipeleihin, joten sillä ei ollut mitään aikomuksia julkaista niitä täällä. "Sortoa" kesti vuoteen 1996, jolloin yhtiöiden yhteistyö katkesi, mutta siinä vaiheessa olimme missanneet monien Final Fantasyiden lisäksi sellaisia mestariteoksia

kuin Chrono Trigger ja Super Mario RPG – ainakin, jos NTSC-adapteri Super Nintendoille oli jäänyt hankkimatta.

Nintendo oli myös osasyllinen todellisessa roolipelien nimikaoksessa. Länsimarkkinoille saapuessaan nimet ja järjestysnumerot vaihtuivat villisti, mikä teki pelitarjonnan seuraamisesta 90-luvulla tuskallista. Ensimmäinen Secret of Mana -sarjan peli oli esimerkiksi alun perin Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden. Yhdysvaltoihin saapuessaan se muuttui Final Fantasy Adventureksi, kun taas Euroopassa nimeksi tuli Mystic Quest. Myöhemmin, kun Nintendoilta ilmestyi oikeasti peli nimeltä Final Fantasy Mystic Quest, vaihtui nimi Euroopassa Mystic Quest Legendiksi. Ei tosiaankaan ollut helppo tietää, mitä Final Fantasy -peliä – jos mitään – oli ostamassa. Ja pahin käännösörvellyys tapahtui Final Fantasyn ensimmäisten jatko-osien kanssa.

Sekä Final Fantasy II:n että III:n kääntäminen englanniksi osoittautui Squarelle ylitsepääsemättömän vaikeaksi. Vaadittu työmäärä aliarvioitiin molempien kohdalla pahasti, eikä käännöksiä lopulta saatu valmiiksi. Kun tuli aika julkaista sarjan ensimmäinen Super Nintendo -peli Final Fantasy IV Yhdysvalloissa, mentiin sieltä mistä aita oli matalin ja peli nimettiin Final Fantasy II:ksi. Seurannut viides osa oli huikea arviointimenestys, mutta sekin jäi ilman länsimaista julkaisua. Tässä vaiheessa voi jo arvata, että Final Fantasy III -nimen sai Japanin ulkopuolella Final Fantasy VI. Menitkö jo sekaisin? Ei ihme.

Nimikaaos oli vain yksi ongelmista. Myös tekstisisältöjen käännöksissä otettiin järkeviä vapauksia. Henkilöiden ja

## SQUARESTA TULI HETKESSÄ KANSAIN- VÄLINEN TEKIJÄ, EIKÄ SE JÄÄNYT NINTENDOLTA HUOMAAMATTA

### KAIKILLE ALUSTOILLE

Final Fantasy IV on julkaistu uudestaan Playstationille, Game Boy Advancelle ja Wii:lle. Jos haluaa kokea sen paremilla grafiikoilla, on siitä jopa erinomainen uusversio Nintendo DS:lle.







#### YLI 100 MILJOONAA

Final Fantasy -sarja kuuluu siihen harvinaiseen kastiin pelejä, joita on myyty yli 100 miljoonaa kappaletta. Se on enemmän kuin kaikki Assassin's Creedit ja Halot yhteensä.

paikkojen nimiä muuteltiin häpeilemättä, ja jopa päähahmojen motivaatioita ja taustoja muokattiin täysin erilaisiksi "sopimaan paremmin" länsimaalaiselle yleisölle. Tämä tietysti kertoo karua kieltä pelien tuolloisesta arvostuksesta. Vastaavan tekemistä esimerkiksi elokuville tai kirjoille ei voisi edes kuvitella. Se olisi sama kuin nimeäisi James Bondin Flint Lockwoodiksi tai Tyrion Lannisterin Teuvo Laamaseksi.

Mutta palataan vielä alkuperäiseen Final Fantasyyn. Vaikka peli tuntuu nykypäivänä varsin alkukantaiselta – kummalliselta sekoituksella japanilaista ja länsimaista roolipeliä – niin siitä huomaa selvästi, että Hironobu Sakaguchi oli jo saamassa langan päästä kiinni. Valikkojärjestelmä, vuoropohjainen taistelu, taikuu ja ilma-alukset olivat asioita, jotka identifioituivat jollain tavalla jokaisessa tulevassa pelisarjan osassa, ja vielä tänäkin päivänä. Ei ole vaikea nähdä miksi monet jäivät Final Fantasyyn lumoihin heti ensikosketuksesta. Harva peli tarjosi yhtä syvällisen ja tarinarikkaan pelikokemuksen ja mielenkiintoiset hahmoluoat.

Final Fantasyssa kuitenkin puuttuivat vielä persoonalliset hahmot. Siinä missä The Elder Scrollsisssa ja monissa muissa länsimaaisissa roolipeleissä pelaaja voi luoda oman hahmonsa, japanilaisissa roolipeleissä hahmot ovat lähes aina ennakolta valmiiksi suunniteltuja ja aina taustoja ja persoonallisuutta myöten. Ensimmäisen Final Fantasyyn neljä hahmoa olivat kuitenkin täysin nimettömiä eivätkä pukahtaneet sanaakaan koko seikkailun aikana. Vasta Final Fantasy II:ssa tarina ja vahvat henkilöahmot nousivat pintaan.

Jatko-osassa Firion, Mario, Guy ja Leon kävivät kapinaan maata säälimättömästi hallitsevaa diktaattoria vastaan tavalla, joka tuntui tuolloin ainutlaatuiselta pelimaailmassa. Tarina tuntui aikuismaisen

vakavalta ja antoi osviittaa, että pelit voisivat olla enemmän kuin pelkkiä värikkäitä tasohyppelyitä tai yksinkertaisia urheilupelejä. Final Fantasy II oli merkittävä myös muilla tavoin, eikä vähiten sen vuoksi, että päähahmot saattoivat pelin edetessä vaihtua uusiin tai jopa kuolla pysyvästi. Nykyään vastaavaa näkee erittäin



harvoin, sillä muistettavien sankareiden kehittäminen on aikaa ja rahaa vaativa tehtävä. Ja pitäähän sankarin aina selvitä hengissä jatko-osaankin. Final Fantasyyn alkuaikoina se ei kuitenkaan koskaan ollut varmaa. Se oli jotain erilaista, mitä Hollywoodin aina niin onnellisiin loppuihin tottuneet länsimaalaiset olimme tottuneet näkemään.

Perinne päähahmon menehtymisestä tai katoamisesta jatkui oikeastaan aina Final Fantasy VII:ään asti. Merkittäviä sivuhahmoja ja pelattavia seuralaisia saattoi myös missata kokonaan. Final Fantasy VI:n pelanneet eivät välttämättä koskaan tavanneet Umaroa, ja Final Fantasy VII:ssä oli hyvin mahdollista ohittaa monien suosikkivaras Yuffie.

Final Fantasy II:ssä teki ensiesiintymisensä myös vanha herra Cid, joka on sittemmin vierailut jossain muodossa jokaisessa osassa. Cid oli myös yksi pelattavista hahmoista Final Fantasy VII:ssä. Yleensä Cid on esittänyt pelaajaa auttavaa vanhaa keksijää, ja sen roolin hän veti myös Squaren animaatielokuvassa Final Fantasy: Spirits Withinissä. Lisäksi Final Fantasyyn toinen osa esitteli pelaajille ylisuuret keltaiset kanallinnut Chocobot, jotka nekin muodostuivat Final Fantasyiden vakioedustajiksi. Ratsastettavat lintuset ovat esiintyneet lukemattomissa Squaren peleissä, ja ovatpa ne jopa päässeet pääosaankin Chocobo Racing ja Chocobo's Dungeon -peleissä.

Kaikista mielenkiintoisin asia kakkosessa oli kuitenkin se, ettei sillä ollut tarinallisesti juuri mitään yhteistä ensimmäisen pelin kanssa. Kakkonen sijoittui kokonaan uuteen maailmaan, mikä muodostui kilpailijoista erottavaksi tekijäksi pelisarjalle. Esimerkiksi sarjan yleisesti parhaiksi mainituilla Final Fantasy VI:lla ja VII:llä ei ollut mitään tekemistä toisensa kanssa, ja Final Fantasy X oli täysin erilainen peli kuin IX. Jos pitäisi valita Hironobu Sakaguchin ja Final Fantasy-sarjan suurin neronleimaus, olisi se juuri tämä. Koska sarjal-

le ei ollut osasta toiseen pysyviä päähahmoja, eivät ne olleet jarruttamassa uusien tarinoiden ja maailmojen luomisessa. Näin esimerkiksi Final Fantasy IX:n maailma oli satukirjamainen, täynnä söpöjä hahmoja, mutta Final Fantasy X:ssä teinit synkistelevät lateksi-

## FINAL FANTASY II:N JALKEEN HIRONOBU SAKAGUCHI PALASI PIIRUSTUSPÖYDÄN AAREEN

puvuissa. Final Fantasy XI:ssä seikkailtiin puolestaan verkkoroolipelissä tyypillisemmässä länsimaaisessa fantasiamaailmassa.

Final Fantasy II nosti Squaren viimein taloudellisesti pois miinukselta. Final Fantasy oli pelastanut yhtiön konkurssilta, ja siitä muodistui yhtiön uusi kulmakivi, jonka varaan toimintaa alettiin rakentaa. Ainoa synkkä pilvi taivaalla oli Akitoshi Kawazun luoma tasojärjestelmä; se ei ollut pelaajien mieleen ja aiheutti hankalalla kielellään leijonanosan käännösongelmista, jotka johtivat länsijulkaisujen epäonnistumisiin. Kawazun järjestelmästä tuli niin epäsuosittu, että lopulta erimielisyydet eskaloituivat miehen erottamiseen Squarelta ja hän lähti työstämään ideoimaansa SaGa-pelisarjaa. Vasta Final Fantasy XII:n aikoihin erimielisyys sovittiin ja hän pääsi jälleen työskentelemään sarjan parissa.

Final Fantasy II:n jälkeen Hironobu Sakaguchi palasi piirustus-pöydän ääreen tavoitteenaan pistää entistä paremmaksi. Kehitystiimi oli oppinut virheistään, ja kahden miljoonamyyntiin yltäneen pelin jälkeen Squarella oli tarpeeksi luottoa tarjota Sakaguchille puolen megatavun konsolikasetti, joka oli vuonna 1990 valtavaa kokoluokkaa. Tuloksena oli loistava peli. Final Fantasy III:ssa esiteltiin muun muassa Summon-taiat, joilla saattoi kutsua valtavia Bahamut- ja Leviathan-hirviöitä jauhamaan vihollisista jauhelihaa. Kolmas osa listataan vielä tänäkin päivänä usein sarjan parhaimpien pelien





joukkoon, ja muun muassa vuonna 2006 se sai upean uusintaversi-  
on Nintendo DS:llä.

Huolimatta kolmosen onnistumisesta, horisonttiin kasautui vai-  
keuksia. Mega Drive oli ilmestynyt kauppoihin, ja Super Nintendonkin  
julkaisu lähestyi. Final Fantasyt olivat olleet graafisesti varsin primi-  
tiivisiä ja nojasivat enemmän valinnanvapauteen, suuren maailman  
seikkailuun sekä tietysti Nobuo Uematsun hienoihin musiikkeihin. 16-  
bittisen sukupolven edessä pelien ulkoasut olivat kuitenkin suuren-  
nuslasin alla, ja Square uhkasi kelkasta putoaminen. Paniikkiratkaisu  
oli ryhtyä kehittämään kahta peliä samaan aikaan: yhtä NES:lle ja  
toista SNES:lle. Ratkaisu osoittautui kuitenkin epärealistiseksi, ja pelit  
päättiin lopulta yhdistää Final Fantasy IV:ksi, mikä myös tarkoitti,  
että suuri osa NES-pelin kehitystyöstä jouduttiin heittämään roskiin.  
Rankat talousratkaisut tuottivat Squaren onneksi hedelmää, ja Final  
Fantasy IV oli kiirehdyttynäkin uskomaton menestys. Vaikka grafiikat  
eivät hopun takia olleet edes keskitasoa 16-bittisellä aikakaudella,  
Super Nintendon äänikortilla Nobuo Uematsu pystyi viimein näyttä-  
mään, mikä oli miehensä.

Final Fantasy IV oli vasta sarjan toinen peli, joka julkaistiin englan-  
niksi. Puhtaasti sitä ei kuitenkaan uskallettu kääntää, sillä amerikka-  
laisten ei uskottu tajuavan japanilaista roolipeliä. Vaikeustasoa alen-  
nettiin huomattavasti ja lisäksi pelistä karsittiin kaikki symbolit, jotka  
saattoi tulkita uskonnollisiksi. Pyhä magia (Holy) muutettiin valkeaksi  
magiaksi (White), ja tietyt viittaukset tupakkiaan ja alkoholiin leikattiin  
pois. Euroopassa pelin amerikkalainen julkaisu synnytti valtavan ky-  
synnän import-peleille, adaptereille ja laittomille kopiointilaitteille. Ih-  
miset halusivat päästä pelaamaan Final Fantasya ja pelin julkaisemat-  
ta jättäminen loi hedelmälliset markkinat piratismille. Voidaankin syyllä  
sanoa, että Nintendo ja Square itse auttoivat synnyttämään haitan,  
jonka kanssa yritykset saivat painia jatkuvasti vuosien kuluessa.

Final Fantasy IV oli juonen laadun suhteen yksi sarjan kohokoh-  
dista. Peli sijoittui dystooppiseen maailmaan, jossa nuori ritari Cecil  
sokeasti käskyjä noudattaen suorittaa kammottavia tekoja viattomia  
ihmisiä kohtaan. Pian kuitenkin julmuudet alkavat kummitella Cecilillä  
ja hän alkaa kyseenalaistaa väkivallan oikeutusta. Pelissä  
käsitellään monia voimakkaita teemoja tunnontuskissa  
piehtaromisesta ystävien ja perheenjäsenten kuolemaan.  
Rankin kohta pelissä onkin, kun Cid yhdessä silmänrä-  
päyksessä uhraa henkensä pelastaakseen ryhmän var-  
malta kuolemalta.

Syvällinen tarina oli samalla lähtölaukaus massiivisille  
dialogimäärille japanilaisissa roolipeleissä. Väittäisin  
myös, että nelonen oli se peli, jossa Square sai esima-  
kua pitkistä välivideoista. Tekniikka ei vielä sallinut esi-  
renderoituja videoita, mutta tarina vei pelaajaa tiukemmin  
kohti pelintekijöiden haluamaa suuntaa. Valinnanvaraa  
vaikuttaa tarinan kulkuun oli vähemmän, mutta toisaalta hyvin kirjoi-  
tettu tarina iski syvälle sieluun ja pelihahmojen kuolema teki oikeasti  
pahaa.

Lännessä peli aiheutti jo aiemmin mainitun nimisekamelskan. Sen  
lisäksi, että nelonen muuttui Amerikassa kakkoseksi, päätti Square



Soft – Squaren yhdysvaltalainen sivuhaara – lypsää suositua nimeä  
mahdollisimman paljon. Yhtäkkiä markkinat pursuivat Final Fantasya,  
kun yhtiö julkaisi SaGa ja Secret of Mana -pelit Amerikassa Final Fanta-  
sy Legend ja Adventure -nimillä. Sotku aiheutti luonnollisesti hämmen-  
nystä eikä näkynyt myynneissä positiivisesti. Kun Square alkoi kehittää  
Final Fantasy V:tä, sillä ei ollut tämän seurauksena mitään aikomusta  
uhrata voimavaroja pelin kääntämiseksi englanniksi. Viidettä osaa pidet-  
tiin liian monimutkaisena lännkkäreille, joilla ei ajateltu olevan tarpeeksi  
kiinnostusta. Länsimaisille markkinoille julkaistiin sen sijaan Final Fanta-  
sy: Mystic Quest, jolla ei ollut mitään tekemistä alkuperäisten sarjan

kanssa, mutta jonka ideana oli tarjota hel-  
pommin pelattava peli, joka painottui toimin-  
taan ja tasohyppelyyn. Euroopassa Final  
Fantasy -nimeä ei oltu juuri käytetty, joten  
peli lyhennettiin pelkäksi Mystic Questiksi.  
Myyntit jäivät laihoiksi, mitä Square piti sit-  
ten lopullisena todisteena siitä, ettei Euroo-  
passa kannata roolipelejä julkaista.

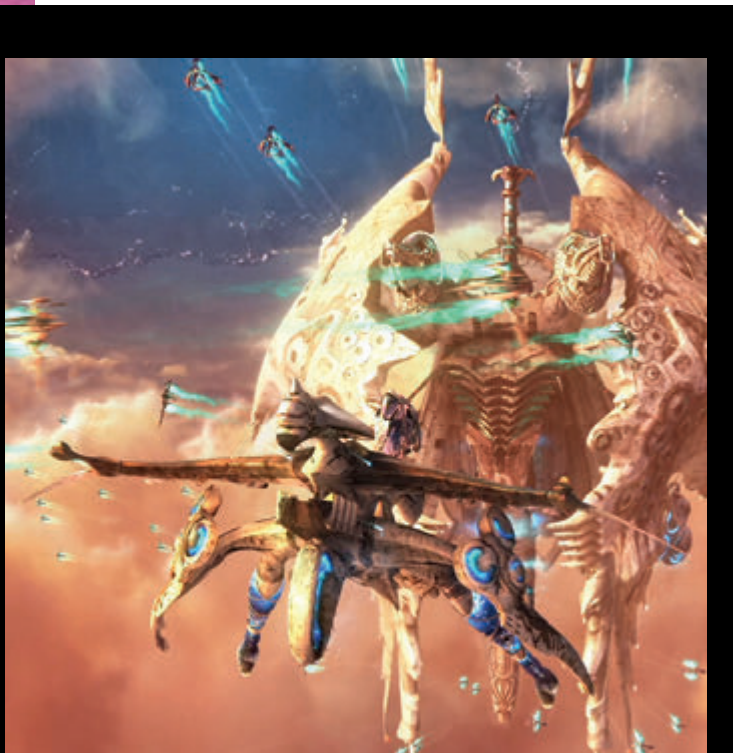
Final Fantasy V jäi siten vain japanilaisten  
iloksi siitäkin huolimatta, että Hironobu Sa-  
kaguchi piti sitä parhaimpana pelinä sarjas-  
saan ja omana suosikkinaan aina Final Fan-

tasy IX:ään asti. Japanissa peli olikin järjettömän suosittu. Maan hallitus  
jopa anoi Squarea julkaisemaan pelin viikonloppuna, etteivät koululaiset  
käyttäisi koulupäiväänsä kauppohenkin edessä jonottamiseen. Me, jotka  
asuumme Japanin ulkopuolella, emme ennen Internetiä olisi edes tien-  
neet pelistä ilman pelilehtiä ja impoiteja myyviä myyntipalstoja, joilla  
puhuttiin kaikkein aikojen parhaasta roolipelistä.

Squaren päätös jättää myös Secret of Mana 2 julkaisematta lännes-  
sä lisäsi kiinnostusta emulaattoreita kohtaan valtavasti. Kuivan kauden  
aikana fanit ja hakkerit käänsivät itse Final Fantasy V:n ja Secret of Ma-  
na 2:n PC:lle. Kesti kuitenkin monta vuotta, ennen kuin yhtiö tunnisti vir-  
heensä ja avasi portit länteen. Se tapahtui vasta Playstationilla Final  
Fantasy VII:n aikaan. Ennen Pleikka-aikaa ehti yhtiö julkaista vielä peli-  
sarjan ehkä suurimman klassikon Final Fantasy VI:n.

Kuudennen osan alla Square oli kuumassa vedossa. Jokainen osa oli  
ollut parempi kuin edellinen, ja pelit roikkuivat Japanissa kuukausi kuu-  
kauden perään myyntilistojen huipulla. Myös Amerikassa ja Euroopassa  
kysyntä kasvoi hypen noustessa julkaisematta jääneistä peleistä. Silti  
Eurooppa sai taas jäädä nuolemaan näppejään, mutta Yhdysvalloissa  
Square päätti ensimmäistä kertaa panostaa markkinointiin tehden muun  
muassa ensimmäisen mainoksensa televisioon. Tässä vaiheessa Hiro-  
nobu Sakaguchi oli kiivennyt jo Squaren varatoimitusjohtajaksi ja suuri  
produktio edellytti uusia ihmisiä.

Sakaguchi veteli edelleen naruja yläpuolelta, mutta päävastuu uu-  
desta pelistä annettiin edellisissä ansioituneille Yoshinori Kitaselle ja Hi-  
royuki Itolle. He saivat johdettavakseen Squaren historian suurimman  
kehitystiimin, joka käsitti yli 50 henkilöä. Uudet kasvot tarkoittivat uusia  
ideoita. Kutonen jätti taakseen tutun keskiaikaisen fantasiamaailman, ja  
tilalle tulivat steampunkista innoitteensa saaneet mechat, junat ja robotit,





## FINAL FANTASY VII

Peli oli sarjan ehdoton huippuuhetki, ja sen povataan saavan myös uusversion. Square Enix on kuitenkin itsekriittinen, eikä suostu harkitsemaan asiaa, ennen kuin ovat tehneet vielä paremman pelin.



jotka tarjosivat pelille uuden upean graafisen ilmeen.

Uusi maailma kyllästettiin mahdollisuuksilla. Pelaajat olivat vapaita seikkailemaan, ja sekä sivujuonia että tehtäviä löytyi uskomaton määrä. Peli tarjosi yhteensä 14 pelattavaa hahmoa, joilla kaikilla oli syvälinen taustatarina selvitettäväksi, ja samalla välivideot kasvoivat entistä

mahtipontisemmiksi. Yksi kuuluisimmista oli eittämättä kohtaus oopperalavalla, jota varten Uematsu sävelsi kerrassaan loistavan teeman. Sitä pidetään edelleen yhtenä sarjan parhaimmista sävellyksistä. Tässä vaiheessa ei ollut paluuta vanhaan. Final Fantasy VI oli 16-bittisen pelitarjonnan huippuuhetkiä, ja sitä voi helposti pitää aikakauden parhaana roolipelinä. Mokat nimien ja käännösten kanssa eivät olleet tarpeeksi pilaamaan Squaren mainetta. Final Fantasysta oli kehkeytnyt kansainvälinen synonyymi roolipelille.

Aivan kuin vaihdos 8- ja 16-bittisen konsolisukupolven välillä, oli myös Super Nintendosta eteenpäin siirtyminen monimutkainen ja ristiriitainen tapahtuma. Final Fantasy VI julkaistiin varsin myöhään vuonna 1994, jolloin konsolivalmistajat olivat kääntämässä katseitaan tulevaisuuteen. Silti Final Fantasy VII otti ensiaskeleensa vielä Super Nintendolla pikseleinä ja sprite-hahmoina. Yhtiöllä oli samaan aikaan käynnissä toinen megaprojekti Chrono Trigger, ja tässäkin historia toisti itseään: kahta suurta peliä ei ollut mahdollista saada valmiiksi samaan aikaan.

Kun Final Fantasy VII piti saada valmiiksi vuonna 1995, eivät sen yksinkertaiset 16-bittiset grafiikat olleet pelintekijöille tarpeeksi. Ajat olivat muuttuneet, ja pelit alkoivat olla "isoa ja vakavaa bisnestä". Sony oli ajautunut kärhämään Nintendon kanssa SNES:n CD-pohjaisen lisälaitteen kariutumisen jälkeen. Japanilainen viihde-elektronikkajähti päätti tämän jälkeen julkaista kokonaan oman konsolinsa, josta tuli tietenkin Playstation.

## 1996 SONY ILMOITTI, ETTÄ FINAL FANTASY VII ILMESTYISI PLAYSTATIONILLE YKSINOIKEUDELLA

Täysikasvuinen selviytymiskauhupeli upean realistisella grafiikalla sai Nintendon tulevan 64-bittisen konsolin näyttämään kovin vanhanaikaiselta. Playstationin tehot tekivät vaikutuksen Squaren johtoon, joten edessä oli radikaaleja valintoja.

Square esitti Nintendolle suoran vaatimuksen vaihtaa konsolikasettinsa CD-formaattiin. Nintendon mielestä uudella formaatilla oli kuitenkin liikaa haittapuolia, joten se ei suostunut moisesta edes keskustelemaan. Squaren ja Nintendon lähes vuosikymmenen kestänyt yhteistyö tuli täten päätökseen, ja vuonna 1996 Sony ilmoitti, että Final Fantasy VII ilmestyi Playstationille yksinoikeudella.

Monet fanit olivat ymmärrettävästi raivoissaan. Olihan pelistä ehditty ottaa Nintendo 64:llä jo tuhansia ennakkovarauksia. Tapaus herätti huomiota myös mediassa ja oli etusivun juttu muun muassa Japanin suurimmassa talouslehdessä Nippon Keizai Shinbunissa, jossa povattiin huonoa tulevaisuutta Nintendolle tärkeän kumppanin menetyksestä. Nintendon silloisen pääjohtajan Hiroshi Yamauchin kerrottiin olevan niin raivoissaan uutisoinnista, että tämä tyrmäsi roolipelit ja haukkui niiden pelaajat sääliittäviksi luusereiksi, jotka vain istuvat yksin pimeässä ylipitkiä pelejä pelaamassa. Moiset purkaukset eivät luonnollisesti lepyttäneet faneja pätkän vertaa.

Toisaalta, kyllä Squarellakin oltiin varpaillaan yhteistyökumppanin vaihdoksesta. Playstationin myynti ei lähtenyt käyntiin hyvin, ja konsolin epäonnistuminen olisi voinut olla kuolettava takaisku valtavasti rahaa Final Fantasy VII:ään upottaneelle Squarelle. Yhtiöstä ei myöskään löytynyt kokemusta 3D-grafiikan käsittelystä, ja Hironobu Sakaguchi on jälkeempään myöntänyt, että pelin kehitys oli välillä totaalista kaaosta. Muutos oli niin suuri, että tiimi pyrki epätoivoisesti kursimaan kokoon jonkinlaisen toimivan pelisysteemin. Yoshitaka Amanon ollessa kiireisenä muissa projekteissa jäi Tetsuya Nomuran tehtäväksi suunnitella

Vaikka Sonylla oli valtavat resurssit, ei ollut mitään takeita siitä, että uudesta konsolista muodostuisi menestystarina. Laite tarvitsi hyviä pelejä kipeästi. Yhtenä ensimmäisistä pelifirmoista kelkkaan hyppäsi Capcom, joka näytti jo Resident Evilin demolla, mihin Sonyn laite CD-asemineen pystyi.





#### UPEAT GRAFIIKAT

Vaikka nykyään Square Enixiä pidetään grafiikan mestarina, olivat ensimmäiset viisi FF-peliä teknisesti primitiivisiä. Vasta osassa VI yhtiö alkoi tosissaan panostaa teknologiaan.

nitella pelin ilme. Squaren onneksi Sonylla tajuttiin, kuinka tärkeä peli oli heille. Sony tuki projektia kaikin voimin. Se upotti pelkästään Yhdysvalloissa markkinointiin miljoonia dollareita. Pelin mainokset pyörivät jokaisessa elokuvateatterissa ja TV:ssä, mutta näkyivät myös valtavirran suosituimmissa lehdissä, kuten Playboyssa ja Rolling Stonesissa.

Ensimmäykseltä Final Fantasy VII ei todellakaan ollut mikään kuvankaunis peli. Hahmot oli koottu vain kourallisesta polygoneja ja animaatiot olivat niin nykiviä, että hahmojen luuli kärsivän kaikista mahdollisista liikuntaelinsairauksista. Hahmoilta puuttuivat myös kädet, ja niillä oli ikävä taipumus jäädä kiinni esirenderöityihin taustoihin. Kaupallisesti Squarella ei silti ollut syytä huoleen. Väliveidot olivat huimaavan kauniita, ja ne nostettiin esille joka yhteydessä. Mainonnan voima ei pettänyt, ja Squaren kaikkien aikojen kallein peli löi kaikki ällikällä.

Graafisista vajeistaan huolimatta Final Fantasy VII tuntui täydellisen ainutlaatuiselta maailmalta. Sen tarina dystopisesta teollisuusmaailmasta, joka käytti hyväkseen itse planeetan elinvoimaa, oli voimakas kannanotto luonnonsuojeluun ja saastuttamiseen. Sen päähenkilö Cloud Strife ei tuntunut tavanomaiselta sankarilta, vaan oli epätäydellinen hölmö, jonka piti oppia kantapään kautta, mikä oli oikein ja mikä ei. Muistettavin asia pelissä oli tietysti lumoavan Aeris Gainsborough'n tapaaminen. Ensimmäisten pelituntien aikana neito nousi pelin tärkeimmäksi henkilöksi, mutta sitten yllättäen yhdellä vihaa uhkuvalle miekan pistolla nuoren naisen matka päättyi ja jätti Cloudin sekä pelaajan täydelliseen shokkiin. Aeriksen kuolema oli monille ensimmäinen kerta, kun videopeli onnistui liikuttamaan kyneleiksi asti. Jotkin fanit olivat niin suunnilleen, että lähettivät uhkauskirjeitä Squarelle, joissa vaadittiin Aerista takaisin. Toiset taas hankkivat modausvälineitä ja hakkeroivat pelin, että saivat herätettyä tämän henkiin. Aeriksen kuolema teki vaikutuksen jokaiseen peliä pelanneeseen ja on epäilemättä yksi pelihistorian yllättävimpiä ja tunteikkaimpia hetkiä.

Final Fantasy VII räjäytti pankin ja oli ehkä suurin yksittäinen tekijä, joka johti Playstation suosion nousukiitoon. Sitä ei lasketa pelkästään sarjan parhaimmaksi, vaan usein myös ansaitusti kaikkien aikojen parhaimpien pelien joukkoon. Kymmenessä vuodessa ja

seitsemän Final Fantasyn myötä Squaresta oli kehittynyt yksi maailman merkittävimmistä pelistudioista. Final Fantasy oli kaikkien huulilla, ja pian sen löysi niin anime-elokuvista, sarjakuvista kuin lukuisista spinoff-peleistäkin. Ihmiset eivät saaneet tarpeekseen sarjasta ja vaativat koko ajan lisää. Ainoa ongelma oli, että Square ei ollut valmis moiseen kansainväliseen menestykseen. Ulkoisesti kaikki näytti ruusuisealta, mutta sisäisesti yhtiö oli turbulenssissa.

Final Fantasy VIII:n kehittäminen alkoi jo ennen kuin seitsemättä peliä oli edes käännetty tai julkaistu lännessä. Hironobu Sakaguchilla ei ollut sille aikaa. Hän johti pakkomielleisesti Final Fantasy: The Spirits Within -elokuvan kehitystyötä. Fotorealistisilla grafiikoilla toteutetun täyspit-

kän leffan oli tarkoitus laajentaa kerralla Final Fantasy pelien ulkopuolelle. Projektia varten luotiin Square Pictures -elokuva-studio, ja hyriksensä riivaama Sakaguchi uhrasi projektiin neljä vuotta ja hirvittäviä rahamääriä. Vauhtisokeutta ei auttanut myöskään se, että Final Fantasy VII myi yli 10 miljoonaa kappaletta – harvinaislaatuinen saavu-

tus jopa tässä sarjassa.

Jonkun olisi tietysti pitänyt painaa jarruja, ja tämän päivän maanläheisemmän Squaren johtajat olisivat niin tehneetkin. Leffa ei ollut edes erityisen hyvä, ja siitä tulikin täysi floppi. Tuolloin oli kulunut jo neljä vuotta siitä, kun Sakaguchi oli ollut aidosti mukana pelien tekemisessä. Se myös näkyi Final Fantasy VIII:ssä. Pelin ympäristöihin oli haettu inspiraatiota Välimeren maista, ja ilme oli klininen ja valoisa kuin Star Trekissä. Päähenkilöinä toimivat Tetsuya Nomuran suunnittelemat ihmishahmot. Tämän rakkaus kummallisiin verneisiin johti esimerkiksi pyssymiekka-Gunbladen luomiseen Squallille, joka näytti androgyyniltä cowboyilta vaatteissa, joita edes Lady Gaga ei laittaisi päälleen.

## FINAL FANTASY VII OLI EHKÄ SUURIN YKSITÄINEN TEKIJÄ, JOKA JOHTI PLAYSTATIONIN SUOSION NOUSUUN



Peliä kritisoitiin pitkästä ja epäloogisesta tarinasta sekä omalaatuisesta taikasysteemistä. Siitä tuli silti menestys, ja peli loisti erityisesti upeilla välianimaatioillaan, jotka nostivat sen luokkansa kirkkaimpaan kärkeen 1990-luvun lopulla. Square oli nyt kuitenkin luonut kaksi erillistä fanijoukkoa: vanhat kaipasivat edeltäneiden pelien fantasiatunnelmaa, kun taas uudet olivat täysin tuoreiden science fiction -fiilisten luo-moissa. Final Fantasy IX:n oli tarkoitus viedä sarja takaisin juurilleen. Sitä kehiteltiin Havaijilla, ja peliä pidettiin pitkään sivuraiteena Final Fantasy -sarjalle. Spekuloitiin jopa, että se saattaisi olla suuntaamassa Dreamcastille. Square kuitenkin päätyi IX-sarjanumeroon ja osoitti jälleen, kuinka jokainen Final Fantasyn jaksoista pystyi olemaan radikaalisti erilainen edeltäjistään.

## FINAL FANTASY IX ON HIRONOBU SAKAGUCHIN HENKILÖKOHTAINEN SUOSIKKI

Siinä oli mahtavia päähenkilöitä, joista pystyi oikeasti välittämään, ja sen kaunis tarina on fantasiapelien parhaimmistoa. Näin jälkikäteen yhdeksikköä voi pitää jonkinlaisena hyvästijättönä tälle konseptille, koska se ei menestynyt yhtä hyvin kuin VII ja VIII eikä Square ole koskaan sen jälkeen koettanut tehdä toista perinteistä Final Fantasya.

Sen sijaan Square otti saamansa rahat ja alkoi lypsää sarjaa kaksin käsin. Upeiden Final Fantasyjen sijasta pelaajille alettiin syöttää 1990-luvun lopulla sellaisia pelejä kuin Chocobo Racing, Chocobo's Mysterious Dungeon ja Final Fantasy Tactics sekä uudelleenjulkaisuja aiemmin kääntämättä jääneistä peleistä. Peleissä ei ollut mitään vikaa itsessään, mutta ne vesittivät brändiä, ja kun Sakaguchi viimein julkaisi superkalliin Final Fantasy: The Spirits Within -elokuvan, oli kaikki lopussa.

Leffasta tuli yksi historian pahimpia floppeja, eikä Sakaguchin käyttämästä miljardista saatu takaisin kuin pieni osa. Square Pictures ei selvinnyt takaiskusta, eivätkä oikeastaan Square tai Sakaguchikaan. Final Fantasyn luoja jätti Squaren taakseen ja perusti uuden Mistwalker Corporationin. Hän vei mukanaan Nobue Uematsun, ja yhdessä nämä tuottivat lukuisia hyviä pelejä, kuten Blue Dragonin. Mikään näistä ei silti koskaan saavuttanut Final Fantasyn suosiota. Squaren pelasti hetkeksi Spirits Withinin kanssa samoihin aikoihin julkaistu Final Fantasy X, mutta tämä oli silti julkaisijalle lopun alkua.

Konsolinvaihdokset eivät ole koskaan olleet Squarelle tai Final Fantasy -sarjalle helppoja paikkoja, eikä osa X ollut tähän mikään poikkeus, kun se julkaistiin Playstation 2:lle. Uuden alustan myötä pelistä hylättiin maailmankartta, jota pidettiin pakollisena kaikille J-roolipeleille. Hahmot eivät myöskään enää olleet mykkiä, ja Tetsuya Nomura sai vapaat kädet päähenkilöiden luomiseen.

Final Fantasy X oli käännöskohta. IX:n ystävät eivät kenneet samaistumaan pelin epäsympaattiseen päähenkilöön Tidukseen. Tarina tuntui myös enemmän länsimaiselta kuin japanilaiselta, ja eepisten tapahtumien ja fantasian sijasta tarinassa huomiota sai aivan liikaa Blitzball-pallopeli. Final Fantasy IX:n mustat maagit, ränsistyneet kylät ja komedia tuntuivat kovin kaukaisilta suupaltti Tiduksen juostessa ympäriinsä suitsuttamassa omaa omalaatuisuuttaan. Peli sai silti monia faneja puolelleen ja menestyi erityisesti Japanissa lopulta niin hyvin, että sai jopa sarjassa epätyyppillisen suoran jatko-osan, Final Fantasy X-2:n.

Squaren taloudelliset ongelmat yhdistettynä taitoon tehdä kansainvälisiä menestyspelejä johtivat lopulta yhteen aikamme merkittävim-

suosikki sarjassa, ja se on saanut myös parhaan arvosanan Meta-criticissä. Syyt tähän ovat selkeät. Final Fantasy IX vetosi niihin, jotka olivat kasvaneet sarjan rinnalla, ja se tiivistyi yksiin kansiin kaikki parhaat piirteet ensimmäisestä viidestä pelistä.



mistä peliyhtiöiden fuusioista. Enix päätti, että pääkilpailija kannattaisi ostaa saman katon alle. Enix oli tyytynyt Dragon Quest -sarjansa kehittelyyn eikä ollut eksynyt lukuisten sivuprojektien viidakkoon Squaren tavoin. Niinpä Enixin talous oli kunnossa, mutta Squaren valtaamisella sen oli mahdollista tavoittaa siltä aina puuttunut kansainvälinen yleisö. Roolipe-lijättiläinen Square Enix perus-

tettiin näin vuonna 2003.

Square oli Final Fantasy IX:n ja X:n kehittelyn aikana työstänyt näille molemmille verkkotukea, mutta vasta järjestysnumero XI onnistui vie-mään sarjan verkkoon, monien perinteistä seikkailua odottavien fanien harmiksi. Sarja oli muuttunut vuosien varrella valtavasti, ja tämä oli monille jo liikaa. Kehittely oli alkanut jo 1990-luvun lopulla Chrono Cross-tiimin toimesta, ja ideana oli julkaista peli kaikille mahdollisille alustoille, mukaan lukien Xboxille, ja antaa kaikkien pelata sitä yhdessä ja samassa maailmassa. Kuten Final Fantasy IX:n tapauksessa, ei ensin ollut varmuutta siitä, saisiko peli numeroa peräänsä. Jonkin aikaa se kulki Final Fantasy Onlineen nimellä.

Kehitystyössä kesti kuitenkin aikansa, ja kun peli viimein julkaistiin, löysi se tiensä vain Playstation 2:lle ja PC:lle. Xbox sai jäädä, koska konsolin sisäänrakennettu kahdeksan gigatavun kiintolevy katsottiin liian pieneksi (PS2:lle julkaistiin HDD-lisälaite pelin yhteydessä). Final Fantasy XI perustui löyhästi sarjan kolmanteen osaan, ja se oli vanhan koulukun-nan nettiroolipeli aikakautena, jota tulisi hallitsemaan World of Warcraft. Monimutkainen ja loputonta grindausta vaativa pelijärjestelmä sai monet luovuttamaan, eikä pelin nimeä juuri myyntilistoilla nähty.

Vastoin yleisiä uskomuksia ei Final Fantasy XI ole kuitenkaan ollut mikään floppi. Päinvastoin, lojaalit fanit ovat roikkuneet mukana näihin päiviin asti ja ostaneet kaikki sen laajennukset. Tämä on jopa nostanut XI:n yhdeksi Square Enixin tuottavimmista peleistä. Näin syntyi idea jatko-osasta, joka myöhemmin ilmestyi Final Fantasy XIV:n muodossa. XI pääsi vihdoin myös Microsoftin konsolille Xbox 360:n ja sen suuremman kovalevyn myötä.

Vuonna 2004 iskettiin maahan seuraava merkkipaalu. Silloin julkais-tiin ensimmäinen Square Enixin spinoff Final Fantasy: Crystal Chronicles Gamecube-lla tuoden Final Fantasyn ja Nintendon jälleen yhteen





#### NOBUO UEMATSU

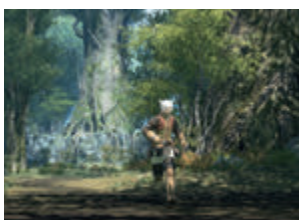
Ei ole yllätys, että Square Enix päätti kunnioittaa Final Fantasy -sarjan musiikkia Theatrhythm-musiikkipelin avulla. Nobuo Uematsu on pelisäveltäjien aatelii, ja tämän sävellykset ovat olleet sinfoniaorkesterienkin materiaalia. Onpa niitä kuultu myös olympialaisissa.

kymmenen vuoden tauon jälkeen. Nyt Square Enix teki yhteistyötä kaikkien yhteistyöhaluisten valmistajien kanssa, ja tekee niin edelleenkin. Sillä oli kuitenkin hihassaan vielä yksi PS2-yksinoikeus: Final Fantasy XII.

12. Final Fantasyn kehittäminen aloitettiin vuonna 2001, ja se kävi läpi monia tuottajia, jotka lopettivat hommansa syystä tai toisesta. Pelin ulkoasusta tai mekaniikoista ei päästy yksimielisyyteen, ja resursseja tarvittiin jatkuvasti toisiin projekteihin. Sekoillut viivästyttivät julkaisun vasta vuoteen 2006. Viiden vuoden kehityskaarellaan peli ansaitsi tuolloin paikan Guinessin ennätystenkirjasta.

Final Fantasy XII oli kuitenkin odottamisen arvoinen ja keräsi monilta pelilehdiltä vuoden parhaimman pelin palkinnon. Myös japanilainen Famitsu antoi ensimmäistä kertaa korkeimman 40/40 -arvosansa PS2-pelille. Final Fantasy X:n tapaan tästä seurasi myöhemmin suora jatko-osa. Se ei kuitenkaan ilmestynyt PS2:lle, vaan Nintendo DS:lle.

Kuten artikkelissa on jo useasti tullut ilmi, ovat sukupolvenvaihdokset aina olleet kovia päähinöitä Squarelle. Vaikka yhtiö oli nyt nimeltään Square Enix, ei siirros nykyiseen konsolisukupolveen käynyt mutkitta. Final Fantasy XIII:n kehitys alkoi vuonna 2004, mutta vuoden 2006 E3-messuilla tuotannon ilmoitettiin siirtyneen PS2:ltä uudelle Playstation 3:lle. Perään oli ympätty lisänimi Versus. Messuilla näytetty esitys oli häkellyttävän hieno. Ongelma oli vain, ettei esitetty materiaali edustanut oikeaa pelikuvaa. Square Enixillä ei ollut oikeastaan mitään muuta valmista kuin hieno demo.



Niinpä aikaa kului eikä valmistusta näkynyt. Vasta vuonna 2010, kuusi vuotta projektin alusta, Final Fantasy XIII näki päivänvalon. Peli oli versonut jo täysin erilleen Versus-projektista. Tässä vaiheessa pelimaailma oli muuttunut roimasti ja japanilaiset roolipelit näyttivät – ja näyttävät edelleen – hiipuvalla lajityypillä. Verrattuna

esimerkiksi The Elder Scrollsin uusimpiin osiin, tuntuvat ne ahdistavan rajoittavilta ilman sitä vapautta, joka oli aikoinaan myös FF-pelien tunnusmerkki. Myös markkinaympäristö oli hyvin erilainen. Sony oli edelleen mukana, mutta Nintendo ja Microsoft olivat monella kantilla kirineet rinnalle tai jopa ohi. Niinpä peli tuotiin myös Xbox 360:lle heti julkaisussa. Huolimatta kaikista kehitysongelmistaan ja sarjalle tavallista heikommista arvosanoista Final Fantasy XIII onnistui olemaan kaupallinen menestys. Kiitos kuuluu epäilemättä uskolliselle fanikunnalle, joka joutui odottamaan peliä pitkään ja hartaasti. Menestys ansaitsee alleviivausta, sillä peli nousi sarjansa kolmanneksi myydyimmäksi peliksi ja varmisti sillä vielä kaksi jatko-osaa tarinalleen. Ensimmäinen niistä ilmestyi viime helmikuussa ja toinen – juuri paljastettu Lightning Returns: Final Fantasy XIII – on tarkoitus julkaista loppuvuodesta 2013.

Näin saavummekin jo tähän päivään. Aikaisemmin oli tapana nähdä jopa kolme uutta täysiveristä Final Fantasya jokaisella sukupolvella. Playstation 3:lla ja Xbox 360:lla olemme saaneet kuitenkin vain yhden, ja se on saanut kyseenalaistamaan pelisarjan tulevaisuuden. Final Fantasy XI:n taloudellisen menestyksen jälkeen Square Enix alkoi jo vuonna 2005 puhua konsoleille sopivasta verkkoroolipelistä nimeltä Rapture. Se ilmestyi kaksi vuotta sitten PC:lle nimellä Final Fantasy XIV. Sen luvattiin saapuvan pian myös PS3:lle, mutta konsoliversio hävisi kuin savuna ilmaan, kun XIV ei onnistunut tavoittamaan yleisöä PC:llä. Surkea laatu pakotti yhtiön antamaan peliin ilmaista peliaikaa, mikä johti taloudelliseen emämokaan. Tuottaja Hiromichi Tanaka otti vastuun irtisanoutumalla ja jättämällä ohjaket Naoki Yoshidalle. Uuden johdon alla XIV:lle annettiin vielä tilaisuus. Peli aiotaan lanseerata läpikotaisin kunnostettuna nimellä A Realm

Reborn: Final Fantasy XIV Online – nyt viimein myös PS3-version kera. Tarkkaa julkaisupäivää ei ole paljastettu, mutta merkit viittaavat vuoteen 2013. Tämä olisi peräti kolme vuotta alkuperäisestä aikataulusta jäljessä.

Tähtimerkit eivät ole tällä hetkellä Square Enixin puolella, sillä uusia konsoleita odotetaan ilmestyväksi ensi

## KAIKKIIEN AIKOJEN SUURIMMALLE ROOLIPELISAAGALLE ON VAIKEA NÄHDÄ LOPPUA

vuonna. Siirtymä on käynyt kerta toisensa jälkeen vaikeammaksi, ja tällä hetkellä yhtiöllä on kehityshelvetissään peräti kolme kokonaista Final Fantasy -peliä. Historia on osoittanut, että moinen jongleeraus aiheuttaa vain ongelmia. Lisäksi jos uusien konsolien tehot jälleen kerran lumoavat yhtiön luovat sielut, voi olla että saamme odottaa Final Fantasy XV:tä vielä pitkän ajan.

Täytyy vain toivoa, että Square Enix malttaa ennen uusia jatkosia selvittää nykyiset kehityssolmut. Vuosien tietetarinoiden ja verkkopeliharhailuiden jälkeen voisi olla aika palata sarjan juurille kunnon vapaaseen fantasiaseikkailuun. Oli seuraava Final Fantasy mitä tahansa, yhdestä asiasta voi olla varma: se tulee olemaan jotain täysin omanlaistaan. Kävi nimittäin mitä tahansa, tuskin Square Enix heittää 25-vuotisen pelisarjan suurinta vahvuutta pois.

Ironisesti Hironobu Sakaguchin ja Squaren viimeinen fantasia olikin vasta alkua, ja kun katsoo pelisarjan tapahtumarikasta historiaa – niin voittoja kuin tappioita – tälle kaikkien aikojen suurimmalle roolipelisaagalle on vaikea nähdä loppua.

Jonas Mäki



UNLOCK THE MYSTERIES OF PANDARIA

# WORLD OF WARCRAFT

## MISTS of PANDARIA™



DISCOVER A LOST CONTINENT



UNLEASH THE MIGHTY PANDAREN



BATTLE TO LEVEL 90

COMING SOON

[WWW.WARCRAFT.COM](http://WWW.WARCRAFT.COM)

© 2012 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Mists of Pandaria is a trademark and World of Warcraft, Warcraft, Blizzard and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

**12**  
www.pegi.info

**BLIZZARD**  
ENTERTAINMENT





# TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

**PS3 X360**

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä NAMCO BANDAI Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 16

## Nousevan auringon maasta kajahtaa jälleen. Uusi Tekken pätee erityisesti moninpelinä.

**Tekken Tag Tournament 2 on jatkoa jo vuonna 2000 julkaistulle alkuperäisosalle, jonka muistan olleen aikansa paras mätäkipeli sen monin-pelimahdollisuuksien vuoksi. Jatko-osa vie konseptia eteenpäin eikä petä odotuksia. Lyhyestä virsi kaunis: kaveriporukalla ei ole ollut miesmuistiin hauskeempaa mättää toisiaan virtuaalisesti kuonoon.**

Pelin perusidea on heittää toinen ohjain kaverille ja ottaa osaa jokseenkin kieroutuneen Mishima-perheen välienselvittelyyn. Tekkenin maailma on aina ollut tarinan suhteen lajityyppinsä kiehtovimpia. Juonelle ei tosin Tag Tournament 2:ssa anneta juurikaan jalansijaa, pieniä tarinallisia elementtejä ja viittauksia lukuun ottamatta. Pääpaino on eri moninpelivariaatioissa, ja hyvä niin. Tässä yhteydessä tarina voisi olla rasite. Ja kun moninpelistä puhutaan, on pelattavia hahmoja oltava sen mukaisesti. Mukana ovatkin kaikki sarjan vakiokasvot sekä koko joukko muita aikaisemmissa osissa vilahaneita tuttuja.

Konsoliin voi liittää yhtä aikaa jopa neljä ohjainta. Vaikka tiimipeli luonnistuu kaksistaankin tekoälyä vastaan, nelinpeli kahden joukkueissa on yksi pelin parhaimmista puolista. Toisaalta peli venyy myös toiseen suuntaan ja yksinkin pääsee koettelemaan taitojaan kahta tekoälypukaria vastaan. Tällöin pelaajalle suodaan hieman tasoitusta iskujen voimakkuudessa, mikä on suorastaan välttämätöntä loppupään vastustajia ajatellen.



### YLI 50 HAHMOA

Peli sisältää tähän asti laajimman hahmovalikoiman sarjassaan. Yli 50 pukanin joukossa on tuttuja kasvoja koko Tekken-historian varrelta, mm. Prototype Jack, Angel ja Alex, Tiger Jackson sekä Combort. Tietysti myös Jin Kazama on mukana.

### KIMPASSA

Kahden hahmon vaihtelu kentällä mahdollistaa myös erityisiä tag-iskuja, joissa molemmat osallistuvat samaan liikesarjaan yhtä aikaa.

Ottelun aikana kehissä olevaa pelaajaa vaihdetaan hartianappia painamalla. Omaa elinvoimapalkkia kannattaa pitää tavallista tarkemmin silmällä, sillä jos taisteluparista toinen tippuu, koko tiimi häviää. Nerokkaana älynväläyksenä mainittakoon, että myös tauolla oleva pelaaja voi vaihtaa itsensä taisteluvuoroon, jos turpaan saava kaveri ei omaa tilannettaan huomioi.

Valitettavasti suhteettoman laajaa ennakkohypetystä osakseen saanut Fight Lab on pettymys. Paperilla kaikki näyttää hyvältä: pelimuodon perusaate on opettaa pelaajalle erilaisia taisteluliikkeitä

## NELINPELI ON YKSI PARHAIMMISTA PUOLISTA

laidasta laitaan. Kyseessä on siis eräänlainen harjoittelumuoto, mutta tasoittain avautuvissa haasteissa ongelmaksi muodostuvat jättämättä piikit vaikeustasossa. Löysin itseni toistamasta samaa harjoitusta vajaan tunnin, kunnes hermot lopulta sanoivat itsensä irti. Lisäksi osa liikkeistä vaatii salamannopeita refleksejä toimiakseen ja haasteet täytyy suorittaa tietyssä järjestyksessä. Pullon-





#### ● VERKOSSA

Verkossa voi pelata Player- ja Ranked-pelilistoja, seurata tilastoja ja osallistua yhteisötilaisiin tapahtumiin. Verkkopeli ei kuitenkaan ollut vielä arvioitavissa, joten verkkoviivien todellinen laatu jäi hämärän peittoon.

#### ● WII U -VERSIO

Tekken Tag Tournament on tekeillä myös Wii U:lle. Sovitus julkaistaan ensi talvena, kun konsoli on kauppoissa. Wii U saa hipusen myös omaa sisältöä Marion Mega Mushroomien muodossa.

kauloja on siis tiedossa. Fight Labissa ei ole mitään, mitä normaali Training-pelillä ei tekisi paremmin.

Taistelumekaniikka itsessään on tuttua Tekkeniä niin hyvässä kuin pahassa. Perinteiseen japanilaiseen tyyliin liikkeitä löytyy sekä kaltaisilleni satunnaisharrastajille että kaiken kokeneille kehäraakeille. Liikkeiden vaatimat näppäinyhdistelmät kasvavat parhaimmillaan hämmästyttävän pitkiksi. Onneksi muutamilla perusliikkeilläkin pärjää jo melko hyvin, joten alkuun päästäkseen ei ole pakko sisäistää jokaisen lyönnin täydellistä harmoniaa ja ajoitusta. Sorminäppäryyden puitteissa liikkeet toistuvat ruudulla sulavasti ja tarkasti, eikä ruudunpäivityksestä paljastunut yrityksistä huolimatta mitään suurempaa moittimisen aihetta. Lisäksi taistelun paikaksi valittavia kenttiä on mukavan paljon. Variaatioita löytyy aina palmurannoista hyisiin Lapin maisemiin.

Sakinhivutuksen tiimellyksessä musiikkia kuuluu kahta kategoriaa: nopeaa elektronista jumputusta ja hidasta elektronista jumputusta. Valonopeutta kehittyvän tieteen ja muistitikkujen

ansioista rallatuksia ei kuitenkaan ole pakko sietää, jos oma maku on erilainen. Muistan edellisen Tekkenin olleen graafisesti pienoinen pettymys, joten visuaalinen puoli joutui tässä tapauksessa tehossyyniin. Harmillisesti lievä pintojen rosoisuus on vieläkin läsnä, eikä yleisilme vältty hivenen vanhentuneelta vitalta. Kuitenkaan mistään isosta ongelmasta ei voi puhua.

Päähkinäkuoressa Tekken Tag Tournament 2 on varsin mallikelpoinen tekele genressään. Kokonaisuutta voisi verrata junan vessaan: se on yksinkertaisesti toimiva, mutta ei välttämättä aina näytä yhtä houkuttelevalta kuin uusi kaakeliparatiisi. Paljon riippuu siitä, mitä kukin mätäntäpelilittään haluaa. Tarinapainotetumpaa eeposta etsiviä varten on Soul Calibur V, kun taas kolikkopelimäiskinnän puolelta löytyvät Street Fighter ja Tekken.

Kun viimeksi mainittuun vielä lisätään nelinpeli ja kattavat moninpelivaihtoehdot, on yksi tämän vuoden parhaimmista tappelupeleistä kasassa.

**8**

**Joni Eriksson**



# BORDERLANDS 2

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä GEARBOX SOFTWARE Julkaisija 2K GAMES Julkaisu 21. SYYSKUUTA Pelaajia 1-4 Ikäraja 18



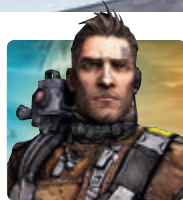
**Borderlands 2:een on kohdistettu korkeita odotuksia,** mutta sen ensimmäiset tunnit vaikuttavat jokseenkin varovaisilta. Aluksi fiilis on kuin jatkaisi ensimmäisen pelin pelaamista. Pandora on kuitenkin muuttunut ja kasvanut viime näkemästä, ja rauhallisempi aloitus paljastuu itse asiassa ensimmäiseksi merkiksi siitä, että tarinalle on annettu enemmän aikaa avautua.

Varsinainen toiminta alkaa Sanctuarystä. Länkkäreiden inspiroima kaupunki on täynnä omalaatuisia persoonallisuuksia, romuisia koneita ja räikeitä valomainoksia. Moxxi, Zed, Marcus, Tannis ja joukko muita tuttuja on päätenyt pikkukaupunkiin, ja näiden lukuisat tehtävät nostavat peli-ilon ja toiminnan tahdin uudelle tasolle. Ensimmäiseen osaan verrattuna tehtäviin ja niiden kirjoon on todella panostettu. Ennen

## ENSIMMÄISEEN OSAAN VERRATTUNA TEHTÄVIIN ON PANOSTETTU

kaikkea parantunut tarinankerronta sitoo nyt tehtäviä yhteen ja saa ne laajentumaan yllättäviin suuntiin.

Myös hahmot ovat huomattavasti monipuolisempia. En-



### 1 TUHANNET PYSSYT

Aseissa piisaa niin ulkoasun kuin vaikutustenkin puolesta. Jokaisella valmistajalla on omat erityispiirteensä, ja kaikissa asetyypeissä on lukuisia erilaisia ominaisuuksia. Nyt peli myös kertoo aiempaa selkeämmin, kun törmää ainutkertaiseen aseeseen.

### 2 KAUNEUSVIRHEITÄ

On ilmeistä, että jokaista pelin osa-aluetta on harkittu ja tuunattu, mutta täydellisyyteen on vielä vähän matkaa. PC-versiossa esiintyviä joitakin tekstuuriongelmia ja on sangen selvää, että Borderlands 2 on suunniteltu ikääntyville konsoleille.



simmäisessä pelissä tuntui kuin kaikki neljä hahmoa olisi suunniteltu yksinpelikampanjaan. Toki nämä saattoivat tiimipelissä auttaa toisiaan, mutta synergiat harvemmin nostivat iskuvoimaa mainittavasti. Kehittäjät ovat kuitenkin selvästi opiskelleet MMO-genreä, ja nyt esimerkiksi Maya panostaa aluevaikutuksiin Salvadorin täyttämässä tankin roolin. Salamurhaajan virkaa tekevä Zero voi puolestaan tehdä valtavaa vahinkoa yhdelle viholliselle, Axtonin toimiessa jokapaikanhöylänä. Jokaisen hahmon kolme erillistä kykypuuta eroavat nyt toisistaan paljon aiempaa enemmän.

Borderlands 2 vaatii muutaman tunnin ennen kuin se alkaa todella loistaa. Ei silti ole epäilystäkään siitä, etteikö kyseessä olisi jatko-osa isolla jillä. Se kiillottaa sarjaa kaikin tavoin, mutta erikoismaininnan saavat lukuisat pienet tarinat. En ole juuri koskaan kokenut peliä, joka tuo yhtä laajan valikoiman aiheita tarinaansa

9

menettämättä fokustaan. Harva peli on myöskään aiheuttanut näin monia naurunyrskähdyksiä. Pelaamista on erittäin vaikea lopettaa.

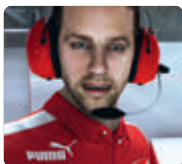
Thomas Blüchfeldt



# F1 2012

PC PS3 X360

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä CODEMASTERS Julkaisija CODEMASTERS  
Julkaisu 21. SYYSKUU Pelaajia 1-16 Ikäraja 3



## 1 RIKASTA, RIKASTA!

Kisainäinööri avustaa ajajaa varikolta. Pelaajaa saatetaan esimerkiksi kehottaa ruuvamaan polttoaineseosta rikkaammaksi päästäkseen edellä ajavasta ohi. Myös jarrubalanssia voi nyt säätää lennossa ristihojaimella.

## 2 PALUU USA:HAN

F1 2012 sisältää kaikki kauden tallit, kuljettajat ja radat. Uutena kilpailuna sarjaan tulee USA:n GP, joka tekee paluun ykkösiin viiden vuoden tauon jälkeen. Ratana toimii Teksasin Circuit of the Americas, joka tarjoaa mm. huikkeen ylämäkeen nousevan ykkösmutkan.

**Formula 1 voi olla jännittävää kaahailuviihdettä** monine muuttujineen. Se ei ole ollut kuitenkaan pelaajille yhtä helposti lähestyttävä kuin useat muut rallispektaakkelit, ja tähän Codemasters pyrkii puuttumaan F1-sarjansa uusimmissa osassa.

Perusasioihin heti alussa perehdyttävä Young Driver Test on yksi kolmesta uudesta moodista, joiden kaikkien tavoitteena on madaltaa oppimiskynnystä ja tehdä F1 2012:sta pelattavampi pienemmissä annoksissa. Champion Mode ottaa kaikki kuusi tällä kaudella kilpailevaa maailmanmestaria keskipistekseen ja tarjoaa seitsemän järjestyksessä avattavaa ske-naariota, joissa pitää esimerkiksi ohittaa Kimi Räikkönen kilpailun viimeisillä kierroksilla. Career Challenge on puolestaan tiivistetympi vaihtoehto uramoodille. Täyden kisakalenterin sijaan se kattaa kymmenen viiden kierroksen kilpailua, ja matkan varrella voi voittaa tallipaikkoja päihittämällä valitsemiaan Rival-vastustajia.

Mitkään uusista pelimuodoista eivät ole varsinaisesti maata mullistavia, ja erityisesti Champion Moden rajallisuus jää kaihtamaan. Ske-naarioita voisi olla tarjolla reilummin, eikä vain fiktiivisten tilanteiden muodossa. Tämä ei

kuitenkaan vähennä sitä, että F1 2012:ta on hauska ajaa ja uudet pelimuodot lisäävät valinnanvaraa siihen, miten pelistä on mahdollista nauttia. Siinä voi edelleen ajaa myös täysiä kausia, pitkiä kilpailuviikonloppuja ja co-op-uraa verkossa.

Päivitetyt fysiikkamoottorin ansiosta tuntu-ma tiehen on rahtusen napakampi, mutta myös elävämpi. Autot eivät luisu kovinkaan helposti nopeissa mutkissa, mikä välittää hienon tun-teen sisuskaluja runnovasta kurvailusta 200 ki-lometrin tuntivauhdissa. Hitaammissa curveissa ja pompuissa saa kuitenkin olla kaasun kanssa valppaana. F1 2012 hioo myös sarjan eliittiomi-naisuuksiin lukeutuvaa sääjärjestelmää. Olo-suhteiden muutokset tapahtuvat nyt realistisemmin, eikä sadeilvi välttämättä peitä kerral-

## UUDET PELIMUODOT LISÄÄVÄT VALINNANVARAA

la koko rataa. Se tekee rengasvalinnoista entis-täkin kimurantimpia, ja juuri tällaiset taktiset elementit erottavat F1:n muista ajopeleistä.

F1 2012 on pätevä päivitys sarjaan. Se huokuu tyylikkäämpää ilmettä täysin uudistetun valikkografiikkansa ansiosta, ajokokemusta on viety piirun verran eteenpäin ja pelimuotoja on entistä useampaan makuun. Pelin heikkous on lähinnä siinä, ettei siihen ole tuotu dramaattis-siä lisää syvyyttä. Pelkkää uramuotoa pelaaville uudistukset voivat siten jäädä vähäisiksi,

mutta vahvaan kilpailuelämykseen uppoutuu silti mielellään.

8

Kimmo Pukkila



## DARK SOULS: PREPARE TO DIE

PC

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä FROM SOFTWARE  
Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajia 1 Ikäraja 18

**Jos on yhtään Dark Soulsia konsoleilla** seurannut, tietää tarkalleen, mitä PC-käännök-seltä voi odottaa. Peli on harvinaisen haastava pudotus synkkään, toivottomuutta uhkuvaan maailmaan, jossa kuolleet ahmivat elävät väli-palaksi. Vaara vaanii aidosti joka nurkan taka-na, ja eteneminen on usein varovaista askel-ten tapailua, josta muodostuu kaikkea muuta kuin elokuvamainen sankaritarina. Verta, hikeä ja kyyneliä riittää kymmeniksi ellei jopa sa-doiksi tunneiksi, mutta lopussa kiitos seisoo.

Armoton luonne pelautuu omaperäisesti online-ominaisuuksiin. Jokaisen yksinäisen seikkailijan ei ole pakko tehdä samoja virheitä kuin muut, vaan nohevimmat ovat raapusta-neet pelimaailmaan vinkkejä perästä tuljoiden

## VAARA VAANII AIDOSTI JOKA NURKAN TAKANA

avuksi. Vinkkisysteemi avaa mielenkiintoisen ulottuvuuden, aivan kuin yhteisö etsisi kollek-tiivisesti parhaita keinoja pelin päihittämiseen.

Alkukankeuksien jälkeen kokemus on yl-lättävänkin lumoava, ja vihollisten sieluja keräi-lee mielellään oman hahmonsa vahvistami-seksi ja varustuksen päivittämiseksi. Konk-reettinen tunne voiman ja oman osaamisen kasvamisesta on oiva kannustin muutoin abstraktissa seikkailussa. Tämä ei kuitenkaan poista sitä tosiasiaa, että välillä varvas osuu kipeästi kantoon. Turhautumisen riskiä lisää arveluttavasti se, että kerätyt sielut jäävät sille sijoille ja kaikki matkalla kukistetut viholliset syntyvät uudelleen. Kukistetut pomovastukset pysyvät sentään kerrasta maissa.

Prepare to Die Editionin muutokset pääpe-liin ovat vähäiset ja rajoittuvat muutaman tun-nin lisäsisältöön, joka julkaistaan konsolleille lokakuussa. Vaikka kyseessä on sinänsä mu-kava lahja PC-versiota odottaneille, olisin otta-nut enemmän teknisesti paremman käännök-sen. Parannuksia on turha etsiä, ja pelaami-nen luonnistuu lähinnä pädillä suoraan Xboxil-ta napatun ohjauksen vuoksi. Jos tämän voi-

antaa anteeksi eikä vaikeus pelota, kannattaa Dark Soulsiin tutustua.

7

Kimmo Pukkila





UNDERCOVER,  
THE RULES ARE DIFFERENT

SLEEPINGDOGS.NET

AVAILABLE  
178.12

**GameStop**  
power to the players™



SQUARE ENIX



SLEEPING DOGS © 2012 SQUARE ENIX, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SLEEPING DOGS, THE SLEEPING DOGS LOGO, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE SQUARE ENIX GROUP. THE PLAYSTATION LOGO, "PLAYSTATION", "PS3", THE PS3 LOGO AND THE PLAYSTATION LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATINGS ICONS ARE TRADEMARKS OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION AND PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.





# NHL 13

**PS3 X360**

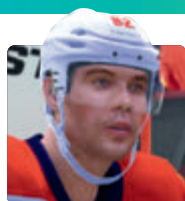
Pelityyppi URHEILU Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-12 Ikäraja 16

**EA:n jääkiekkopeli on varma syksyn merkki. Yhtiö** on viimeisen kuuden vuoden aikana kehittänyt NHL-sarjaansa tasaisen tappavaan tahtiin huolimatta siitä, että lähin kilpailija hyppäsi kesken kaiken keltasta. Hyvää perinnettä ei katkaista tänäkään vuonna.

NHL 13:n selkein uudistus tuntuu välittömästi jäällä. True Performance Skating tekee pelaajien ohjaamisesta fysiikkapohjaista, mikä lisää liikkeisiin massan tunnetta ja peliin taktisuutta. Nyt jäällä ei voi enää yhtä helposti säntäillä edestakaisin, vaan jokainen käännös syö realistisesti liike-energiaa, jonka takaisin saamiseksi vaaditaan muutama tiukka potku hokkareilla. Toisaalta liike-energiaa voi hyödyntää myös jäällä liukumiseen, ja maalin ympäri kaartaessa todella tuntee ohjaimen värinästä, miten terät pureutuvat jäähän. Muutoksella EA antaa pelille kertaheitolla realistisemman näppituntuman, joskaan sitä ei välttämättä huomaa peliä sivusta seuraamalla.

Toinen muutos luisteluun on mahdollisuus vetää pakki päälle milloin tahansa kiekkoa kuljettaessaan. Tämä tapahtuu vasemmalla liipaisimella, jolla aiemmin pukattiin kiekkoa eteenpäin. Manuaalikontrrollin ansiosta esimerkiksi kiekollinen puolustaja voi siniviivalla peruuttaa laidasta keskemälle, ennen laukauksen vetämistä oikealla tatilla. Taitopelaajat voivat myös hyödyntää peruuttamista entistä näyttävämpien harhautusten tekemiseen.

NHL 13 tuo päivityksiä myös kaukalon ulkopuolelle. Vaikka uusia liigoja ei ole lisätty, on pelaajien ja joukkueiden pisteytystä muutettu helppo-



## 1 SISÄLTÖPOMMI

NHL-sarja on vuosien varrella paisunut sisällöltään valtavaksi. Kaikki tutut pelimuodot ovat tässäkin mukana aina Be A Prosta Hockey Ultimate Teamiin. Peli on myös pitkälti muokattavissa asetuksista.

## 2 SIISTIMPÄÄ

Viime vuonna esitelty taklausmoottori palaa kaukaloön rahtusen hillitympänä. Pelatuissa otteluissa todella isoja taklauksia näkyi nyt harvemmin ja ylenpalttista kahnausta vastustajan maalivahdin kanssa on vähennetty. Maalivahteja voi silti edelleen tuupia, mutta ei yhtä herkästi. Kenties parempi näin.

lukuisempaan ja loogisempaan suuntaan. Jo ennestään laajaan pelimuotojen kirjoon on puolestaan mahduttettu GM Connected ja NHL Moments Live. Näistä ensin mainittu on käytännössä johdannainen tutusta Be a GM -managerointimuodista ja mahdollistaa omien fantasialiigojen pelaamisen muiden ihmisten kanssa. NHL Moments Live puolestaan on uusi pelitila, joka haastaa toistamaan historiaa erilaisissa skenaarioissa. Joukkueet, tavoitteet ja ohjattavat pelaajat vaihtelevat, ja mielenkiintoisesti mukana on myös legendaarisia kiekkoilijoita, joskin tämän päivän NHL:ssä. Esimerkiksi Wayne Gretzkyn piste-ennätystä yritetään toistaa tekemällä tarvittavat maalit määrätyn ottelun puitteissa. Tämä antaa viime vuonna esitellyille legendoille hieman enemmän käyttöä ja taustoittaa näiden saavutuksia.

NHL 13 ei ole kuitenkaan virheetön. Kehittäjät väittävät käyttäneensä aikaa

## FYSIIKKAPOHJAINEN OHJAUS LISÄÄ LIIKKEISIIN MASSAN TUNNETTA JA PELIIN TAKTISUUTTA

tekoälyn uudistamiseen enemmän kuin kolmen viime pelin kohdalla yhteensä, mutta tekoälyllä on silti taipumus silloin tällöin lipsauttaa epäilyttävän helppoja maaleja tai koheltaa maalin takana molarin liikkeessä katkaisemaan ränniekkoa. Myöskään uudistettu luistelumoottori ei poista kaikkia kömpelyyksiä motion capture -animaatioista. Kun puitteet alkavat muuten olla niin laadukkaat kuin voi vain toivoa, pienet tökeryydet siellä täällä korostuvat harmittavasti kokonaisuudesta. Jäin kaipaamaan viimeistä silausta, joka olisi alleviivannut parannusten merkitystä.

Kovasta hypystä huolimatta NHL 13 ei ole samanlainen vallankumous kuin supupolven ensimmäiset versiot, mutta se on joka tapauksessa erittäin hyvä vuosipäivitys, jonka uudistukset eivät jää kosmeettisiksi. Siten se jatkaa EA:n kunnioitettavaa linjaa kiekkopelien saralla ja puoltaa paikkaansa fanien hyllyissä.

**8**

**Kimmo Pukkila**





# GUILD WARS 2

PC

Pelityyppi VERKKOROLPELI Kehittäjä ARENANET Julkaisija NCSoft Julkaisu JULKAISTU Pelaajia MMO Ikäraja 12

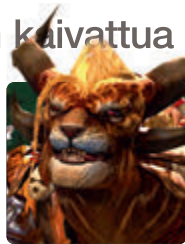
## Arenanet tuo massiivimoninpeleihin kaivattua pristystä ilman kuukausimaksua.

**Guild Wars 2 ei lähtenyt mitenkään vaatimattomista lähtökohdista liikkeelle.** Arenanet ilmoitti ykskantaan, että peliutuus tulee mullistamaan massiivimoninpelien kaavoja. Kankean tehtävärakenteen, saman sisällön toistuvan hakkaamisen ja hahmoluokkien pyhän kolminaisuuden (parantaja/tankki/taistelija) piti olla historiaa. Lupauksia ei ehkä aivan täytetty, mutta fiksun pelisuunnittelun ansiosta GW2 on pitkstästä aikaa hauska ja ennen kaikkea erilainen massiivimoninpeli pelattavaksi.

Peli sijoittuu massiiviseen Tyrian maailmaan. Lumisten vuorten ja karun kivisen maan ohella Tyriasta löytyy synkkiä soita, tiheitä viidakoita ja kaikkea siltä väliltä. Sitten ensimmäisen Guild Warsin se on kokenut myös melkoisia mullistuksia, joiden vaikutuksia sarjan veteraanit osaavat varmasti arvostaa. Liikkuminen ympäriinsä on sujuvaa, kiitos lukuisten teleportaatiopysäkkien ja rotujen pääkaupunkien välillä kulkevien maagisten porttien.

Maasto kuin maasto on aina täynnä vihollisia, ystäviä, luolia, salaisuuksia ja aluekohtaisia tapahtumia. Tutkimusretkeilijä ei varmasti pety pelin sisältöön. Ahkerasta nuohoamisesta on tarjolla myös palkinto. Muutenkin peli rohkaisee jatkuvasti nuuskimaan ja yrittämään uutta. Sekä hahmonkehityksen rakenne että pelin sisäiset tapahtumat ovat paljon dynaamisempia muihin vastaaviin peleihin verrattuna.

Hahmoluokat voivat toimia perinteisiä pelejä vapaammin eri roo-



### VIISI ROTUA

Rotut on huolella suunniteltu, eivätkä ne jää kliseiden tasolle. Esimerkiksi "söpöroduksi" epäilemättä asurats ovat ylemmyydentunnonaan ja teknologiauskossaan huvittavaa seurattavaa. Vaihtoehtoisia löytyy myös ihmisiä, norveja, kissamaisia charreja ja luonnonläheisiä sylvereitä.

### ÄÄNESSÄ

Pelissä kuullaan mm. Jennifer Halenia ja Nolan Northia. Äänet ovat pääosin kunnossa, mutta poikkeuksiaakin löytyy.

leissa. Eniten pelaamani Guardian voi vaihtaa helposti kahden käden aseeseen heiluttelusta liittolaisia parantavaan tukirooliin. Hahmoja ei ole myöskään sidottu tiukasti joko lähi- tai kaukostaisteluun. Warrior saa esimerkiksi käyttää kiväärejä ja Necromancer kirveitä. Joustavuuden mahdollistaa pelin tapa sitoa eri kyvyt erilaisiin asetyyppeihin. Taistelu on hieman hahmoluokasta riippuen tavallista toimintavetoisempaa. Kun perinteisessä MMO-pelissä hahmot

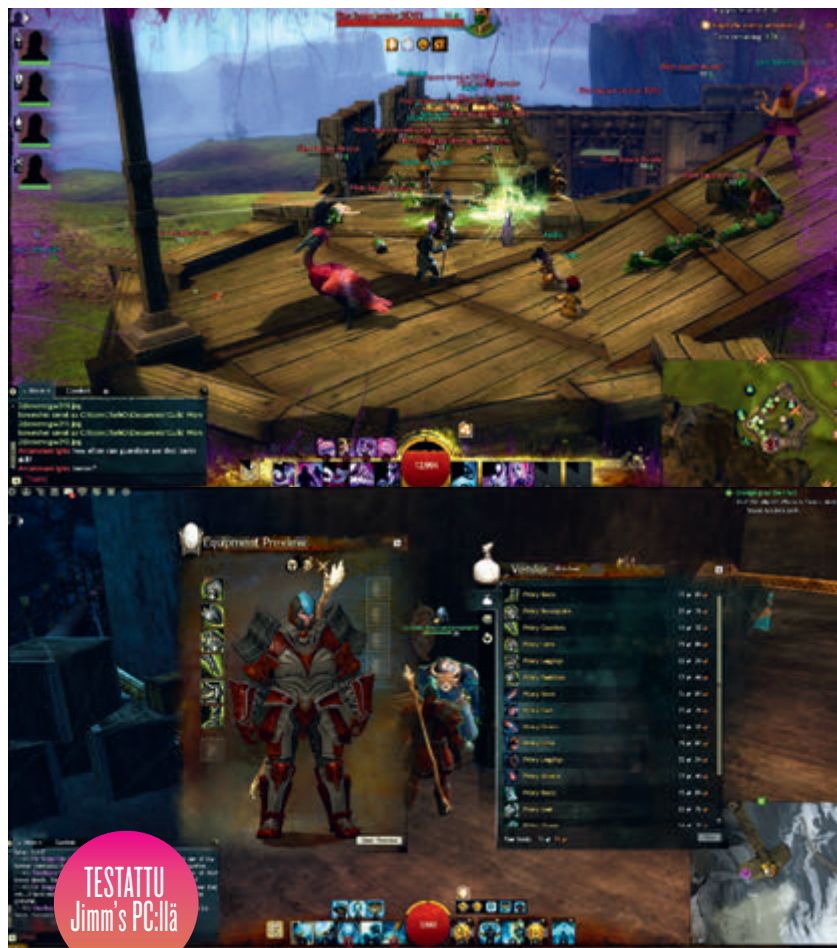
## TAISTELU ON TAVALLISTA TOIMINTAVETOISEMPAA

käytännössä seisovat vierekkäin, Guild Wars 2 pakottaa pelaajat väistelemään, hakemaan parempaa hyökkäyssuuntaa ja tähtäämään erikoisliikkeitään maksimaalisen hyödyn saamiseksi.

Staattiseen taisteluun tottuneilla ensimmäiset pomoväännöt voivat tuottaa harmaita hiuksia, sillä toiminnallisempi tyyli vaatii enemmän tilannetajua ja nopeaa reagointia kuin hyviä varusteita tai hiottua näppäinokotierallia. Itse taistelutyylin muutos oli juuri se kaivattu juttu, joka kourutti pelaamaan vielä vähän lisää. MMO-

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI





#### TEHTÄVÄT

Tehtäviä ei haeta perinteisesti yhdestä kylästä, jonne palata kun 10 määränpököä on kasassa. Vaikka mukana on tuttua susientappoa, vapaampi aluepohjainen suorittamistapa virkistää tehtäväsystemiä.

#### MAAILMOJEN SOTA

"World vs. World vs. World" on kuin toinen peli Guild Wars 2:n sisällä. Se tarjoaa etenkin organisoidulle porukalle valtavasti mahdollisuuksia massiivisiin valtaustaiseluihin ja oveliin pihtiliikkeisiin päätärinän ulkopuolella.

pelit ovat junnanneet pelimekaanisesti paikallaan Everquestista ja World of Warcraftista kopioitujen toimintatapojen takia. Guild Wars 2 on nyt ensimmäinen isolla rahalla oikeasti erilaiseksi jo suunnittelupöydällä hahmoteltu peli.

Kokonaisuutta rydyttäämään on onnistuttu luomaan myös näyttävä maailma. Se herkuttelee niin yksityiskohdilla kuin massiivisilla rakennelmillakin. Rotujen aloitusalueet on huolellisesti kasattu kunkin porukan erityispiirteet huomioiden. Etenkin pääkaupunkeihin kannattaa tutustua, sen verran komeita pytkinkejä niihin on rakennettu. Peli ei myöskään ota itseään turhan vakavasti, vaan humoristisia yksityiskohtia löytyy niin vastaanulijoiden puheista kuin kaupungeista löytyvistä pikku salaisuksistakin.

Noin 70 tunnin kokemuksen Guild Wars 2:ssa on valanut uskoa MMO-pelien uudistumiskykyyn. Muutamista lastentauksista huolimatta käsissä voisi viimein olla se peli, jota oikeasti uskaltaa sanoa potentiaalisesti World of Warcraftin tappajaksi. Sitä titteliä ei helposti heilutella.

9

Matti Isotalo



## COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

### PC MAC PSN XBLA

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä VALVE / HIDDEN PATH  
ENTERTAINMENT Julkaisija VALVE Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajia 1-16 Ikäraja 16

Counter-Strike: Global Offensive on Valven ja CS: Sourcea ylläpitäneen Hidden Pathin yhteisprojekti, joka julkaistiin samanaikaisesti tietokoneille ja konsoleille. Kyseessä on tähän mennessä laaja-alaisin Counter-Strike, joka tuo klassisen pelikokemuksen uusille yleisöille.

CS:GO on säilyttänyt esi-isiensä suora-viivaisuuden. Terroristit ja vastaterroristit ottavat toisistaan mittaa tehtävissä, joissa joko pyritään vapauttamaan panttivankeja tai purkamaan terojen pommi. Ihmeellisiä perkejä, aseita tai tasoja ei ole avattavana.

Global Offensive tarjoaa myös Arms Race ja Demolition -pelimuodot. Näistä ensimmäisessä pyritään niittaamaan death-matchissa väkeä niin, että jokaisesta taposta saa paremman ase. Demolition on puolestaan tiimipohjainen pelimuoto, jossa aloitetaan parhailla aseilla, ja edetään kohti huonompia. Nämä kaksi tutustuttavat pelaajan asevalikoimaan sen koko laajuudelta, mikä voi olla sangen hyödyllistä uusille pelaajille. Ne keskittyvät kuitenkin pienempiin karttoihin, joissa meininki menee etenkin Arms Racessa täysin kaaottiseksi ilman mitään taktista elementtiä.

Näitä seikkoja sekä muutamaa tuoretta asetta lukuun ottamatta ei Global Offensive tarjoa mitään uutta sarjan ystäville. Sen tavoite on olla teknisesti paras mahdollinen Counter-Strike, ja siinä se epäilemättä on-

## CS:GO ON SÄILYTTÄNYT ESI-ISIENSÄ SUORA-VIIVAISSUUDEN

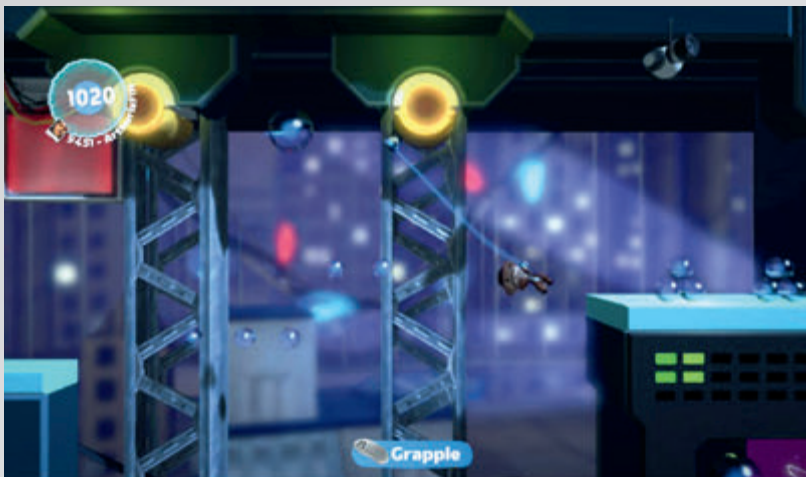
nistuu. Ainoa valituksenaihe nousee verkkokoodista, joka voi satunnaisesti kääntä väkeä ulos kesken matsin. Vaikka uudet botit ovatkin yllättävän näppärää ja fiksum peliseuraa, ei niiden kanssa pärjää oikealle joukkueelle.

Onko CS:GO sitten hintansa väärti ostos 1.6-version tai CS: Sourcen pelaajille? Minulle se on, mutta jokaisella versiolla on oma fanikuntansa. Niissä on selviä vivahte-eroja, joihin Global Offensive tuo yhden uuden maun lisää.

8

Mika Sorvari





# LITTLE BIG PLANET VITA

**PS VITA** Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä TARSIER STUDIOS / DOUBLE ELEVEN Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

Playstation 3:lla tuttu Säckipoika loikkaa PS Vitalle ja seikkailee jälleen tuonpuolisessa ulottuvuudessa, josta kaikki mielikuvitus on kotoisin. Tällä kertaa pahanteossa on ilkeä Nukkemestari, joka uhkaa varastaa maailman ilon koneitaan varten. Juoni menettelee, mutta tarinan soljuvuutta häiritsevät jatkuva hyppiminen kartalla ja toistuvat lataustauot. Seikkailun aikana pelaaja kohtaa joukon eksentrisiä hahmoja, joka auttavat säkkiämme tarjoamalla neuvoja ja työkaluja, kuten rakettikanuunan, heittokoukun ja voimahanskat suurien esineiden heittelyä varten. Näiden ansiosta vaihtelua riittää, eikä samoja kikkoja lypsetä holtittomasti.

Kuten kotikonsolilla pelistä löytyy mahdollisuus luoda kenttien lisäksi kokonaisia omia pelejä. Jos intoa ja aikaa riittää, on editoria mahdollista venyttää melkoihin urotekoihin. Avuksi peli tarjoaa tuntikappalla tutoriaaleja, jotka esittelevät ruohonjuuritasoa myöten, miten kaikki toimii. PS3:lla editorin käytettyys oli kuitenkin parempi, sillä esineiden tökkiminen kosketusnäytöllä ei ole yhtä hallittua kuin ohjaimella. Omat tuotokset voi tietysti jakaa netissä muiden iloksi. Pelaajat voivat myös lähettää haasteita tai kuvia kavereille ja palkita näitä hyvistä suorituksista.



**1 TARRAROHMU**  
Kenttien uumenista löytyy monenmoisia esineitä, materiaaleja ja tarroja, jotka ovat sitten käytettävissä editorissa. Täyden 100 prosentin läpäisyä hamuavilla on melkoinen urakka kaiken löytämisessä.

**4 KAHDEN KAUPPA**  
Monet minipelit ovat nettikasinopelejä, ja joitakin niistä voi pelata samalta ruudulta. Esi-merkkinä mainittakoon ilma-kielikon ja curlingin tapaiset tarkkuuspelit sekä tankkitaitelut – todellisia hittejä vaikka lentokoneessa kaverin kanssa istuessa.

Kaverin kanssa kilpaileminen onnistuu sekin verkon välityksellä vaivattomasti.

Little Big Planetin pelaaminen on parhaimmillaan koukuttavaa, mutta parhaimmillaan turhauttavaa. Harmitukset johtuvat lähes yksinomaan kosketusnäyttöön liittyvistä ongelmista. Epätarkan ohjausvasteen takia epäonnistumi-

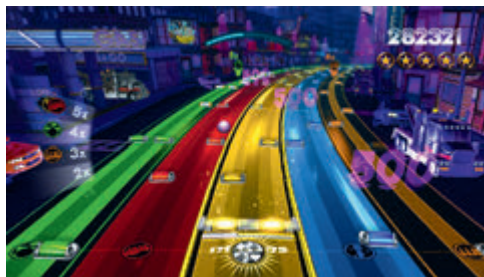
## LITTLE BIG PLANETIN PELAAMINEN ON PARHAIMMILLAAN KOUKUTTAVAA

sista tulee liian usein tunne, ettei syy ollut itsessä. Vaikka peli käyttää ansiokkaasti hyväkseen Vitan erikoisominaisuuksia, on niiden sekakäyttö paikoitellen epäonnistunut pahasti.

Motokituksenaiheista huolimatta Little Big Planet Vita on antoisa peli. Tasohyppely on pitkälti viihdyttävää, ja minipelin kanssa pelattavaa riittää moniksi tunneiksi. Nettiyhteyden kanssa ne tunnint venvyvä sitten helposti äärettömyy-

**8** teen ja yli. Jos haluaa matkakumppaniksi pelin, jossa voi päästä luovuutensa irti, en paljon parempaa osaa suositella.

**Arttu Rajala**



## ROCK BAND BLITZ

**PSN XBLA** (Kirjoittanut: Raine Laaksonen)

Rock Band kulkee Blitzissä kohti rytmipelien alkukantaisempaa tyyliä. Yksittäisen soittimen sijasta pelaajan on nyt hallittava kerralla kaikki kappaleen instrumentit tavallisella peliohjaimella. Hypnoottiseksi muodostuva näppäily on suunnattu selkeästi pisteiden vuoksi pelaaville, ja nakuttelu on sekä sulavaa että addiktoivaa. Latauspeliä rajoittaa kuitenkin sen suppea biisivalikoima. 25 kappaletta tuntuvat tarjoavan kaikille jotain ja ei kellekään mitään.

**7** Peli toimiikin parhaiten kolmososan jatkeena, koska kappaleet ovat liikuteltavissa pelien välillä.



## MADAGASCAR 3: EUROPE'S MOST WANTED

**PS3 WII X360** (Kirjoittanut: Kimmo Pukkila)

Madagascar 3 -animaation tarina muodostaa pohjan myös siitä tehdyille videopelille, mutta tapahtumia ei ole kopioitu suoraan. Sen sijaan Alex ja kumppanit syventyvät perusteellisemmin uuden sirkusesityksen pystyttämiseen. Ongelma tässä vain on se, että samalla elokuvan vauhti, huumori ja väriiloisto ovat vaihtuneet puuduttavaan roinaan keräilyyn ympäri Euroopan kaupunkeja. Madagascar 3 ei

**3** ole täysin rikki, mutta se on ideoiltaan köyhä, toistava ja sen unettavuutta on lähes mahdoton voittaa.



## TALES OF GRACES F

**PLAYSTATION 3** (Kirjoittanut: Thomas Blichfeldt)

Perinteinen tarina kolmesta varsin kliseisestä seikkailijasta ja maailmaa paenneesta prinsistä käynnistyy melkoisen hitaasti, ja peli olisi kaivannut tasapainoisempaa vaikeustasoa sekä teknistä hiomista. Etenkin grafiikasta paistavat alkuperäisen Wii-version jäljet. Syvä taistelujärjestelmä tarjoaa kuitenkin koukuttavan kokemuksen, ja pelaaja saa sen kautta enemmän kuin rahansa arvosta viihdettä. Itse tosin pelaan mieluummin Tales of Vesperian

**7** uudemman kerran, mutta nälkäiset Tales-fanit voivat ilahtua uudesta jaksosta suosittuun sarjaan.



# GAMEREACTOR SAMSUNG SMART TV APP

NEW!



# DOWNLOAD NOW!





OUT NOW AT

Stop



REMIX SOUND TRACK



ORIGINAL SOUND TRACK



ARTBOOK "THE ART OF TEKKEN"



EXCLUSIVE METAL CASE

THE GAME

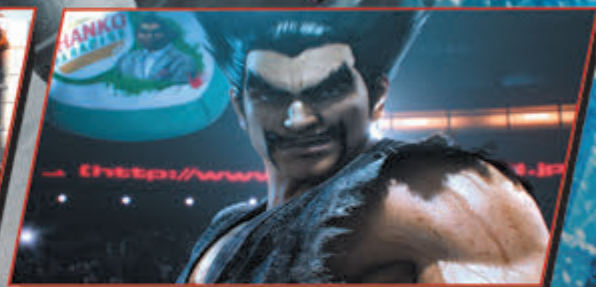


BEHIND THE SCENES VIDEO  
"TEKKEN TAKES TOKYO"



WE ARE TEKKEN

# THE TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



14TH SEPTEMBER 2012



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX  
LIVE







# Nälkäpeli

Suosittu nuorten kirjasarja kääntyi yllättävän hyvin elokuvaksi.



Pääosissa **Jennifer Lawrence, Josh Hutcherson, Woody Harrelson & Donald Sutherland**  
Ohjaus **GARY ROSS**  
Genre **TIETEIS**  
Julkaisija **NORDISK FILM**

**NÄLKÄPELI ON TEINILEFFAKSI** yllättävän vakava. Siinä missä kammottava Twilight pörrää itsetarkoituksellisen angstirakkauden ympärillä, Nälkäpelien maailma on perin pohjin dystooppinen ja nihilistinen tulevaisuus. Tarina kerrotaan areenalle heitetävien nuorten kautta, jotka joutuvat taistelemaan kuolemaan asti huvittaakseen yltäkylläisyydessä rypevän pääkaupungin dekadentteja diletantteja.

Katniss on 16-vuotias tyttö, joka osaa tasan yhden asian: metsästää laittomasti riistaa taatakseen perheelleen niukan elannon. Rähjäiset olot eivät rajoita Katnissin kotiin, vaan jokainen 12-vuotiaasta elää enemmän tai vähemmän totalisessa kurjuudessa – töitä tehdään lujasti, mutta hyödykkeet ja elintarvikkeet päätyvät vain pääkaupungin iloksi. Nälkä on jatkuva kumppani.

Vyöhykkeitä muistutetaan pääkaupungin mahdista joka vuosi pidettävillä Nälkäpeleillä, joissa kultakin alueelta arvotaan poika ja tyttö osallistumaan kuolemaan asti käytävään taisteluun. Kun Katnissin pikkusiskon arpa nousee kullosta, Katniss pelastaa sisarensa ilmoittautumalla vapaaehtoiseksi. Nuori nainen tempaistaan outoon maailmaan, jossa koreasti vaatetetut ihmiset syövät

liikaa ja huvittuvat toisten kärsimyksistä.

Nälkäpelien vahvuus on kerronnassa. Tapahutuksia kuvataan nimenomaan Katnissin näkökulmasta efektejä hienosti hyödyntäen. Vauhdikkaan elokuvan rakenne on tehty taiten, eikä tyhjiä tai tarpeettomia kohtia juurikaan ole. Reilut kaksi tuntia kuluu kuin siivillä ja käsikirjoituksen loogiset aukot ovat niin mitättömiä, ettei niistä jaksa välittää. Lavastus on ensiluokkaista aina monipuolista ja kirjavaa puvustusta myöten, ja suurin osa näyttelijöistä hoitaa roolinsa taiten. Etenkin Katnissia esittävä Jennifer Lawrence tekee hienon suorituksen taipumalla luontevasti sekä varovaisuuteen, periksi antamattomuuteen että paniikkiin.

Nälkäpelien isoimmaksi puutteeksi jää hahmojen sielunelämää selittävien kohtausten selkeä oikaiseminen, mikä näkyy motivaatioiden nopeissa muutoksissa. Silti elokuvaa seurattaessa ei voi olla viihtymättä. Lopputulos on ehkä ennalta-arvattava, mutta se ei haittaa. Kun tietää, että kyseessä on trilogian ensimmäisen osa, ja nyanssien päälle rakennetaan kerrassaan mallikkaasti, ei kakkososaa malttaisi odottaa.



**Jori Virtanen**



## Kun onni oli myötäinen

Nälkäpeli (The Hunger Games) perustuu Suzanne Collinsin samannimiseen nuortenkirjaan, joka on ensimmäinen kolmiosaisesta sarjasta. Kirja ilmestyi 2008 ja sitä seurasivat Vihan liekit (2009) sekä Matkijänärhi (2010). Trilogia nosti televisio- ja lastenkirjojen kirjoittajana aloittaneen Collinsin vauhdilla best seller -listoille ja maineeseen. Käsikirjoituksen elokuvaa varten Collins hoiti itse. Ensi-ilta oli menestys nousten Jenkeissä kaikkien aikojen kolmanneksi parhaiten avanneeksi leffaksi. Jatko-osa The Hunger Games: Catching Fire ilmestyy puolestaan teattereihin loppuvuonna 2013.





## The Artist

Ohjaus MICHEL HAZANAVICIUS Genre DRAAMA Julkaisija SCANBOX

**KOKEELLINEN, MUSTAVALKOINEN** ja mykkä ranskalainen romanttinen komedia ei kuulosta äkkiseltään mielenkiintoiselta, mutta The Artist pöläyttää lävitse ennakkoluuloista ja paljastuu hurmaavaksi ja ennen kaikkea hauskaksi elokuvaksi. Se ei ole mykkäelokuva termin perinteisessä merkityksessä, mutta vaikka genren sääntöjä rikotaankin, löydetään niistä rikkautta. Etenkin 4:3-kuvasuhdetta on osattu käyttää sen koko teholla. Päätahtien romanssi on toki modernimpi kuin mitä 1920-luvulla oltaisiin tohdittu kirjoittaa, mutta muuten juoni ihmisistä äänielokuvan murroksen pyörteissä on mukavan perinteinen ja sopiva.

Myös näyttelijät sopivat osiinsa kuin nenä naamaan. Pääparissa tiivistyy mykkäkauden into ja lumo; vanhemman ja viattomamman ajan ilmaisu, joka pyyhkää katsojan mukaansa. Nämä myös muistuttavat aikakauden tähtiä suorastaan hämäävällä tapaa. The Artistin ainoa helmasynti on alleviivata omaa näppäryyttään tarpeettoman paksulla tussilla. Kyseessä on tästä huolimatta mainio elokuva, jossa riittää nautittavaa ja löydettävää monille erilaisille katsojaryhmille.

9

Mika Sorvari



## Reunalla

Ohjaus ASGER LETH Genre RIKOS Julkaisija NORDISK FILM

**PARHAIMMAT RIKOSELOKUVAT** käynnistyvät usein yksinkertaisista lähtökohdista. Tanskalaisen Asger Lethin ohjaama Reunalla ei yllä huipulle, mutta viihdyttää mukavasti 99 minuutin keston ajan, ja huomattavasti paremmin kuin mitä televisiosta normi-iltana syydetään ulos.

Entinen poliisi ja nykyinen vankikarkuri Nick Cassidy (Sam Worthington) astuu korkean newyorkilaisen hotellin ikkunatasanteen reunalle ja kiinnittää hetkessä koko kaupungin huomion. Mies julistaa olevansa lavastettu, ja tällä kummalla konstilla pitäisi syyttömyys todistaa. Fiksumpi suunnitelma on onneksi piilossa takataskussa, ja näytelmään saadaan kunnolla vauhtia, kun soppaan lisätään korruptoituneita kyttä, Ed Harris sysipahana liikemiehenä ja muutenkin kohtuullista työtä tekevä näyttelijäporukka.

Aukoton tarina Reunalla ei missään tapauksessa ole, mutta jännitys ja toiminta ovat paketissa riittävän hyvin tasapainossa. Yhtymäkohtia tulee mieleen hieman Pakosarjan parhaista hetkistä, ja perjantai-illan vuokraleffasta raina käykin vallan mainosti.

7

Arttu Rajala



## The Raid Redemption

Pääosissa Iko Uwais, Ananda George, Ray Sahetapy & Yayan Ruhian  
Ohjaus GARETH EVANS Genre TOIMINTA Julkaisija FUTURE FILM

**INDONESIA EI OLE MONILLE KOVIN** tuttu leffamaana, mutta The Raidilla on potentiaalia muuttaa tämä kertaiskulla. Sen ohjaaja on hupaisaa kyllä walesilainen Gareth Evans, joka asuu Jakartassa. Hän on aiemmin tehnyt paikallisen Iko Uwaisin kanssa kulttihiitti Merantaun (2009), mutta vasta The Raid on todella tuonut kaksikon sekä indonesialaisen pencak silat -lähitaistelulajin maailman tietoisuuteen.

The Raid vaikuttaa alussa lähes videopelimaaisen yksinkertaiselta elokuvalta. 20 erikoisryhmän poliisia tunkeutuu jakartalaiseen tornitaloon, jota asuttavat enimmäkseen kaupungin pahimmat rikolliset, tavoitteenaan napata sitä pyörittävä gansteripomo. Nopeasti kuitenkin paljastuu, että operaatiolle ollaan lähdey väärillä motiiveilla, eivätkä kaikkien hahmojen väliset suhteet olekaan aivan niin yksioikoisia.

Vaikka mukaan onkin mahduttu ihan kivaa juonellista sisältöä ja yllättäviä käänteitä, on The Raidin painotus silti ehdottomasti toiminnassa, eikä tässä ole mitään vikaa. Tietty videopelimaisuus säilyy koko ajan, meiningin heilahdellessa Counter-Strikesta Mortal Kombatiin. Parasta antia ovat silti asetto-

mat taistelukohtaukset.

Pencak silat on kattonimike, jonka alle indonesialaiset taistelulajit koottiin vuonna 1948. Vaikka lajin kirjoa on formalisoitu esimerkiksi 1982 perustettuja maailmanmestaruuskisoja varten, tarjoavat ne edelleen paljon vaihtelua, ja sopivat elokuvamäisikeeksi erittäin hyvin.

The Raid on kuvattu käsivaralta, mutta tämä on kerrankin tehty hyvin. Taistelukohtauksien upeista koreografioista pääsee nauttimaan täysin rinnoin, ja meininkiä on maustettu satunnaisilla hidastuksilla ja tyyllitelevillä efekteillä, jotka taas kerran korostavat kokemuksen videopelimaisuutta. Kuten odottaa saattaa, elokuvan väkivalta on paljolti ylitselyövää, mutta verellä ja suolenpätkillä ei jäädä kuitenkaan mässäilemään loputtomasti.

The Raid: Redemption on likipitään täydet pisteet ansaitseva toimintaleffa, jonka ainoaksi synniksi voi laskea joidenkin kohtausten kevyen venyttämisen. Myöskin ekstrojen puute jäi tässä julkaisussa hieman kaivelemaan.

9

Mika Sorvari

## Kuukauden dokumenttijulkaisu



### Säilöttyjä unelmia

Kirjoittajat Katja Gauriloff, Joonas Berghäll & Jarkko T. Laine  
Ohjaaja KATJA GAURILOFF  
Julkaisija FS FILM

**SÄILÖTYISSÄ UNELMISSA** seurataan sitä kuinka säilykkeet päätyvät suomalaisten kauppojen hyllyille. Vaikka siinä perehdytäänkin esimerkiksi teollisten kanaloiden ja itäisten teurastamoiden toimintaan, ei kyseessä ole kannanotto näitä kohtaan. Täytyy myöntää, että syömätottumuksiinsa tulee varmasti harkittua uudestaan dokumentin takia, mutta päähenkilöinä ovat silti ihmiset pienine tarinoineen.

Säilöttyjä unelmia maalaa karuja kuvia olosuhteista, joista valtaosa ihmisistä maailmassa joutuu kärsimään. Valopilkkujakin löytyy, mutta suurimassa osassa dokumenttia kuullaan

sydäntäsärkeviä tarinoita ja vaatimattomuudessaan pysäyttäviä unelmia.

Kamera keskittyy täysin ihmisiin työssään, eikä dokumentintekijöitä nähdä tai kuulla missään vaiheessa. Tätä neutraalia lähestymistapaa häiritsee hieman hautajaishenkinen taustamusiiikki, joka tekee raskaista aiheista tarpeettoman melodramaattisia.

Tästä huolimatta kyseessä on ansioitunut ja ajatuksia herättävä dokumentti, joka avaa katsojalle kaikessa raadollisuudessaan sen ketjun, joka johtaa lihakeittopurkin ilmes-

8

Mika Sorvari



Bonus



## MUISTISSA COUNTER-STRIKE

Kehittäjä Valve Julkaisija Valve Julkaistu 2000 Alusta PC

Half-Life-modista alkunsa saanut "CS" valloitti verkkoräiskintäskenen vuosituhannen vaihteessa. Pelin eri versioita pelataan yhä.

**Valven tuoreeltaan julkaisema Counter-Strike:** Global Offensive on jo neljäs versio Half-Life-modista kummunneesta pelistä. Monet kuitenkin muistavat ja jopa edelleen pelaavat alkuperäistäkin.

Lyhyestä virsi kaunis: Vuonna 1999 opiskelija Minh Le alkoi kehittää Counter-Strikeksi nimeämäänsä tiimpohjaista modia Half-Lifeen. Le oli tätä aiemmin tehnyt modauksia muun muassa Action Quake 2:n parissa, mutta CS vei hänet mukanaan. Le päätyikin työstämään sitä 20 tunnin viikkovauhtia. Projektiin liittyi myös Jess Cliffe, ja pian kasassa olivat ensimmäiset betaversiot.

Counter-Striken suosio nousi raketin alla, mikä herätti Valven vuonna 2000 ostamaan sen

## MODIN SUOSIO NOUSI RAKETIN LAILLA

oikeudet itselleen sekä ottamaan Len ja Cliffen palkkalistoilleen. Samana vuonna CS julkaistiin virallisesti omana pelinä.

Konsepti oli varsin yksinkertainen. Terroristien ja vastaterroristien joukkueet ottivat toisistaan mitta joko panttivankien pelastamisen, pommin purkamisen tai (harvemmin) VIP-henkilön suojelun merkeissä. Pelaajat ostivat varusteensa aina erän alkaessa, ja erilaiset suorituks-

set kartuttivat pankkitiliä. Henkiin jääneet saivat tietysti pitää varusteensa.

Tämä ensimmäinen virallinen Counter-Strike on se, johon alunperin itse tutustuin. Verkkoyhteydet eivät tuolloin olleet nykyisellä tasollaan, mutta onneksi asuin kommuunissa, jossa oli useampia toisiinsa kytkettyjä tietokoneita. Näiden avulla kävimme monia muistorikkaita matseja, joihin oman lisämausteensa toi mahdollisuus huudella loukkauksia huoneesta toiseen. Teknisesti olimme enemmän jugurttipurkkipuhelimen kuin mikrofonikuulokkeiden aikakaudella.

Counter-Strike ihastutti minua normaaleista deathmatch-kuvioista poikkeavalla, taktisella lähestymistavallaan. Kuolema korjasi varomattoman pelaajan helposti, eikä holtittomalla juoksemisella ja räiskimisellä saanut aikaiseksi mitään järkevää. Aseet oli mallinnettu ajankohtaan nähden realistisesti, eikä mukana ollut raketinheittämiä tai muita lennokkaampia vakiovermeitä. Kyllä, alkuperäinen CS oli vakavamiesten peli.

Minulla oli noin vuosikymmenen tauko Counter-Striken ja Global Offensiven välillä, ja tämä aika on ehtinyt selvästi syödä reflekseistä sen parhaimman terän. Kenties olisi aika koota vanhat joukkueet takaisin yhteen ja koittaa, kuinka muun muassa Italian, Dustin ja Militian merkeissä hiotut rutiinit vielä toimivat.

**Mika Sorvari**

### De\_Dust

Dust (artikkelin isossa kuvassa) on yksi suosituimmista ja tunnetuimmista kentistä Counter-Strikessa. Lähi-idästä vaikutteensa ammentava kenttä on pysynyt sarjan vakiovarustuksessa pelistä toiseen, eikä siihen ole tohdittu tehdä radikaaleja muutoksia. Lähinnä kentän visuaalista tyyliä on päivitetty ajan myötä. Esimerkiksi uuden Counter-Strike: Global Offensiven versio poikkeaa alkuperäisestä kellertävänruskeasta tyylistä piirun realistisempaan suuntaan. Joissain yhteyksissä esiintyvä etuliite "de" viittaa kentällä pelattavaan bomb defusal -pelimuotoon, jossa vastaterroristit pyrkivät purkamaan terroristien asettamat pommit.



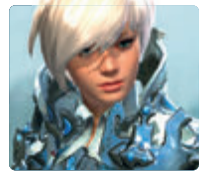
## LISTAT

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



### Uusien pelien vyöry Guild Wars 2

NCsoftin verkkoroolipeli Guild Wars 2 johti alkusyksyn uutuuskien vyöryä listalle. Kuuden kärjestä löytty vain kaksi vanhempaa peliä. Se on huomattava muutos kesäkausiin, jolloin listan muutokset ovat verrattain vähäisiä.



### Suomen Top 10, viikot 33-34

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	<b>Guild Wars 2</b> PC	NCsoft	9
2	<b>Sleeping Dogs</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Square Enix	8
3	<b>Battlefield 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	<b>New Super Mario Bros. 2</b> 3DS	Nintendo	9
5	<b>Lego Batman 2: DC Super Heroes</b> Playstation 3 / Xbox 360	Warner	8
6	<b>Darksiders II</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	THQ	9
7	<b>Call of Duty: Black Ops</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	9
8	<b>London 2012</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Sega	7
9	<b>FIFA 12</b> 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
10	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10

### Suomen Top 10, viikot 31-32

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	<b>Battlefield 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
2	<b>Lego Batman 2: DC Super Heroes</b> 3DS / DS / PC / PS3 / PS Vita / Wii / X360	Warner	8
3	<b>London 2012</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Sega	7
4	<b>Call of Duty: Black Ops</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	9
5	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10
6	<b>Diablo III</b> PC	Blizzard	8
7	<b>Lego Star Wars III: The Clone Wars</b> 3DS / DS / PC / PS3 / PSP / Wii / X360	Activision	7
8	<b>NHL 12</b> Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
9	<b>Max Payne 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	9
10	<b>The Sims 3: Lemmikit</b> 3DS / PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	7

Listat kokosi Suomen peliohjelmisto- ja multimedia-yhtiö FIGMA ry yli 200 kotimaisen pelikaupan myyntiraporttien pohjalta. Lista ilmestyy joka toinen viikko. Lue alustakohdat listat osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



PIILOPAIKKOJEMME VÄHENTYESSÄ  
KÄÄNNYIMME TOIVON PUOLEEN  
MUTTA SE OLI JO KAIKONNUT

# NO HOPE LEFT

2.10.2012

WWW.NOHOPELEFT.COM

JATKA TARINAA... LATAA BLIPPAR-SOVELLUS JA HERÄTÄ RESIDENT EVIL -MAAILMA HENKIIN.

ENNAKKOTILAA Xbox 360® -VERSIO NYT



Kotiin toimitettuna alk. **43,44**  
www.vpd.fi



facebook.com/residentevil



youtube.com/residentevil



#RE6

CAPCOM®

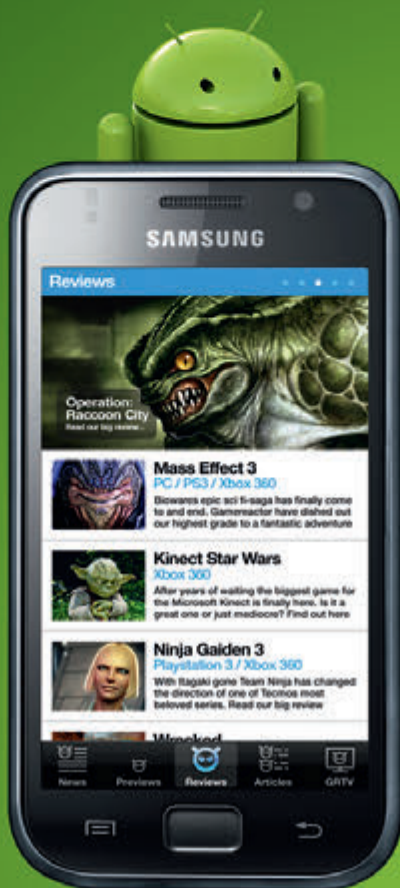
XBOX LIVE

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED. 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.

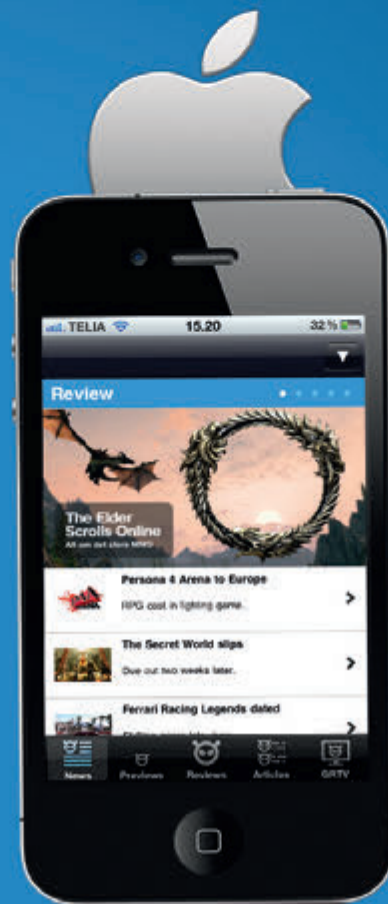
XBOX 360

Jump in.





GAMEREACTOR **NEW!**  
**Android APP**



GAMEREACTOR **NEW!**  
**iPhone APP**

