

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | PSP | DS | PS2 | PC

ILMAINEN
PELILEHTI
Helmikuu 2010
Numero 21

Game reactor

Pohjoismaiden

www.gamereactor.fi

YKSINOIKEUDELLA!

C R Y S I S 2

PIAN NEW YORKISSA RYTISEE



For more information please contact your local dealer.

For more information please contact your local dealer.

NEW!



**MIONIX NAOS 5000
LASER GAMING MOUSE**

- 5040 dpi laser sensor
- 128kb built-in memory
- Customizable LED light system
- S.Q.A.T - Surface Quality Analyzer Tool

ANBEFALES
hardware.no

MIONIX™
LEAST YEARS AHEAD OF THE GAME

WINNERS.COM
BEST IN TEST

SENNHEISER PC 350

A NEW ERA IN THE GAMING HEADSET

Whether battling evil aliens or fighting guerilla warfare, a fraction of a frame separates winners from the rest. Hearing and being heard can make or break a game.

PC 350 marks the beginning of a new era in the gaming headset technology, by adding a never before experienced dimension of reality to gaming providing the most accurate sound positioning and sound quality available in the market. Thanks to Sennheiser's expertise as a global leader in electro-acoustics, PC 350's sound perception is so precise, that you will literally feel like you're in the game.

- Closed type, circumaural PC gaming headset
- Superior passive attenuation of ambient noise
- Frequency response optimized for Binaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented Duofol Diaphragm technology
- Adaptive baffle damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



SENNHEISER

ATI RADEON GRAPHICS



**HIS HD 5750 ICEQ+
1GB (128BIT) GDDR5**

HIS IceQ technology is endorsed as the most efficient cooling technology among the current mainstream graphic cards' series. HIS IceQ can actively draw the air inside your PC case to cool down the card, and blows amounts of hot air out of your case dramatically decreasing the GPU temperature together with your PC components. HIS IceQ is also UV sensitive, enhancing the gamers' UV light case.

HIS
Faster, Cooler, Quieter!

NEW!



**ORIGENAE M10
MINI HTPC ENCLOSURE**

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched.

Whilst the M10 is petite in size it does not sacrifice the performance of the system in order to achieve this, with the quality 150W power supply included you have the ability to install a powerful system inside the enclosure.

Origenae

POINT OF VIEW



NEW!

NVIDIA ION

**POINT OF VIEW MOBII TOKYO
MINI PC**

NVIDIA® ION graphics processors are the best solution for a premium experience on small, low-power PCs. NVIDIA® ION graphics processors transform the experience on today's small, low-power PC designs, providing:

OCZ Technology



**OCZ MODXSTREAM PRO (500~600W~700W)
EZ MOD CABLE MANAGEMENT / ACTIVE PFC**

80 PLUS

NVIDIA SLI

The ModXStream Pro Series is the superlative solution for driving today's gaming systems, and is NVIDIA® SLI™ certified to power dual graphics. Professional-grade yet designed with gamers and modders in mind, this PSU is stable, robust, and sports a sleek look and compact form factor. Kept ultra-cool with a load-controlled 135mm fan, the ModXStream Pro was engineered to be the quietest PSU available and eliminate distracting noises from your PC. 80+ Certified, featuring up to 86% efficiency at typical load, this leading-edge power supply remains rock solid and powerful while retaining superior efficiency under load.



**NH-D14
CPU COOLER**

Combining a massive six heatpipe dual radiator design with an exquisite NF-P14/NF-P12 dual fan configuration, the NH-D14 is built for ultimate quiet cooling performance. Topped off with a tube of Noctua's award-winning NT-H1 thermal compound as well as the new SecuFirm2™ multi-socket mounting system, the NH-D14 is an elite choice for the highest demands in premium

Socket compatibility: Intel LGA1366, LGA1156 LGA775 & AMD AM2 AM2+, AM3 (backplate required)



For more information please contact your local dealer.

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.



CNPS10X PERFORMA
CPU COOLER WITH DUAL FAN SUPPORT

The CNPS10X Performa is optimally designed and engineered to maximize the value/performance ratio and it really does! Literally CNPS10X Performa provides the outstanding cooling performance and maximum quietness simultaneously. There is nothing better than trying it yourself and just hook this up to your adorable system. Whatever CPU is in the system, this awesome cooler will blow all troublesome heat away.

ZALMAN

For more information please contact your local dealer.



TWO HUNDRED
MID-TOWER GAMING CASE

A head-on collision of value and kickassness, the Two Hundred by Antec is our most affordable gaming case yet. Get the awesome features you expect from Antec, plus brand new features like a built-in hot swap SATA hard drive caddy! The Two Hundred also introduces a CPU cutout for installation of CPU coolers, a perforated front bezel for maximum air intake, plus a whopping ten drive bays! And with menacing style that'll strike fear in the hearts of men, the Two Hundred's got it all. So don't spend an arm and a leg. Sever an arm and a leg (off your opponent!) with the Two Hundred.

- Front-loaded hot swap 3.5" SATA hard drive caddy
- CPU cut-out allows for easy installation of CPU coolers
- Bottom-mounted power supply isolates heat and noise
- Perforated front bezel delivers maximum air intake
- Front-loaded HDD cage for up to 6 hard disk drives
- Cable management ties help keep your case tidy
- 1 X top special 140mm TwoCool™ fan

CP-850
850 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-850 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gamer and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-850 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm Pulse Width Modulation (PWM) fan and dual PCB layout also ensure optimal cooling performance and reliability.



- NVIDIA™ SLI™-ready certified
- Advanced hybrid cable management improves airflow and reduces clutter
- Meets 80 PLUS® certification standards
- Safety protection circuitry prevents damage resulting from short circuits
- SATA connectors for Serial ATA drive

Antec
Believe it.



LOGITECH® Z-10
INTERACTIVE 2.0 SPEAKER SYSTEM

Touch-sensitive multimedia controls & presets give you unprecedented control of your digital music. An innovative LCD display shows song information, a digital clock and other useful information and the bi-amp, two-way speaker design delivers studio-quality audio with a more balanced response. The single USB cable provides a simple, no-hassle installation.



LOGITECH® X-530
ADRENALINE-PUMPING SURROUND SPEAKER

Pump up your PC surround sound with Logitech's X-530 speaker system. Dual driver satellites use FDD2™ technology to eliminate uneven response created by conventional dual driver designs. The ported subwoofer features a real-time equaliser that maximises punch while minimising distortion. Matching front and rear satellites deliver balanced surround sound.



NZXT HADES
9 BAY BLACK MDTOWER

- VGA clearance room for 300mm cards like the ATI 5970
- Control the flow: Gaming, overclocking, or office work the dual 8W per channel fan control allows control over the dual 2 00mm fans that spin up to 150 CFM each
- Monitor your system: A three CF temperature display at front panel allows the user to see temperatures inside the chassis even with the door closed. A slant on the door allows for easier viewing from above.
- Wire Routing: Motherboard punched holes allows for quick CPU bracket removable and optimal wire routing.
- NZXT Solid State bracket allows for two SSD drives to be installed
- Pre-drilled water cooling holes on the backplate
- Mounting holes for dual radiator at the top
- Removable filter at the bottom PSU

NZXT TEMPEST EVO

BLACK STEEL MID TOWER CHASSIS

Announcing the Tempest EVO, a sleek, all black, steel mid tower gaming chassis. Building off of the original Tempest's award winning design, the EVO brings advanced cooling power, expandability, and cable management. The Tempest EVO maximizes airflow circulation with Dual 120mm intake, dual 140mm top exhaust, side 120mm, and a rear 120mm fan. NZXT even redesigned the fan blade design so they effectively deliver more air at lower noise levels. Additionally, the bottom mounted PSU provides better airflow and separation of heat from the CPU.



NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY

For more information please contact your local dealer.

Jori Virtanen, päätoimittaja



Runsaudenpula

Heavy Rain saapuu pian, Mass Effect 2 ja Bayonetta ovat jo kaupoissa. Dragon Age: Origins odottaa toista läpipeluu kertaa ja WoWiakin pitäisi ehtiä. Miten tähän kaikkeen riittää aika?

Yleensä pelitarjonta loppuu kuin seinään kun joulunpyhät on pulkassa. Vuosi 2010 on ensimmäinen kerta, kun isot julkaisijat satsaavat myös alkuvuoteen täydellä teholla. Tämä on tietysti vahinko, sillä alun perin moni kevään peleistä oli tulossa jo syksyllä. Suurtalot pelkäsivät rahavirtojen kärsivän jos joulumarkkinat tulvivat odoteista peleistä, joten osa siirtyi kevääseen. Nyt on käsissä jälleen uusi runsauden kauhistus.

Vaan kehtaako tästä valittaa? Aiemmin on määritetty siitä, että tutustumisen arvoisia pelejä ei ole riittävästi. Pelialalta on aktiivisesti vaadittu parempia tuloksia, ja nyt kun kerrankin on hyviä pelejä enemmän kuin tarpeeksi, ensimmäinen reaktio on kiskaista niistä kunnollinen ähky. Tällainen pelien ahmiminen kuitenkin riistää harrastuksesta kaiken ilon. Tilanteeseen on vain yksi ratkaisu: ryhtyä entistä valikoivammaksi.

Kaikkea ei ole pakko saada ja omistaa heti saman tien, vaan kannattaa tyyliä jatkaa hyväksi havaittuun malliin ja kuoria kermat päältä. Valitkaa tarkoin ne itseänne eniten kiinnostavat pelit. Lukekaa kiinnostavista nimistä lukuisia arvosteluita ja kokeilkaa demoja. Keskittykää vain niihin peleihin, jotka eniten kiinnostavat, ja kun peli on hankittu, älkää kiirehtikö, vaan nauttikaa kokemuksesta täysillä. Viihtykää.

Ne kasin pelit voi sitten säästää kuiviin kausiin. Niitä tulee vielä, eikä hyvä peli hetkessä vanhene.

Jori

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #21

Pelastimme tunnetun avaruuden, räpiköimme rankkatesteissa ja katsastimme Bungien ja Crytekin uusimmat.



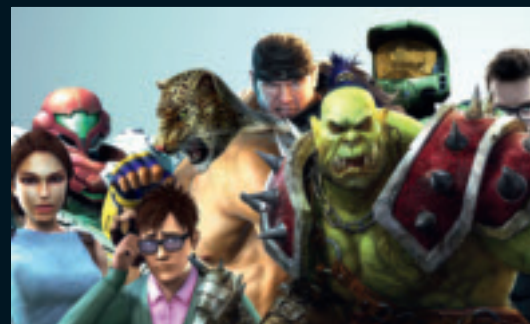
22 Parasta 2010

Listasimme pelivuoden kuumimmat jatko-osat ja suurimmat toivot. Katso, mitä tänä vuonna odotetaan kieli pitkällä ja ilo rinnassa.



06 Crysis 2

Maailman komein räiskintä on saamassa seuraajaa: Crytek kertoo Gamereactorille, millä räiskintäherkku tulee näyttämään.



14 Vuosikymmenen voittajat

Mitkä 20 nimeä vuosien 2000 ja 2009 välillä kohautti kohauttavat kovimpaa - ja mitä toimitus valitsi bonusmaininnan väreiksi?



28 Halo: Reach

Jonas Mäki kävi Bungiella tutustumassa Haloversumin seuraavan version näkyymiin - ennakosta selviää kaikki.



34 Mass Effect 2

BioWaren avaruusoopperan keskimääräinen luku hurmasi arvostelijat toimittamalla juuri sitä, mitä luvattiinkin.

Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 13 Reaktio
- 44 Päiväkirja
- 44 Blu-ray
- 45 Ladattavat
- 46 DVD

Ennakkoarvot

- 28 Sonic & Sega All-Stars Racing
- 28 MotoGP 09/10
- 29 ModNation Racers
- 30 Halo: Reach
- 32 Napoleon: Total War
- 32 Supreme Commander 2
- 33 The Whispered World

Arvot

- 34 Mass Effect 2
- 36 Heavy Rain
- 37 Army of Two: The 40th Day
- 37 Resident Evil Zero
- 38 M&M: Clash of Heroes
- 38 Zelda: Spirit Tracks
- 39 Dark Void
- 40 Star Trek Online
- 41 White Knight Chronicles
- 41 Vancouver 2010
- 42 Darksiders
- 43 Dante's Inferno
- 43 Tatsunoko vs. Capcom

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

Päätoimittaja Jori Virtanen (jori@gamereactor.fi)
Taiteija Susi Vaasjoki (susi@gamereactor.fi)
Vastuuhenkilö Jori Virtanen
Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)
Käännökset Jori Virtanen, Susi Vaasjoki

Tekniikka & verkkosivut Emil Hall
(emil.hall@gamereactor.se)

Avustajat

Kimmo Pukkila, Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Annakaisa Kultima, Leevi Rantala, Tero Kerttula, Tuuli Saarinen, Milsa, Ida Kankaanpää, JD Sorvari, Tuomo Luukkanen

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Live-syöte m.gamereactor.fi

Tilaa www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Paino Colorprint Danmark

ISSN 1798-5412

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel
(morten.reichel@gamereactor.net) 45 88 76 00

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 ilmaisjakelulehti, jota tekee viisi eri toimituskuntaa Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa ja Saksassa. Suomessa Gamereactoria jakelevat mm. Giganti, EB-Games, ToysRus, ONOFF, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Pelti ja VPD. Voit myös ladata lehden PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata sen kotiin vuodeksi postikuluja vastaan.

Verkkosivuiltamme www.gamereactor.fi löydät joka päivä uusimmat uutiset ja peliarvot, unohtamatta haastatteluita, artikkeleita ja yleistieta pelialalta. Gamereactor.fi:ssä voit myös perustaa oman blogin, kirjoittaa lukija-arvioita, keskustella foorumillamme ja esittää kysymyksiä toimittajille.

Testiversiot:

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

Ikärajat:

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

Verkkosivut:

Lehdessä julkaistaan tilasista arvion lyhennetty versio. Pitkät arvot, kuten myös vanhat peliarvot, löydät verkkosivuiltamme!

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

JONI
EMÄNTÄ
THE BALLAD OF GAY TONY



grand theft auto

Episodes From
Liberty City

KAKSI KOKONAISTA PELIÄ: THE BALLAD OF GAY TONY JA THE LOST AND DAMNED

18

www.pegi.info

VAIN
XBOX
360:ILLE

MYNNISSÄ NYT

www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

XBOX
LIVE



© 2006-2009 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, Episodes from Liberty City, the R logo, the Grand Theft Auto logo and the Episodes from Liberty City logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

Jump in.

XBOX 360

TEMPO

UUTISIA / HUHUJA / JUORUJA / LISTOJA
Pelutiset päivittäin uutisissa www.gamereactor.fi

CRYSIS 2

Crytek on ladannut akkunsaa, ja nyt New York palaa. Petter jututti tuottaja **Cevat Yerlia**.

Ruudinkäryn kyllästämä paratiisisaari on jäänyt kauas taakse. Kylmää rakastavat avaruusoliot, ruskettuneet korealaiset ja korkeat palmut ovat vain kaukainen muisto. Saksalainen Crytek on kerännyt voimia ja aikoo uudistaa räiskintägenren jälleen kerran. Luvassa on enemmän vapautta, yhä laajempia alueita ja entistä enemmän taktista sodankäyntiä, tällä kertaa keskellä New Yorkia.

Uusi kriisi käynnistyy, kun muukalaiset iskevät jälleen. Laskeutumisalukset sukeltavat tulisina komeettoina pilvien läpi asfalttia kyntämään, kopat aukeavat ja otukset vyöryvät ulos. Uhka on todellinen ja New York on täysimittaisen hyökkäyksen

kohteena. Yhdysvaltain paras puolustus lepää tutun sankarin, Nomadin, harteilla. Nomad on kovaksikeitetty ja peloton sotilas, joka on amerikkalaisen sota-koneiston taidonnäytteen, uskomattomiin ponnistuksiin kykenevän nanopuvun peittämä.

Crytek kutsuu invaasion torjumista katastrofaalisen kauniiksi. Vihollisten ensimmäisen aallon torjuminen riippuu täysin Nomadista, siis pelaajasta. Tämä kaikki vain pohjustaa vielä suurempaa hyökkäystä ja voitte olla varmoja, että se on tulossa.

Crysis 2 tulee olemaan kovempi, äänekkäämpi, nopeampi ja suurempi. Otiimme selvää tulevasta ja haastattelimme pelin takana olevaa tuottajaa, kehittäjänä Cevat Yerlia.





”CRYSIS 2 ESITTELEE NANO SUIT 2.0:N”

tukemisesta kuin puvun tiettyjen ominaisuuksien käyttämisestä kenttäsuunnittelun määräämillä hetkillä. Olemme hyvin tietoisia siitä, että ykkösosan pelaajat kehittivät kekseliäitä tapoja käyttää nanopukua, ja olemmekin hioneet puvun eri aspekteja nimenomaan rohkaistaksemme kokeilevaa ja omaan tyyliin sopivaa pelaamista. Jotkut pelaajat haluavat pelata aggressiivisesti, toiset varovaisesti, ja kolmannet käyttävät puvun jokaista temppua ollakseen tehokkain mahdollinen tappokone. Uusi nanopuku tukee kaikkia näitä pelitapoja, ja siinä olevia lisäajippoja voi päivittää ja muokata oman maun mukaiseksi.

Maksimaalista tehoa hakevat yhdistävät puvun kykyjä ja ominaisuuksia, kuten nopeutta ja voimakkuutta. Vaikka aktiiviset kyvyt eivät olisikaan käytössä, passiiviset ominaisuudet ovat jatkuvasti päällä, antaen pelaajien pysytellä valitsemassaan roolissa koko ajan.

Mikä oli Crysisin paras pala?

- Se ensimmäinen kerta, kun pelasin nanopuvun toimintojen kokeilemiselle suunniteltua testikenttää. Loikkasin mökin päälle, hakkasin kattoon reiän ja pudottauduin sisällölijojen niskaan yhtenä hävityksen pyörremyrskynä. Se oli elämys, mihin mikään muu kokeilemani toimintapeli ei ole pystynyt vastaamaan. Ennen kaikkea se oli hienoa näin tuottajan näkökulmasta. Silmäkarkin ja avoimen maaston ohella nanopuku erilaisine temppuineen oli se paras yksittäinen osa.

Ensimmäinen peli päättyi siihen, kun Nomad palasi saarelle. Jatko-osassa hän taistelee New Yorkissa. Mitä tässä välissä on tapahtunut?

- Kun aloitimme Crysis 2:n suunnittelun, yritimme ensin päättää mihin suuntaan haluamme tarinaa viedä. Crysis oli erinomainen seikkailu, mutta miten siitä jatkaisi? Mitä historiankirjoihin seuraavaksi kirjattaisiin?

Koska koko Crysisin tarina pyöri paratiisi-saaren ja hallituksen salaliiton ympärillä, kerronnan mahdollisuudet oli tiukasti rajattu. Näin pelkistetyksi kaikki tapahtui piskuisella saarella, eikä muu maailma tiennyt mitä oli tapahtumassa. Mutta oli selvää, että henkijääneet kertoisivat avaruusolentojen maihinoususta eteenpäin, ja pian huhut katastrofista



Cevat Yerli

Turkkilainen Cevat Yerli, 32-vuotias pelinero, perusti Crytekin 11 vuotta sitten. Hänen veljensä Faruk ja Avni Yerli liittyivät mukaan, vuotta myöhemmin. Nyt kolmikko johtaa yhtä maailman suurimmista riippumattomista kehittäjistä.

leviäisivät.

Joten kun miettii mitä tuon jälkeen tapahtuisi, oli pian selkeää, että kaikki kulminoituisi suuressa asutuskeskuksessa, ja valitsimme New Yorkin. Ensimmäistä kertaa studion historiassa Crytek ei puuhastele viidakkoympäristön kanssa, vaan sijoittaa osaamisensa yhteen upeimmista ja kuuluisimmista kaupungeista. Valitettavasti sen enempää en voi paljastaa.

Mitä uusia ominaisuuksia nanopuvusta löytyy?

- Crysis 2:ssa esitellään uusi ja paranneltu nanopuku, Nano-Suit 2.0. Se antaa pelaajille enemmän toiminnanvapautta kuin mihin ykkösosasta tuttu panssaripuku pystyi. Tällä kertaa kyse on enemmän erilaisten pelityylien



KOKEILE ERI YHDISTELMIÄ

Crytekin mukaan Crysisissä eniten käytetty voimayhdistelmä oli nopeus ja teho. Suurin osa pelaajista nautti vauhdin hurmasta kirmatessaan vihollistensa lähetyville, ja hyvään asemaan päästyään oli kiva vaihtaa tuliaseiden tehoa kasvattava Power-kyky päälle. Monilta pelistä muuten pitäviltä faneilta tuli kuitenkin kitkerää palautetta koskien kyynvaihton kömpelyyttä kesken kiihkeiden tultaisteluiden. Pelaaja menehtyi aivan liian helposti säätääessään pukuaan uudelle vaihteelle. Crysis 2 korjaa asian pehmentämällä siirosta kyvystä toiseen: ennen kuin nopeus vaihtuu tehoksi, pelaajalla on hetken aikaa käytössä molemmat. Hetkeksikin saatu tuplaetu on varmasti elintärkeä temppu tiukoissa tilanteissa selviämiseen.



CRYENGINE 3 JYRÄÄ

Gears of Warin takana oleva pelitalo Epic on väitetyä kehittelemässä uusinta versiota suorastaan rikollisen suosituista Unreal Engine -pelimoottoristaan. Samaan aikaan id Software viimeistelee Id Tech 5 -moottoriaan kaunistaa grafiikkaa rakastavien kehittäjien iloksi. Vaikka nämä kaksi polygonipäijää yhdistäisivät voimansa, niillä ei ole mitään jakoja pärjätä Crysis-pelien törkeän hyvän grafiikan takana olevalle CryEngine 3:lle.



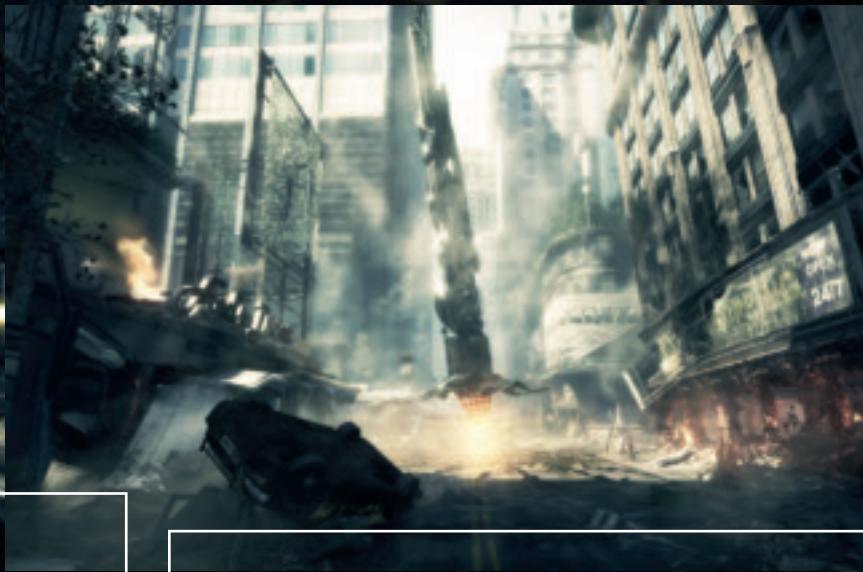
EI SANAakaan TARINASTA

Crysis 2:n juonesta Crytekin mahtimies ei antanut pienintäkään yksityiskohtaa. Meillä ei ole aavistustakaan keitä nämä ruskeapukiset tyytit ovat, tai miksi he valitsivat kohteekseen juuri New Yorkin. Joudumme odottamaan juonipaljastuksia kesään ... välitettävästi.



CRYSIS KOHTAA CRACKDOWNIN

Tuottaja Cevat Yerliin mukaan suuri osa siitä pelillisestä vapaudesta, mitä Crysis 2 lupaa tulee perustumaan mahdollisuuteen valita taisteluasemansa myös korkeussunnassa, ei vain maantasalla. Toisin kuin esikoispelin pannukakkuviidakko, New York City tulee tarjoamaan riittämiin arkkitehtuuria, jota tuhota, suojella, kavuta ja hyötykäyttää taistelussa muukalaisia vastaan. Pelkkä ajatuskin pilvenpiirtäjissä pomppimisesta pistää suun kuolaamaan innosta.



KAUHEAN KAUNIS KATASTROFI

Crytekin versio New Yorkista on kaunis silloinkin, kun sitä runtelee kaoottinen ja raivoisa sota ulkoavaruuden valloittajia vastaan. Crytek itse kutsuu tätä kahtiajakoisuutta "katastrofisen kauniiksi" - studio on aktiivisesti yrittänyt välttää sortumista monia pelejä riivaviin dystooppisen synkkiin väreihin ja sävyihin.

Mikä taas oli Crysisin heikoin lenkki?

- Vaikea kysymys. Luulena, että heikoin osa peliä oli itse tarina. Minun mielestäni juonesta puuttui omaperäisyyttä ja yksityiskohtia. Crytekiä on moitittu tästä useiin ja olemme täysin tietoisia, ettemme ole tehneet läksyjämme tarinankerronnan suhteen niin hyvin kuin pitäisi. Mutta me opimme vuorenvarmasti virheistämme.

”ISOMPI, HAUSKEMPI, VAIHTELEVAMPI JA SIISTIMPI KUIN ESIKOISPELI”

Toinen ongelma koski pelin loppupuolen ratakiskomaisuutta. Kolmas virhe taas oli päätös olla kehittämättä Crysisistä myös Xbox 360:lle ja PlayStation 3:lle.

Mitä yllätyksiä on luvassa?

- Koska Crysis 2 julkaistaan PC:lle, Xbox 360:lle ja PlayStation 3:lle, haluaisin jakaa vastaukseni osiin. Luulen, että erityisesti konsolipelaajat tulevat pitämään Crysis 2:n vapaata etenemistä mielenkiintoisena. Crysis-pelien rakenne ei ole se tyyppinen ”mene tuonne ja tee näin”, vaan siinä tarkastellaan tilannetta etäältä ja laaditaan suunnitelma, jotta vastassa olevat viholliset saadaan kukistettua parhaaksi näkemällään tavalla. Pelaajilla on vapaat kädet päättää mitä aseita ja millä tavoin niitä käytetään, tai miten ympäristöä käytetään hyödyksi. Kutsumme tätä ”Veni Vidi Vici” -pelityyliksi. PC-pelaajat ovat jo saaneet tästä makua ensimmäisen Crysisin kohdalla, joten se ei välttämättä tule heille yhtä mukavana yllätyksenä, vaikka varmasti viihdyttääkin.

Ensimmäinen Crysis on edelleen markkinoiden upsin peli. Mitä graafisia parannuksia kakkososa tuo tullessaan?

- Kiitoksia kehuista! Crysisissa halusimme piiskata CryEngine 2:sta kaiken irti ja se, että peliä edelleen käytetään graafisen loiston mittatikkuna on oiva osoitus onnistumisestamme. Crysis 2:n kullisseissa hyrräävä CryEngine 3 yhdistää skaalautuvuutta sekä Crytekin graafista ja renderöintiosaamista. Olemme kehittyneet kaikilla osaamisemme alueilla, ja pyrimme totta kai ylittämään aiemmat saavutuksemme.

Vaikutivatko konsolien graafisten tehojen rajat päätökseen vaihtaa rehevät Tyneen valtameren viidakot New Yorkin urbaaniin ja helpommin hallittavaan betoniviidakkoon?

- Oikeastaan päätös siirtää tapahtumien keskipiste New Yorkiin oli pitkän pohdinnan tulos, eikä sillä ollut mitään tekemistä konsoligrafiikan kanssa. Meillä oli takana jo kolme viidakkoon sijoitettavaa peliä, emmekä halunneet enää tehdä neljättä. Kun aloimme suunnittelemaan Crysis 2:a, mietimme aluksi miten voisimme pistää paremmaksi ja mihin suuntaan haluaisimme jatkaa, ja millaisen jättimäisen hiekkalaatikon haluaisimme seuraavaksi rakentaa. Halusimme kaikki nähdä Nomadin keskellä suurkaupunkia, ja New York valittiin melko varhaisessa vaiheessa suunnitteluprosessia.

Kaupunkiympäristö tarjoaa paljon

enemmän mahdollisuuksia korkeuseroihin perustuvaan peliin kuin mitä viidakko voi tarjota. Pelaaja voi loikkia kerrosten ja rakennusten välillä, pudottautua bussien ja rekkojen päälle sekä kieriä kraaterin seinää alas. Pelaajalla on enemmän etenemistapoja kaupungissa kuin viidakossa. Crysisissä pelaajat tulevat saamaan entistä enemmän valinnan vapautta niin etenemisen kuin

hyökkäystensä suunnittelemisen suhteen.

Miten moninpeliä parannetaan tai muutetaan?

- Tässä vaiheessa Crysis 2:n kehitystyötä en valitettavasti halua paljastaa mitään yksityiskohtia moninpelistä. Kiitämme Gamereactorin lukijoita kärsivällisyydestä.

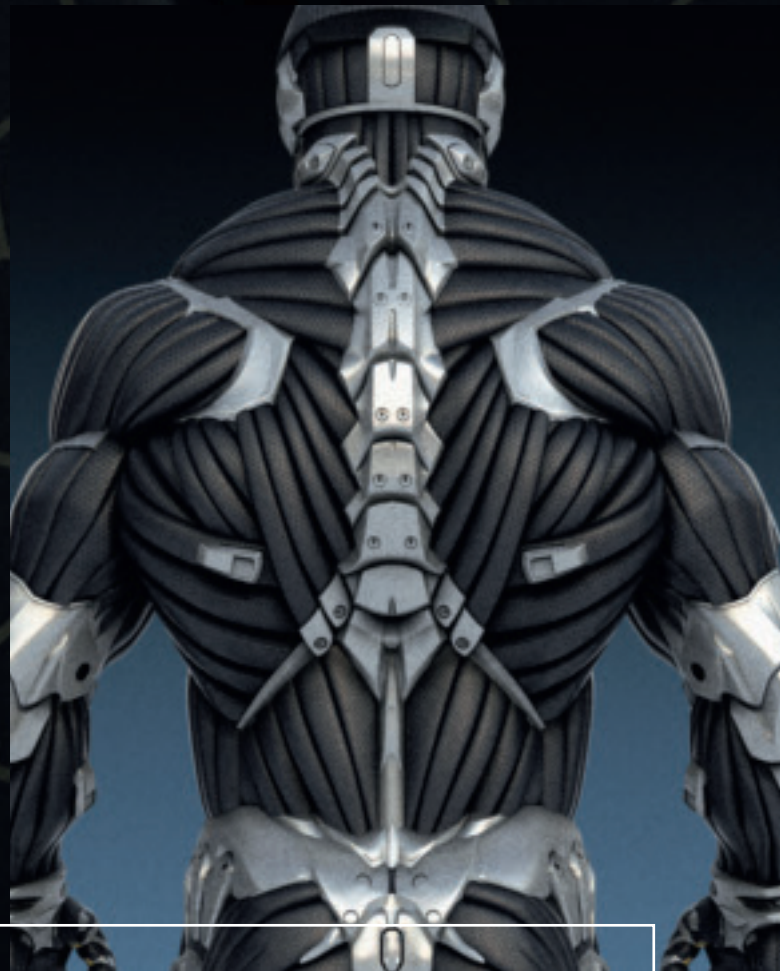
Cryteks genombrott kom i samband med releasen av Far Cry, sen tog Ubisoft över licensen. Vad tyckte du om Far Cry 2?

- Valitettavasti en ole juurikaan ehtinyt peliä pelata, mutta olen pitänyt siitä mitä olen tähän mennessä nähnyt. Hauska peli.

Lukuunottamatta Crytekin omia pelejä, mitkä ovat omia toimintapelisuosikkejasi?

- Tähän on vaikea vastata, sillä hyviä pelejä on niin paljon. Näin yleensäottaen pidän kovasti koko Call of Duty -sarjasta. Call of Duty: Modern Warfare 2 on lumonnut minut perin pohjin. Todella, todella hyvin tehty peli.

Crysis 2 julkaistaan samanaikaisesti PC:lle, PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle. Julkaisupäivää ei ole annettu, mutta veikkaamme lokakuun loppua.



SUOJAA NAHKASI

Crysisin erittäin päheä nanopuku saattaa olla jo todellisuutta. Kiinan armeijalla on hajanaisten raporttien mukaan prototyypivaiheessa oleva, nanotekniikkaan pohjautuva haarniska. Yhdysvalloilla puolestaan on sitkeiden huhujen mukaan jo käyttövalmis versio, joka huolehtii kehon lämpötilasta, pysäyttää verenvuodon sekä vahvistaa lihasten tehoa ja joustavuutta. Vaikka moiset scifipanssarit olisivatkin vielä vasta kehityksensä alkuvaiheessa, ei niiden viimeisteleminen todennäköisesti kovinkaan kauaa mene.



06

syytä miksi Id Software kunkuttaa

Mitä Toxos toi toimintapelaajien?



01

Toimintaklassikot

Id sekä loi FPS-pelien lajityyppiä että hallitsi sitä koko 90-luvun. Wolfenstein 3D päästi pelaajat kokemaan räiskintäpelaamisen aivan uudella tavalla. Doom teki uudistuksesta klassikon ja myös Quake oli aikoinaan sekä siisti että ehta mallistus verkkopelaamisen kulttuuriin.

02

Vaikuttavaa jälkeä

Jo Wolfensteinin ajoista Id on ollut grafiikan edelläkävijä. Studion perustaja John Carmack kuuluu alan huippuihin ja on itse ollut luomassa monia tekniikoita, joita nykyisin pidetään pelityyppiin standardeina - ja Ragen myötä esiteltävä idTech 5 tulee pistämään määreitä taas uusiksi.

03

Vaikutteet

Id ottaa vaikutteita monesta suunnasta - jo studion nimi, joka tarkoittaa Sigmund Freudin vietti-vetoista "se"-olentoa, kertoo studion kulttuuripohjasta. Quakessa voi nähdä vahvoja vaikutteita H.P. Lovecraftin teoksista ja okkultismi näyttelee osaa myös Wolfensteinissa.

04

Upeita pelejä

Doom, Quake ja pian Rage.



05

Raivoa sen olla pitää

Paraikaa tekeillä oleva Rage kuuluu vuoden kuumimpiin nimiin. Tällä kertaa studion tavaramerkiksi muodostunutta FPS-räiskintää on määrä höyryttää aavikkorallimeiningillä, postholokaut-mutanteilla sekä muilla omituisilla otuksilla. Kuulostaa sekä brutaalilta että maukkaalta.

06

Ikimuistoiset aseet

Monille pelaajille Id-pelien aseet ovat aivan erityinen pelikulttuurin ikoni, josta aina jaksaa silmä kostua. Wolfensteinin peruspuukko, Doomien BFG ja Quaken Nailgun ovat tällaisia aseita, mutta mainita voisi myös Tesla Gunin, jolla saimme leikkiä viimeksi 2009 Wolfensteinissa...

Huhu
kertoo
että...

Killzone 3 aiotaan esitellä jo helmikuun lopussa ja Nintendo kuuluu valmistelemaan **liikettä tunnistavaa DS-seuraa** tälle vuodelle. **GTA V** tapahtuu kuulemma **Shanghaissa** ja Rare kuuluu hyllyttäneen **Perfect Dark** -seuraajansa, vaikka peli oli jo lähes valmis.



PELITYYLIIN!

Lara Croft, Tomb Raider

Keskustelua Tomb Raider -sankaritar Lara Croftista leimaa yleensä tasan kaksi asiaa, joista kumpaakaan ei voi mainita perhelehdessä. Toimintapelien kantammin settiin kuuluu kuitenkin myös ikoninen asustus: näin se kootaan.

- 1 Keskipunainen tukka**
Laran tukkalaite on näppärä pikaponkkari - jos pitkää tukkaa ei löydy omasta aikaa, nyt on hyvä hetki alkaa kasvattaa sellaista. Oikean sävyn antaa vaikka Loreal Casting Creme Gloss, väri 734.
- 2 Inttiruskea tank top**
Hanki kastanjanuskea luonnonkuituinen babydoll T-paita. Saksi helma Lara-kelpoisiin napapituuksiin.
- 3 Ilmiömäisen istuvat pikkushortsit**
Hanki istuvat treenipöksyt, vaikka Craft Pro "Cool Brief"-malliset, ja jemmaa logo vyöllä. Hengittävät ja hikoilua lievittävät pöksyt viilentävät kummasti välienselvittelyitä areiden pantterien kanssa.
- 4 Pieni siisti selkäreppu**
Aarteenryöstö- eikon etsintä vaatii myös kantopelit. Laran repun tilavuuteen kaupan laitteet eivät yllä, mutta näön puolesta käy Seoul Leather Backpack osoitteesta www.tuscanyleather.it.
- 5 Armeijan maiharit**
Hanki Timberland- merkkiset puolipitkät saappaat ja viritä paksut valkoiset sukut pilkistämään niiden varsista. Saman viran ajavat myös autenttisen kuluneet armeijan ylijäämämaiharit.

Kane & Lynch 2: DOG DAYS

Blichfeldt kävi Kööpenhaminassa **IO Interactiven** nurkissa katsomassa, miten maailman kovaonnisimman rikollisduon seuraava kohtaaminen muuttaa tuttua toimintareseptiä

Kane & Lynch sai vaihtelevan vastaanoton kriitikoiden joukossa, ja julkaisua tahrasi myös valitettava **Gerstnagate-skandaali**, johon kehittäjillä ei ollut osaa eikä arpaa. **Silti ostavalla yleisöllä riitti mielenkiintoa Kane & Lynch: Dead Menille.** Tällä visiitillä vaikuttaa siltä, että kehittäjien päätavoite on tehdä pelistä entistä parempi.

Vastaava tuottaja Carsten Lund tunnustaa, että hän ja muu tiimi näkivät ensimmäisessä pelissä selviä puutteita. Ennen muutoksista puhumista on silti ehkä hyvä puhua hetki siitä, mikä ei ole muuttanut: olosuhteet ovat toiset, mutta pelin sankarit ovat yhä ennallaan.

Edellisen pelin tapahtumien jälkeen päähenkilöt ovat lähteneet omille teilleen. Sillä välin kun Kane etsii keikkaa, jonka turvin voisi lopettaa rikollisen elämäntavan, Lynch on kotiutunut Shanghain tyttöystävänsä kanssa. Rauha ei kestä: pari palaa yksin tekemään viimeisen yhteisen keikan, joka menee luonnollisesti reisille. Viaton nainen eksyy tulliinjalle ja tilanne riistyy täysin käsistä, kun käy ilmi, että naisen perheellä on yhteyksiä Shanghain alamaailmassa. Yhtäkkiä pahan onnen parivaljakolla ei olekaan perässään ainoastaan virkavaltaa, vaan myös rikolliset, joiden parissa kaksikko elää.

Päätös sijoittaa peli Shanghain maisemiin ei kuulosta tärkeältä, jos ei ole käynyt kaupungissa. Syyt valintaan tulevat selviksi heti, kun peli avautuu ruudulla. Kuva pursuilee värivaloja, jotka ojentuvat katujen ja kauppojen ylle, yrittäen parhaansa

mukaan vetää huomion pois harmaista rakennuksista ja likaisista kaduista. Kun vertaa pelikuvaa ja tekijöiden Shanghaissa kuvaamia videoita, on selvää, millaista vaivaa kehittäjät ovat nähneet ristiriidan autenttiseen uudelleenluomiseen.

Shanghain käyttäminen näyttämönä ei kuitenkaan ole ainoa keino, jolla IO Interactive yrittää vallata uutta alaa. Carsten kertoo, miten koko tiimi on katsonut kaikkea YouTube-videoista kotivideoihin ja yrittänyt hahmottaa, mistä muodostuu se rumuus ja realismi, joka saa tällaiset videot erottumaan niin räikeästi useimmista Hollywood-hittituotannoista. Pelin kamera vaikuttaakin käsivarakuvalta ja itse kuvaa pahoinpidellään filtereillä, jotka tekevät siitä vähän epätarkan ja rakeisen, tosin yleistä grafiikan laatua uhraamatta. Vaikutelma on pelottavan tehokas niissä kohtauksissa, joita meille näytettiin - esimerkiksi kun pääosuma sensuroidaan pikselimössön taakse, kuin uutisvideoissa ikään.

Mutta vaikka peli näyttää paremmalta visuaalisesti ja vaikka sen alkuasetelma tarjoaa oivat lähtökohdat herkulliselle rikosdraamalle, todelliseksi vedenjakajaksi muodostuu hiotumpi pelattavuus. Lukuisat parannukset näyttävät IO Interactiven ymmärtäneen, mikä ykköspelissä oli vikana, ja tehneen parhaansa korjatakseen ongelmat.

Koska Kane & Lynch 2: Dog Days on yhä kolmannen persoonan toimintapeli, esikoispelin suojautumisjärjestelmää parempi ratkaisu on eilinehto. Tällä kertaa pelaaminen tuntuu enemmän

Gears of Warilta, jossa yhden napin painaminen liimaa hahmon lähimmän seinän suojaan. Räiskintäkohtaukset tuntuvat paljon kaoottisemmilta, osin käsivaraa jäljittelevän kameran takia mutta myös siksi, että ruudulla on nyt paljon enemmän tavaraa. Tätä paikkaa "Down not Dead" -järjestelmä, jossa vihollisen kaatamalla pelaajahahmolla on yhä mahdollisuus päästä tolpilleen, mikäli onnistuu pääsemään suojaan toipumaan. Myös tekoälyä on kehitetty fiksummaksi ja yhteistyökykyisemmäksi, mutta tätä meille ei esitelty käytännössä.

Ehkä kuitenkin parhaat uutiset ovat, että tällä kertaa koko tarinan voi pelata alusta loppuun co-opina, sekä verkossa että jaetulta ruudulta. Puute tuntui ykkösosassa täysin käsittämättömältä, ja myös isäntämme olivat yhtä mieltä siitä, että yhteistyötilan saaminen jatko-osaan oli välttämättömyys.

Olen usein ihmetellyt, miksi useimmat kolmannen persoonan toimintapelit eivät ota ideoitaan Heat -ajojahdin kaltaisista elokuvista, vaan pykäävät ulos toinen toistaan identtisempiä avaruusolttuja. Joku voisi väittää tanskalaiskehittäjän ihmetelleen samaa. Kane & Lynchin viimeisin vaihe on sekä elokuvallisempi että kokeellisempi kuin useimmat muut lajityypin pelit. Jos pelattavuus yltää samalle tasolle, siitä voi hyvinkin tulla vuoden parhaita rikosdraamoja, kun se julkaistaan vuoden toisella neljänneksellä.

Thomas Blichfeldt



Pelin voi pelata alusta loppuun yhteistyönä

VIDEOEFEKTTI PAIKALLAAN

Pelin omaleimaisesti runneltu grafiikka pääsee oikeuksiinsa vasta videossa. Katso osoitteesta www.gamereactor.fi

WW2 ilman toimintaa?

Taannoin ystävään kanssa keskustellessamme päädyimme pohtimaan, mikä olisi pelimaailman Casablanca



SABOTÖÖRI OLI OIKEILLA JÄLJILLÄ. Natsien miehittämään Pariisiin sijoittuva Saboteur olisi tarjonnut hyvät puitteet inhimillisempään sotapeliin. Valitettavasti visuaalisesti tyylikäs peli kärsi sekä helppoudesta, hahmotusongelmista että siitä tyyppisestä liiasta räiskintään nojaamisesta.

OTA KANTAA!

Keskustele, blogaa tai lue lisää aiheesta osoitteessa www.gamereactor.fi

Elokuvissa maailmansota oli viitekehys dramaattisille ihmiskohtaloille

Peleissä kehitys ohitti pari vuosikymmentä ja siirtyi suoraan Commandoon sekä Poliisiopistoon

Casablanca on monesta syystä klassikkoelokuva. Toiseen maailmansotaan sijoittuva draama, jossa itse sota antaa tapahtumille vain viitekehysten ja parrasvaloissa ovat henkilöiden väliset suhteet. Sen lisäksi Casablanca varustettiin nimekkäillä näyttelijöillä ja aikaansa nähden isoilla tuotantoarvoilla. Elokuva oli menestys myös lippuluukulla ja puhuttaa ihmisiä vielä vuosikymmeniä julkaisunsa jälkeenkin. Näihin kriteereihin sopivan peliteoksen löytäminen ei ole aivan helppoa.

Niin paljon kuin pelien elokuvamaisuudesta keskustelua käydäänkin, on elokuva taidemuotona ollut olemassa jo toistasataa vuotta pelien noin kolmea-neljäkymmentä vastaan. Eräs tapa etsiä pelimaailman Casablancaa on voisi olla venyttää pelihistorian aikajanaa elokuvakulttuurin rinnalle. Lopputulos on kuitenkin masentavahko: sillä hetkellä kun Rick Blaine eräässä Casablancan muistettavimmassa kohtauksessa sanoo "Here's looking at you kid", pelipuolen aikajanalla mennään Wolfensten 3D:n kohdalla. Mecha-Hitlerin syvän filosofinen "Eva, auf wiedersehen" ei liene aivan yhtä muistettava ja pelaajakunnan herkimpiä sielunosa koskettanut lentävä lause.

Jatketaan ajatusleikkiä toisella tavalla. Niin elokuva- kuin pelikulttuurin alkuaikojia yhdistää asioiden tekeminen tekniikasta huolimatta, olemassa olevia keinoja kekseliäästi hyödyntäen. Kynäsimät kuitenkin huomaavat elokuvan kehittyneen taiteenmuotona vuosikymmeniä ennen suurimpia teknisiä mullistuksia, kuten väriä. Samasta näkökulmasta katsottuna pelit loikkasivat alkuaikojensa jälkeen muutaman vuosikymmenen yli, suoraan 80-luvulle ja suoraan Commandoon ja Poliisiopistoon. Jos vilkaistaan kasarituotoksia muutenkin kuin pintaa raapaisemalla, saattaa jonkinlainen vastaus löytyä sittenkin kyseiseltä vuosikymmeneltä. Tekstivetoiset seikkailut olivat nimittäin tuolloin elementissään ja esimerkiksi Infocomin muinaisista seikkailuista löytyy kerronnallista syvyyttä vaikka muille jakaa. Muuten toinen maailmansota oli 80-luvun peleissä edelleen yhtä kuin toimintapelit, simulaatiot ja strategiat, jotka kuvasivat sotaa yleisemmällä tasolla.

Kolmas vaihtoehto on unohtaa aika kokonaan ja keskittyä kriteereihin. Esimerkiksi Mobygame tuntee kokonaista 559 toisesta maailmansodasta tehtyä peliä, joista luulisi löytyvän edes yhden käyvän Casablancasta - mutta kun ei. Ei ihme, että kyseinen sota aihepiirinä alkaa tuntua luuta myöten kalutulta, kun siitä tehdyt pelit keskittyvät edelleen silkkään sotimiseen ja taktikointiin. Lähimmäksi maalia pääsevät ehkä Indiana Jones -aiheiset pelit, erityisesti 90-luvun alun Fate of Atlantis. Lierihat-tuinen pulp-arkeologi on toimijana sodan sivussa, sen sijaan että ruoskisi vihulaisia rintamalla. Sota on Indyn seikkailuissa vain viitekehys, jossa seikkailu tapahtuu sodan tapahtumista riippumatta.

Pelimaailma on kehittynyt teknisesti jo sen verran, että vaihtoehtoisille tarinoille pelien teemoina alkaa olla tilausta. Osittain tilausta on jo täytettykin, mutta pelikauppojen hyllyillä hidastempoisempi tunnelmointi on häiritsevän selkeässä vähemmistössä. Paljon ei tarvita: pelkäästään moniulotteisilla ja samaistuttavilla pelihahmoilla saadaan jo paljon aikaan. Steroidipumpatun muskelimasan teräksinen krokotiilinkynnel ei vastaa minun käsitystäni draamasta - ja silti samalla hetkellä kun marokkolaisessa ravintolassa ihmetellään miten maailman romahtaessa ympärillä kaksi ihmistä onnistuu rakastumaan toisiinsa, minut käsketään normandiassa putsamaan vihollisbunkkereita.

Siinä on iso ero.

Tero Kerttula



www.gamereactor.fi

Klassikot pikaisesti

Pelialan lähin vastine elokuvaklassikolle ei löydy ison budjetin huippupeleistä, vaan tekstipeleistä ja LucasArts-klassikoista.

Casablanca

Michael Curtisin vuonna 1942 ohjaama elokuvaklassikko kertoo tarinan Ranskasta sotaa Marokkoon paenneesta baarintäijä Rick Blainesta. Eräänä iltana Rickin baariin eksyy tämän entinen rakastettu Ilsa Lund, joka pakenee sodan jaloista Amerikkaan. Sotaa kritisoivan tarinan ja upean kuvauksen lisäksi elokuva on jäänyt mieleen Humphrey Bogartin ja Ingrid Bergmanin hienoista näyttelijäsuorituksista.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

LucasArtsin naksuseikkailuissa seikkailija-arkeologi sukkeloi natsiarmeija kannoillaan mantereelta toiselle ja ongelmasta seuraavaan. Tarina on jopa parempaa jälkeä kuin elokuvissa, ja pelin kuvaamisesta liikkui aikoinaan reilusti huhuja. Myös pelin pulmia on kehuttu LucasArtsin parhaimmiksi.

Infocom

1979 perustettu Infocom oli tekstiseikkailuajkojen kuningas, jonka käsialaa ovat mm. miljoonia myynyt Zork-trilogia, Douglas Adamsin romaaniin perustuva Hitchhiker's Guide to the Galaxy sekä komediat Leather Goddesses of Phobos ja Bureaucracy. Activision osti Infocomin 1986 ja studio sulki vain 3 vuotta myöhemmin



THIS SEAL IS
YOUR ASSURANCE THAT

Gamereactor

HAS EVALUATED AND
APPROVED THE
QUALITY OF THIS
PRODUCT



2000-2009

VUOSIKYMMEN- VOITTAJAT

Kymmenen vuotta pelihistoriaa - kymmenen vuotta upeita pelejä. Listasimme vuosikymmenen parhaat.



25: WORLD OF GOO

Alusta: PC, Wii Kehittäjä: 2D Boy Julkaisija: 2D Boy Vuosi: 2008

Kukapa olisi uskonut että söpöjen tervapallojen kasaamisesta saadaan aikaan puzzlepelikklassikko? Vuosi 2008 kuitenkin todisti, että tämä on mahdollista. 2D Boy nerokas ongelmanratkenta otti yksinkertaisen idean ja väritti sitä mielikuvituksellisella suunnittelulla ja kerrassaan hurmaavan persoonallisella suunnittelulla. Jokainen kenttä on erilainen, eikä toistoa pääse syntymään missään vaiheessa. Virheettömän pelisuunnittelun lisäksi tervapallot ovat ilmeikkäitä ja hupaisia otuksia ja melankolinen musiikki viimeistelee loistavan tunnelman kauniisti. World of Goo on omaperäistä pelisuunnittelua parhaimmillaan ja osoitus mielikuvituksellisten ideoiden voimasta.



24: BIOSHOCK

Alusta: Xbox, PC Kehittäjä: Irrational Games Julkaisija: 2K Games Vuosi: 2007

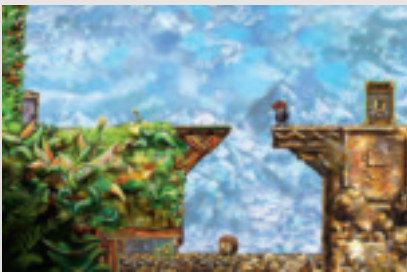
Jos haetaan voittajaa sarjassa Räiskintäpelit, jotka tapahtuvat Kieroutuneessa Vedenalaisessa 50-luvun Kapitalistisessa Utopiassa, Bioshock on ehdoton ykkönen. Se luo uhrissaan psykologista kauhua, jota pelaaja voi tynnyttää hankkimalla konepistoolin lisäksi kuolettavia ampiaisia sylkevät kädet. Nämä herhiläiset puolestaan luovat vihollisissaan ihan omanlaistaan kauhua, joka saa lisäpontta tulipalloista. Lisäpisteitä Bioshock saa fysiikan mallennuksesta, jossa telekinesian avulla voi lingota mitä tahansa sätkäaskista purkka-automaattiin. Pelissä on ihan kirjaimellisesti mahdollista iskeä verenhimoista saarnaajaa Raamatulla päähän - silkkaa taidetta.



23: BEJEWELED

Alusta: PC, XBLA, Mac, iPhone Kehittäjä: PopCap Games Julkaisija: PopCap Games Vuosi: 2001

Tetris todisti, että koukuttavaan peliin ei tarvita ihmeitä, ainoastaan loputtomasti varioitava perusmekaniikka. Bejeweled tekee saman tempun vielä tehokkaammin. Pelaajan tehtävä on vaihtaa kahden vierekkäisen jalokiven paikkaa niin, että muodostuu 3 tai useamman jalokiven suorita. Bejeweled 2 lisää mekaniikkaan pidemmistä jalokivisuorista muodostuvat erikoispalikat, Bejeweled Twist taas antaa pelaajalle tasan minuutin tehdä parhaansa ja nokkela Puzzle Quest kaappaa koko jalokivimekaniikan strategiatistelun välineeksi. Melkein alustalle kuin alustalle julkaistu Bejeweled on pelaajapiirien ulkopuolellakin vuosikymmenen tunnetuimpia pelejä.



22: BRAID

Alusta: PC, Mac, PS3, XBLA Kehittäjä: Number None Julkaisija: Microsoft Vuosi: 2009

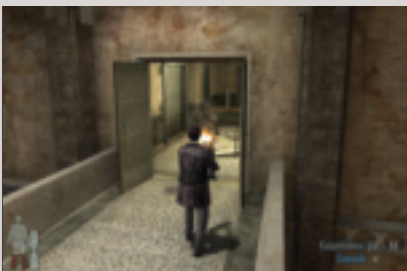
Jonathan Blowin pitkäksi venynyt yhden miehen projekti pääsi lopulta parrasvaloihin 2008. Tasohyppelyn, ongelmanratkunnan ja kaihoisan kerronnan yhdistelmä sulatti niin pelaajien kuin kriitikkojenkin sydämet ja peli nostettiin nopeasti vuosikymmenen merkkitapausten joukkoon. Arvoituksellinen tarina prinsessan pelastamisesta on täynnä pähkinöitä, joiden ratkenta perustuu ajan manipulointiin. Peli on omaperäisesti toteutettu ja pulmat ovat juuri sopivan kinkkisiä. Pelaajien riemuksi Braid ei jäänyt pelkästään Xbox-yksinoikeudeksi, vaan viime vuoden aikana myös PC- ja PS3-pelaajat pääsivät tutustumaan tähän taideteosta lähentelevään tasoloihintaan.



21: NHL 07

Alusta: PC, PSP, PS2, Xbox, Xbox 360 Kehittäjä: EA Julkaisija: EA Sports Vuosi: 2006

Näppäinten hakkaamiseen tottuneet jäkistelijät järkyttyivät pahanpäiväisesti, kun NHL 07 esitteli mailojen liikettä jäljittelevän Skill Stick -systeemin. Enää ei lämäri lähtenyt nappia painamalla, vaan vetämällä tattia taaksepäin kuin lataisi lyöntiin tehoa, ja sitten nykäisemällä voimallisesti eteenpäin. Toinen tatti puolestaan sääti tähtäyksen, t.s. yrittääkö ylä- vai alanurkkaan, vaiko kenties keskelle kääntäintä? Vai käyttäisikö saman ajan harhauttamiseen ja kiekon näpättämiseen? Taitopohjainen Änäri pesi kilpailijansa ja edeltäjänsä 6-0, ja sen myöhemmät iteraatit ovat vain parantaneen tulosta, ja saaneet jopa allekirjoittaneen kiinnostumaan jääkiekosta



20: MAX PAYNE

Alusta: Xbox, PC Kehittäjä: Remedy Entertainment Julkaisija: Rockstar Vuosi: 2001

Sanonta kuuluu, parempi myöhään kuin ei milloinkaan, mutta Max Paynessa voisi sanoa enemmän parempi myöhään kuin liian pian. Pitkän odotuksen päättöksi julkaistu film noir -toimintapeli lunasti kovat odotukset ja lanseerasi ns. bullet time -hidastuseffektin, joka sallii villit väistöloikat molemmat aseet laulaen. Sarjiksista ja honkkaritoimintaleffoista fiilistä ammentavan pelin viimeistä piirtoa myöten tyylitelty presentaatio ja upea tunnelma loivat mahtavat puitteet kiehtovalle kostotarinalle. Max Payneä pidetään edelleen suomalaisen peliteollisuuden kirkkaimpana saavutuksena, vaikka pelin oikeudet onkin kaupattu isolla rahalla ulkomaille.



JD:n bonusvalinta

Victoria: An Empire Under the Sun

Victoria on Paradox Interactiven massiivisista historiastrategioista ehkä se suurinta opettelua vaativa, eikä käyrä ole loiva. Pelissä koetaan koko postkolonialismia kohti liikkuvan, teollistuvan maailman riemu ja tuska, väännetään yhteiskunnan valtameri-laivaa hitaasti halutulle kursille, ja tasapainotellaan eri yhteiskuntaluokkien taloudellisten ja poliittisten tarpeiden välillä samalla, kun tehtaat kohoavat kasvaviin kaupunkeihin. Näistä peleistä joko tykkää kovasti, tai ei ollenkaan.



Kimmon bonusvalinta

Ninja Gaiden

En yleensä pidä peleistä, jotka asettavat kovan vaikeustason kaiken muun edelle. Ninja Gaiden on kuitenkin poikkeus. Sen lähes sadistinen alku toimi kivikkoisena polkuna Eedeniin. Pelin ovela rakenne takasi sen, että seikkailu kävi sitä palkitsevammaksi mitä pitemmälle siinä eteni ja mitä paremmaksi pelaajaksi kehittyi. Tarpeeksi turpiin saatua ni huiumat liikkeet alkoivat ketjuuntua toisiinsa ja ruutu täytyi kuoleman baletista, jonka viihdearvo puhdisti kaikki alkukankeuksien haavat. Ehdoton suosikki.



Leevin bonusvalinta

Resident Evil

Alkuperäinen Resident Evil oli aikoinaan pelottavin näkemäni peli. Aika tosin nakersi peliä nopeasti ja kulmikkaat hahmot tuntuivat myöhemmin koomisilta. Capcom antoi onneksi pelille piristysruiskeen julkaisemalla sen uudelleen 2002. Samalla sisältö hioittiin entistäkin paremmaksi. Peli on uskomattoman hienon näköinen, tekemistä on entistä enemmän ja pelottavuus on tallella. Resident Evil kuuluu kaikkien kauhupeleistä pitävien perussivistyksen ja Kuution versio on paras tapa tutustua klassikkoon.



Jorin bonusvalinta

Uncharted 2: Among Thieves

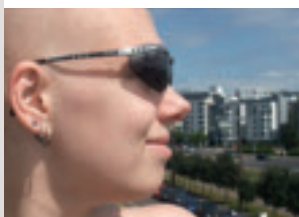
Pulpsikkailut ovat aina viehättäneet minua: vauhtia, vaaratilanteita, luonteikkaita naisia sekä sankari, joka muinaisia aarteita etsiessään päätyy suojelemaan viattomia. Jo Uncharted: Drake's Fortune oli kuin karkkia suoraan suoneen, mutta kakkonen hioi konseptista todellisen helmen. Koko pelin ajan oli kasvoillani leveä virne -- en voinut olla nauttimatta huikeista kamera-ajosta, ja usein nauroin nasevalle dialogille ääneen. Uncharted 2 on tiivistettyä parhainta, eikä sellaisesta voi saada kyllikseen.



Teron bonusvalinta

Fantasy Wars

Fantasy Wars syntyi Fantasy Generalin henkiseksi jatkajaksi ja täytti saappaat paremmin kuin hyvin. Vuoropohjainen, heksaruudukolla pelattava strategia on malliesimerkki siitä, miten tämän lajityypin edustaja tehdään. Karttojen ja erilaisten yksiköiden ominaisuuksien pohdinta ja taktista laskelmointia joutuu harrastamaan tosissaan, sillä tietokone on älykäs ja armoston vastapeli. Peli on melkoista hardcorea ja juuri siksi Fantasy Wars jatko-osineen kuuluu jokaisen kotistrategistin kokoelmiin.



Suden bonusvalinta

Viva Pinata

Vaikka listalle kelpuuttasi vain alaa merkittävästi kehittäneet pelit, huima määrä hyviä ehdokkaita jää silti ulkopuolelle. Viva Pinata ansaitsee maininnan sillä, että lastenohjelman kaveriksi luotu peli innosti aikuisetkin pelaajat kasvattamaan tietyn värisiä lohikäärmeitä ja kopistelemaan paperieläimenmunia siinä toivossa, että oikealla hetkellä kopsauttaminen tuottaisi uuden mutaation. Super-sympaattiset pinata-otukset, värikkäät puutarhaimaiset ja tasaisesti nouseva haastekäyrä tekevät puuha- ja puutarhanhoitopelistä helmen niin lapsille kuin aikuisillekin.

19: THE WITCHER

Alusta: PC Kehittäjä: CD Projekt Julkaisija: Atari Vuosi: 2007

Yleensä kun pelikehittäjät puhuvat aikuismaisista peleistä, se materialisoituu verellä läträämisellä, kiroilemisella ja naishahmojen paljaana pintana. Puolalaisen CD Projektin The Witcher ja erityisesti sen timanttiseksi hiottu Enhanced Edition tiputtivat aikuista otetta tarinoihinsa hakevat pelaajat maan pinnalle – The Witcherin maailma on rujo ja anteeksiantamaton, jossa ei ole onnellisia tarinoita. Pelissä muistinsa menettänyt hirviö metsästäjä Geralt pääsee rellestämään niin fyysisessä kuin psyykkisessä mielessä vapaasti, sillä mustavalkoiset asetelmat loistavat poissaolollaan. Selkeästi hyviä tai pahoja ratkaisuja ei ole, eikä niitä tarjota.



18: MASS EFFECT

Alusta: PC, Xbox 360 Kehittäjä: BioWare Julkaisija: EA Vuosi: 2007

BioWare kokeili räiskinnän ja hahmojen välisen draaman tasapainoa ja löysi kuin löysikin ihanteellisen mittasuhteen. Ajoittain takkuuvalle taistelujärjestelmälle antaa kaiken anteeksi, koska hahmojen kemia on niin kiehtovaa. Taistelussa rinnalla ei juokse aivoton tietokonehahmo vaan vanha ystävä, kyyninen palkkatappaja tai potentiaalinen rakastaja. Kun sekaan lyödään erinomainen tarina, aidosti vieraalta tuntuvia elämämuotoja ja tyylikästä teknologiaa, on käsissä yksi parhaista roolipeleistä koskaan. Myöskin eräs niitä pelejä, joissa hahmonluontiin voisi kuluttaa muutaman kuukauden, ihan vain löytääkseen päähenkilölle täydelliset sieraimet.



17: GRAND THEFT AUTO III: VICE CITY

Alusta: DS, PSP, PC, Mac, PS2, PS3, Wii, Xbox 360 Kehittäjä: Infinite Interactive Julkaisija: D3 Publisher Vuosi: 2007

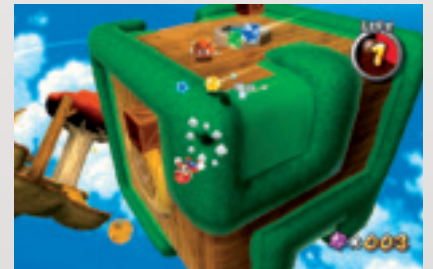
Vaikka Grand Theft Auto -pelisarja siirtyi kolmiulotteiseen pelimoottoriin jo GTA III:n myötä, oli todellinen pankinräjäyttäjä luvassa vuotta myöhemmin. Synkkä 2000-luvun Liberty City vaihtui aurinkoiseen ja pirteään 1980-luvun Vice Cityyn, ja mainio juoni nivoutui oivasti yhteen avoimen pelimaailman kanssa. Vice City nyökkäili tämän tästä 80-lukulaisuudelle, rikoselokuville sekä erityisesti Miami Vice -tv-sarjalle. Tuttuun tapaan hämminkiä herättänyt peli vakuutti niin pelaajat kuin kriitikotkin viimeistellyllä sisällöllään ja ylilyöväällä otteellaan, jonka ansiosta peli on pitänyt paikkansa niin myydyimpien PS2-pelien kuin vuosikymmenen parhaidenkin listalla.



16: SUPER MARIO GALAXY

Alusta: Wii Kehittäjä: Nintendo Julkaisija: Nintendo Vuosi: 2007

Super Mario Galaxy teki minkä lupasi: vei parhaan 3D-hypellyn valtiikan yli 10 vuotta hallinneelta Super Mario 64:ltä. Suurimpana innovaationa pelin kentät olivat minikokoisia planeettoja, joissa putkimies kiersi painovoiman mukaan kaikissa mahdollisissa asennoissa. Kenttäsuunnittelu, pelattavuus ja toteutus ovat viimeisen päälle kohdallaan. Viiksekkään putkimiehen kera on yksinkertaisesti todella hauska seikkailu. Nähtäväksi jää, viekö tämän vuoden aikana ilmestyvä jatko-osa Yoshi-dinosaurusineen alkuperäiseltä Galaxyilta sen parhaan tasoloikan kruunun. Varmaa on vain, että ainoastaan Mario voi kamppailla Marion jakkaraltaan.



15: DEUS EX

Alusta: PC, Mac, PS2 Kehittäjä: Ion Storm Julkaisija: Eidos Vuosi: 2000

Nykyiset toimintaroolipelit ovat paljon velkaa Deus Exin kaltaisille pioneereille. Dystopiseen maailmaan sijoittuvassa cyberpunkseikkailussa pelaaja kykeni parantelemaan itseään niin kyberneettisesti kuin kykypisteilläkin, ja jokaisella valinnalla oli vaikutusta pelikokemukseen. Puhumisen ja pyssyttelyn ohella myös hiiviskely oli mahdollista – häivelaitteilla pahisagenttien ohi suhahtaminen oli lastenleikkiä, ja ne kovimmatkin viholliset sai tuhottua ilman laukaustakaan. Parhaiten Deus Ex jäi silti mieleen tarinaltaan: päätös pelastaako maailma kaikkivaltiuuden, Illuminatin vai teknologisen hävityksen myötä oli hyvin vaikea. Tunnelmallista ja intensiivistä menoa.



14: BATTLEFIELD 1942

Alusta: PC Kehittäjä: Digital Illusions CE Julkaisija: EA Vuosi: 2002

Nettipelit tekivät lopullisen läpimurtonsa 2000-luvulle tultaessa. Eräs mieleenpainuvimmista oli Battlefield 1942, joka panosti laajoihin ympäristöihin ja monipuolisiin pelityyleihin. Semirealistisesta otteestaan huolimatta peli pyrki samalla tekemään sotimisesta hauskaa. Pelissä yhdistyivät hienosti maa-, ilma- ja meritaistelu, joiden merkeissä saattoi taistella jopa 64 pelaajaa kerrallaan kahden eri armeijan riveissä. Avaintekijä Battlefieldin menestykseen oli myös tukikohtien valtaukseen keskittyvä Conquest-pelimuoto, joka piti toiminnan liikkeessä isoillakin kentillä. Menestys on sittemmin poikunut myös jatko-osia, jotka sijoittuvat eri aikakausiin.





1.3: THIEF II: THE METAL AGE

Alusta: PC Kehittäjä: Looking Glass Studios Julkaisija: Eidos Vuosi: 2000

Thiefiä on kehitetty oivasta tarinankerronnasta ja omaperäisestä steampunkfantasiasta, mutta sarjan kiistatta vaikuttavin ansio on uuden lajityypin luominen. Mestarivaras Garretin äänellä kerrottu peli lanseerasi älyttömän ajatuksen: mitä jos toimintapelin jännitys syntyisikin taistelun välttämisestä? Hiippailupelien kantaisänä pidetty sarja on puhtaimmillaan kakkososassa, joka ymmärsi unohtaa pakolliset zombitapelut ja keskittyi siihen ydinasiaan - tehtävän suorittamiseen varjoista, kenenkään koskaan näkemättä. On sääli, että konsolikäännotkes vesittivät trilogian päätöksen: nähtäväksi jää, palauttaako tekeillä oleva nelososa veteraanin valtaistuimelleen.



1.2: PORTAL

Alusta: PC, PS3, Xbox 360 Kehittäjä: Valve Julkaisija: Valve Vuosi: 2007

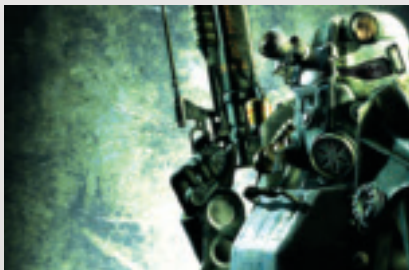
Täysin takavasemmalla ja pimennosta puun takaa saapui Valven erinomaisen Orange Boxin yllättävä kruununjalokivi, teleportaatioon ja erikoiseen huumorintajuun luottava pulmapeli Portal. Uudenlaisen aseensa testisessio erikoisessa laboratoriossa muuttuu nopeasti joksikin aivan muuksi, ja moraalikoodistoltaan hiukan vinksahaneen tekoälyn kanssa leikkiminen valloitti pelaajat kautta maailman. Portal on osoitus sekä innovaation että pelikäsitteiden voimasta. Moni kohtaaminen, dialogipätkä ja erityisesti sen hilpeä lopputekstimusiikki on siirtynyt osaksi pelimaailman kudosta. Nimi tullaan tuntemaan vielä pitkään. (Vaikka kakku olikin valetta. -toim. huom.)



1.1: STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Alusta: PC, Mac, Xbox Kehittäjä: BioWare Julkaisija: LucasArts Vuosi: 2003

Biowaren ensimmäinen yritys Star Wars -universumin parissa oli napakymppi. Dungeons & Dragons -säännöstöllä toimiva roolipeli vie pelaajan ympäri tähtien sodista tuttuja maisemia, kertoen yhden parhaista kyseisestä universumista kerrotuista tarinoista. Vaikka Star Wars ei erityisesti kiinnostaisikaan, pelissä on niin valtavasti muuta hyvää ja nerokasta. Mieleenpainuvat hahmot, viimeisen päälle toimiva käyttöliittymä ja toistuvasti eteen heitetty ikimuistoiset hetket tekevät Knights of the Old Republicista yhden vuosikymmenen hienoimmista roolipeleistä. KotOR on edelleenkin suosittelava hankinta, sillä se on vanhentunut varsin arvokkaasti.



1.0: FALLOUT 3

Alusta: PC, PS3, Xbox 360 Kehittäjä: Bethesda Julkaisija: Bethesda Vuosi: 2008

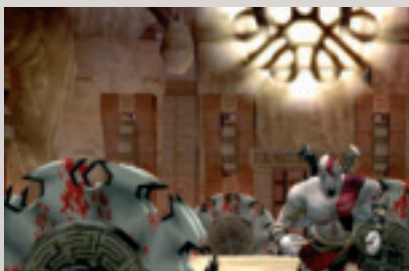
Fallout 3 teki sen mitä kukaan ei uskonut mahdolliseksi, ja tyydytti sekä vuosia jatko-osaa odottaneet kyynikot että pelisarjaan vasta nyt tutustuneet ensikertalaiset. Hyppäys kahdesta oluttuvuudesta kolmeen toi mukanaan uudenlaisen pelityylin, mutta nerokas toimintaa tahdittava VATS-tähtäysjärjestelmä yhdessä mustan huumorin kera piti uusiotuotteen uskollisena lähdemateriaalilleen. Bethesda jatkoi myös Fallout 3:n tukea lukuisten enemmän tai vähemmän pätevien lisäpakettien avulla, ja koko pelin läpisy lisäsisältöineen onkin tuntimäärällisesti melkoinen urakka sen parhaassa mahdollisessa merkityksessä. Sata tuntia on vielä kevyttä kauraa.



09: HALO: COMBAT EVOLVED

Alusta: Xbox, PC, Mac Kehittäjä: Bungie Julkaisija: Microsoft Vuosi: 2001

Miljoonahitti, kulttuuri-ilmiö, loistava peli. Kaikki ne kuvaavat Halo: Combat Evolvedia, joka jo yksin takasi Xboxin aseman konsolimarkkinoilla. Vuorovaikutteiset taistelut, erikoiset ja humoristiset viholliset, eppinen kerronta ja audiovisuaaliset karkit imasivat välittömästi pelin mystiseen rengasmaailmaan. Halon vaikutukset ovat kuitenkin paljon kauaskantoisemmat, sillä se loi kertaheitolla tukevan pohjan nykyaikaisille konsoliräiskinnöille. Lukuisat oivallukset esimerkiksi elinvoiman ja ohjauksen suhteen on sittemmin kopioitu moniin myöhempiin peleihin laitteesta riippumatta. Halon perintö elääkin paitsi sen jatko-osissa, myös useissa kilpailevissa sarjoissa.



08: GOD OF WAR II

Alusta: PS2, PS3 Kehittäjä: SCE Santa Monica Julkaisija: SCEA Vuosi: 2007

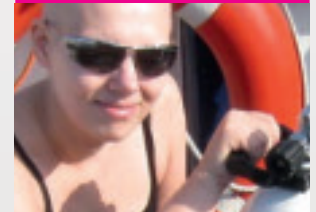
God of War esitteli meille Kratoksen, miehen, joka tappoi kaikki ja kaiken vihansa voimin, mukaanlukien sodan jumala Aresin. Kreikkalaisesta mytologiasta ammentava tappelupeli hätkähdytti liikesarjoillaan ja brutaalilla toteutuksellaan, mutta palkittu peli jäi armotta seuraajansa varjoon. God of War II teki verikekereistä taidetta. Se pisti pelaajan pilkkomaan kymmeniä vihollisia yhdessä ainoassa tappelussa, nelinkertaisti pomotaisteluiden määrän ja hioi muutenkin upeasta pelistä vielä paremman. Pelin jokainen hetki on puhdasta epikkaa ja nautintoa. Kratoksesta tuli välittömästi kulttuuri-ikoni, ja peliä itseään on ylistetty yhdeksi PS2:n parhaista peleistä koskaan.



Tuomon bonusvalinta

The Elder Scrolls III: Morrowind

Fantasiaseikkailun kolmas osa ei ole vapaasti piehtaroitava hiekkalaatikko pelkästään näennäisesti. Morrowind räkäisee pelaajan häikäilemättömästi tapahtumien keskelle, jossa voi toteuttaa itseään vapaasti. Kun pelaajalle antaa täysin vapaat kädet, täytyy varautua lieveilmiöihin. Youtube todistaa, että pelin voi pelata läpi kuudessa minuutissa. Vaikka moinen kuulostaa ehkä pyhinhäväistykseksi, moinen ei suinkaan tarkoita pelin olevan höttöinen. Siinä on vain mahdollista olla uskomattoman luova.



Suden bonusvalinta

Star Wars Galaxies

Harva peli on kokeillut verkkorooli-pelin rajoja yhtä armottomasti kuin Sony'n alkuperäinen Tähtien Sota - MMO. Hahmoluokattomat kykypuut, pelaajakäsityöläisiin perustuva talous, mahdollisuus rakentaa kokonaisia kaupunkeja tai muuttaa hahmostaan kaikki paitsi nimi, rotu ja sukupuoli - voi veljet sitä vapautta. Kaikki se hukattiin, kun Sony päätti yrittää WoW-ilmion kyytiin juuri väärällä tavalla: ei parantamalla käyttäjäystävällisyyttä vaan tyypistämällä sosiaalisesti rikkaan hiekkalaatikon pariin perinteiseen mättäjähahmoluokkaan. Mutta hetken, toverit, hetken se oli upeaa.



Teron bonusvalinta

American McGee's Alice

Jokainen meistä tuntee tarinan Liisasta Ihmeimaassa. Muun muassa Doomien kenttäsuunnittelijana tutuksi tullut American McGee päätti tehdä klassisesta tarinasta omannäköisensä version ja lopputulos on yksi kuluneen vuosikymmenen ensimmäisistä peliklassikoista. Ihmemaahan muuttui McGeen käsissä pelottavaksi ja vinksahaneeksi kummajaiseksi, eikä Liisakaan ollut enää entisensä. Pelin tyyli kantaa alusta loppuun täydellisesti ja nostaa sinänsä yksinkertaisen toimintapelin ylitse muiden kaltaistensa.



Leevin bonusvalinta

Final Fantasy IX

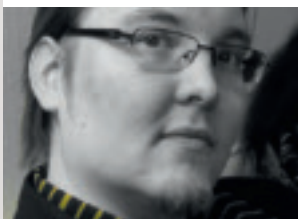
FFIX on sarjan viimeinen osa ensimmäiselle Playstationille ja samalla myös kunnianosoitus sarjan historialle. Koko peli on täynnä hienovaraisia vihjeitä sarjan aiemmista osista ja se tarjoaa FF-faneille mukavan kattauksen roolipelisarjan hienoimpia puolia. Siitä löytyy söpöjä moogoleja, monipuolinen hahmonkehitysjärjestelmä, hieno satumainen juoni ja Steiner. Kyseinen ritari on pitkänomaisine kypärineen ja dramaattisine elementeineen eräs sarjan kaikkien aikojen hauskeimmista hahmoista.



JD:n bonusvalinta

Team Fortress 2

Ammuskelupeleistä kaunein tarjoaa eloisan, sarjakuvamaisen, 1900-luvun alun mainonnasta ammentavan tyylin, jota ikenet verillä realistisuuteen pyrkivät kilpailijat eivät pysty haastamaan. TF2:ssa ei mitellä voimia otsa rypyssä. Hupaisista hahmoista koostuvat joukkueet rökkivät toisiaan ylilyöville asella, hilpeän ääninäyttelyn ryydittäessä värikästä ja nopeaa toimintaa. Tämä on peli jota voi pelata vartin tai koko illan ilman, että se tuntuu raskaalta. Kyseessä on hauskanpitoa puhtaimmillaan.



Matin bonusvalinta

Trine

Suomalaisen Frozenbyten Trine jäi mieleen parillakin eri tavalla. Kotomaisuutensa lisäksi sen audiovisuaalinen toteutus huokui vanhojen kunnan satujen taikaa. Värikkäät satumetsät, ratasviidakot ja luolastot aivopäkinöineen olivat tervetullut poikkeus muista pelejä vaivaavaan ruskopesulmeeseen. Lisäksi kolmen hengen peliporukamme koki Trinen aikana niin monituisia tyhmäilyn aiheuttamia huvittavia kömmähdyksiä ja sattumia, että pelisessiot lopetettiin aina leveä virne kasvoilla. Harvinaista herkkua

07: CIVILISATION IV

Alusta: PC, Mac Kehittäjä: Firaxis Games Julkaisija: 2k Games Vuosi: 2006

Jos peliin upotetut tunnit voidaan mieltää laadun mittariksi, on Civilization 4 yksi laadukkaimpia pelejä koskaan. Neljäs osa lisäsi Sid Meierin hittipelisarjaan mm. uskontojen leviämisen mallinnuksen, monipuolisemman valtionhallinnon sekä järkevämmin toimivan taistelujärjestelmän. Myös pelin ulkoasu sai lisää huomiota, ja kauniin 3D-grafiikan lisäksi yön pikkutunneilla saa nauttia myös tarttuvasta musiikkiraidasta, joka yhdistelee elementtejä lukuisista aikakausista ja tyyliuunnista. Kahteen otteeseen laajentuneen Civilization 4:n pariin voi helposti palata vielä viidenkin vuoden jälkeen kerta toisensa jälkeen. Vielä yksi vuoro...



06: METROID PRIME

Alusta: GameCube, Wii Kehittäjä: Retro Studios Julkaisija: Nintendo Vuosi: 2002

Retro Studios näytti vuonna 2003, miten vanha ja kulahtanut pelisarja voidaan siirtää perinteitä kunnioittaen uuteen aikaan ja täysin uuteen uskoon. Metroid -sarja loikkasi sivultapäin kuvastusta seikkailusta kolmiulotteiseksi ja oli välittömästi suunnaton menestys. Kunniaa ei tullut turhasta, sillä peli on eräs kaikkien aikojen parhaista seikkailupeleistä. Meininki on loistavasti rytmitetty, uusia varusteita ja paikkoja avautuu tasaista tahtia, eikä pelaaja yksinkertaisesti ehdi kyllästymään. Pelimaailma on yksityiskohdillaan todella hiottu ja Tallon IV -planeetta päihittää arkkitehtuurillaan ja historiallaan jopa useimmat roolipelit.



05: BALDUR'S GATE 2

Alusta: PC, Mac Kehittäjä: BioWare Julkaisija: Black Isle Studios Vuosi: 2000

Viime vuoden huippuhetkiin kuulunut Dragon Age: Origins jäi listalta vain yhdestä syystä: viimekädessä se on tämän päivän standardille päivitetty uudelleenlämmitys Baldur's Gate 2:sta. Isometrisestä kuvakulmasta kuvattu roolipeli keksi tai viimeisteli kaiken sen, mikä myös Dragon Agessa ihastutti: taktisen pienryhmätaistelun, dramaattisen tarinan, poliittiset koukerot, seikkailija-tovereiden omat agendat sekä mahdollisuuden luoda romanttisia suhteita ryhmän jäseniin. Jälkimmäisen ympärille syntyi myös elinvoimainen modikulttuuri. BioWaren maineen luoneen fantasia-roolipelin kakkososa pidetään yhä laajasti genren parhaana edustajana.



04: THE SIMS 2

Alusta: PC, Mac Kehittäjä: Maxis Julkaisija: EA Vuosi: 2004

Kuka olisi uskonut, että virtuaalinen kotileikki voi koukuttaa miljoonia? The Sims keksi taikatempun, jolla sekä teinitytöt että räiskintää vieroksuvat naiset saadaan pelaamaan, mutta vasta The Sims 2 poiki peliä nykyisin leimaavan modauskulttuurin. Virallisten lisäosien lisäksi kotisimulaattori kasvatti miljoonapäisen fanikunnan, joka laajensi ydinpeliiä uusilla asusteilla, kalusteilla ja hahmomalleilla, mutta myös syvemmällä tasolla, simien käytöstä muokkaavilla modeilla. The Sims -ilmiön ansiosta tunnetut hittiartistit ovat levyttäneet biisejään simien sopottamalla simlish-kielillä, ja viime vuonna ilmestynyt The Sims 3 kipusi vuoden myydyimmäksi PC-peliksi.



03: WORLD OF WARCRAFT

Alusta: PC, Mac Kehittäjä: Blizzard Julkaisija: Blizzard Vuosi: 2004

Blizzard on ottanut nilkkaalon muista valtavirran pelitaloista tarjoamalla sen kaikista suurimman MMO:n, jonka tiukat päivitykset koukuttavat pelaajia aina vain enemmän. WoW on massiivinen, kaunis ja käyttäjäystävällinen, vähän niin kuin jättimäinen hajuvesinäyteitä promoava neito. Ei pidä kuitenkaan elää illuusiassa. Warcraftin maailma on keskellä valtavirran pyörremyrskyä. Sen oheistuotteista voisi rakentaa Islannille kelluvan naapurivaltion, ja pelatessa tietää, että se vain pyrkii kaikin tavoin pitämään kukkarostasi kiinni. Tämä ei kuitenkaan haittaa, kunhan vain saa käsiinsä sen seuraavan hanskaparin, joka korottaa kriittistä iskua ainakin kahdella prosentilla.



02: HALF-LIFE 2

Alusta: PC, PS3, Xbox, Xbox 360 Kehittäjä: Valve Julkaisija: Sierra Entertainment Vuosi: 2004

Pelijätti Valven ensimmäinen julkaisu Half-Life osoittautui megahitiksi, ja sitä pidetään eräänä kaikkien aikojen merkittävimmistä peleistä. Tietomurron takia viivästynyttä jatko-osaa odotettiin kieli pitkällä vuosia, eikä turhaan. Half-Life 2 voitti yli 40 vuoden peli -palkintoa ympäri maailmaa, valloittaen ihmiset erinomaisella teknisellä, pelillisellä ja tarinallisella laadullaan. Pelaajat heitettiin junan kyydissä dystopiseen maailmaan, josta oli muodostunut Combine -imperiumin hallitsema poliisivaltio. Upeasti suunniteltu pelimaailma seurasi vahvasti edeltäjänsä jalanjälkiä asettaen samalla räiskintäpelien riman etenkin fysiikanmallinnuksen suhteen uudelle korkeudelle.





01: ROCK BAND 2

Alusta: PS2, PS3, Xbox 360, Wii Kehittäjä: Harmonix Julkaisija: MTV Games Vuosi: 1992

Alussa oli Guitar Hero, ja se oli hyvä. Sitten tuli osa 2, ja Rocks the 80s, ja ne olivat todella hyviä. Sitten tapahtui hirveitä, Harmonix karkasi kellaristaan, eikä Guitar Hero enää koskaan ollut hyvä. Onneksi Harmonix oli edelleen hyvä, ja loi Rock Bandin, josta sikisi Rock Band 2. Rock Bandissa vuosien kokemus musiikkipeleistä on saavuttanut jonkinlaisen huipun. Sujuvat sävelkuviot yhdistyvät ajanmukaiseen ja tyylikkääseen grafiikkaan, ja

valtaisa musiikkivalikoima takaa, että tässä on bilepelin ykkönen. Kitarointia, rummutusta, laulua, mikä nyt sattuu kulloinkin huvittamaan, tämä on sitä parasta hauskaa kavereiden kanssa. Vaikeustasoa pystyy vaihtelevaan niin että uusikin pääsee helposti mukaan, samalla kun kunnianhimoiset tiluttajat vääntävät itselleen hien pintaan. Tämä on peli jota pelaavat nekin, jotka eivät muuten konsolin eteen eksy. Voiko tätä enää paremmin perustella?

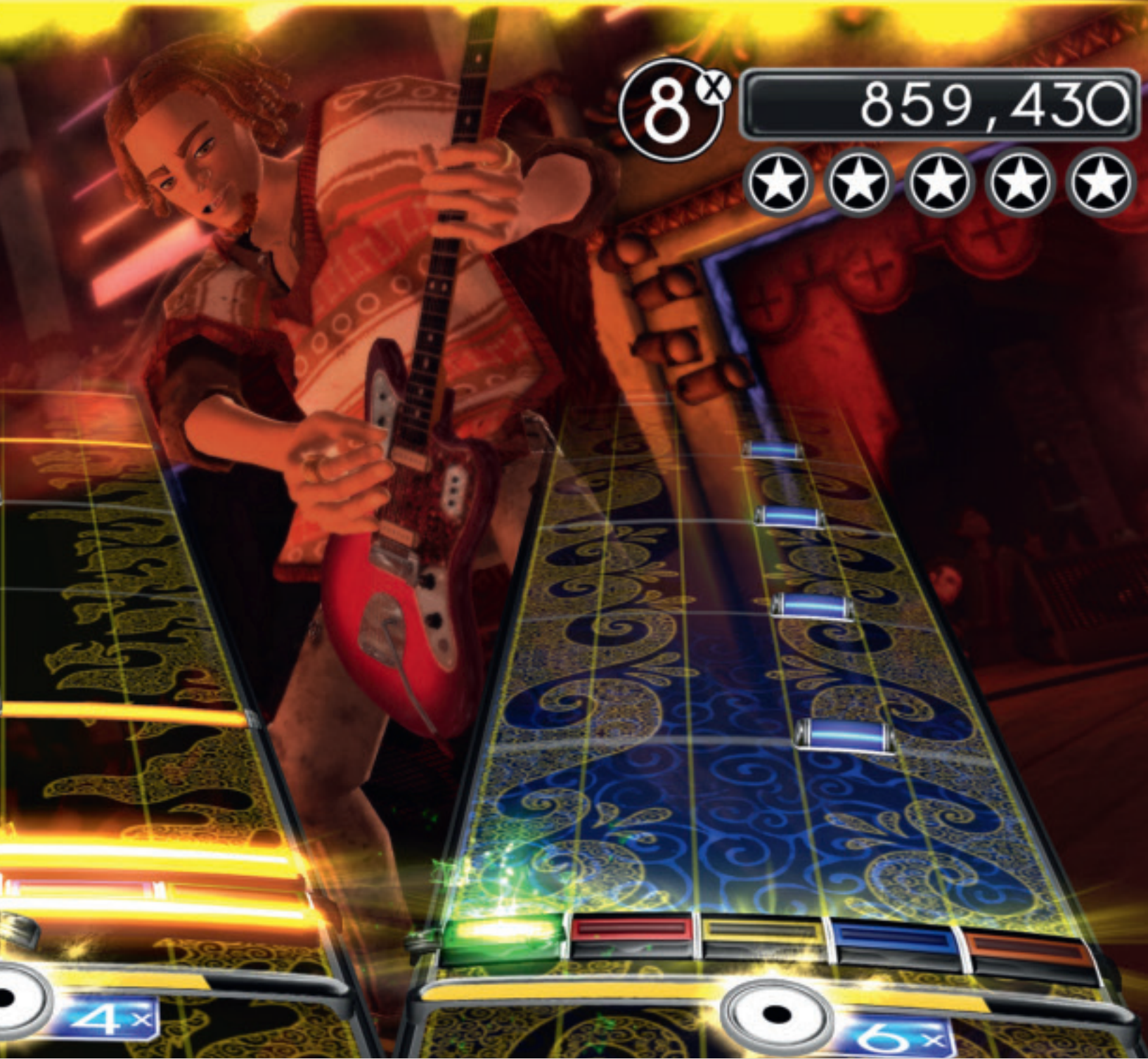
I've

be-

come

8^x

859,430





Pelivuosi 2010 on
Mitä muuta tänä

PAR 20

...n jo alkanut vahvasti.
...vuonna odotetaan?

ASTA DIO



Toiminta



▼ Max Payne 3

PC/PS3/XBOX 360 ROCKSTAR TAKE 2

12 vuotta on kulunut. Max Payne on päässyt eroon niin hiuksistaan kuin hoikasta ruumiinrakenteestaankin, ja muuttanut New Yorkin rähjäisistä lähiöistä Sao Paolon slummeihin. Max-paran alennustilaa kuvastaa hyvin surkea teollisuusvaksin duuni onnettomalla palkalla. Tullessaan petetyksi tämä katkera raspikurkku lähtee vanhalle kunnan kostoretelle etsimään totuutta ja syyllisiä. Yksi asia on varmaa: raatoja piisaa. Ison Pipin saagan kolmannen osan kehittäjänä on Rockstar kotimaisen Remedy'n sijasta.

Syy odottaa: Rockstarin osaaminen ja kursailematon tapa tehdä pelinsä kohtaa entuudestaan maineikkaan brändin. Se lupaa hyvää, vaikka Maxin kaljamaha saattaaakin huvittaa.

Julkaisu: Kevät

▼ Metal Gear Solid: Peace Walker

PSP KONAMI KONAMI

Terroristit valmistelevat suuroperaatiota Costa Rican viidakossa, ja pysäyttäähän moiset epatot pitää. Luvassa on yhdistelmä hiiviskelyä, toimintaa ja tarinankerrontaa, sekä neljän pelaajan yhteistyöpelitila. Mikä sen parempaa kuin pahisten kurtuttaminen hyvässä seurassa?

Syy odottaa: Peace Walker on suoraa jatkoa sarjan parhaalle osalle, MGS3: Snake Eaterille, ja Kojima on puikoissa. Nam.

Julkaisu: Kesä

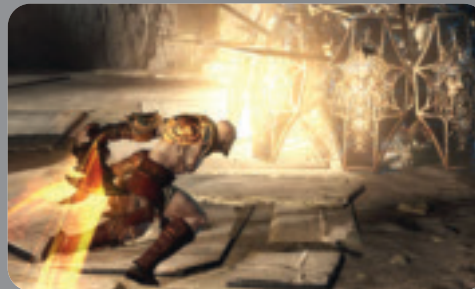
▼ Halo: Reach

XBOX 360 BUNGIE MICROSOFT

Bungie-studion viimeisen Halo-pelin, Halo: Reachin odotetaan olevan joukkuepohjainen toimintapeli, jossa on useita pelattavia päähenkilöitä, uudelleensuunniteltu pelimekaniikka sekä kerrassaan koreat grafiikat. Peli tapahtuu ajallisesti juuri ennen ensimmäistä Halo-peliä ja vaikuttaa erittäin lupaavalta.

Syy odottaa: Pelisarjan luoneen studion parhaat osaajat ovat hioneet peliä isolla budjetilla kolme vuotta. Jälki on väkisinikin hyvää.

Julkaisu: Syyskuu



▼ God of War 3

PLAYSTATION 3 SONY SANTA MONICA SONY

Kreikkalainen mytologia ei ole koskaan ollut kivempää. Tappelupelien kuningas debytoi PS3:lla sarjan kolmannessa osassa, ja sodan jumala Kratos on huomommalla tuulella kuin koskaan. Partaveitsenteräviä leukujaan ketjujen päässä heiluttava herra astuu keskelle titaanien ja jumalten välistä sotaa, ja vihastukseen taipuvainen jumaluutemme ei epäroli näyttää ihan kaikille osallisille, missä se kaappi oikein seisoo. Verta lentää litroitain ja miestä kaatuu kuin Assyrian valtakuntaa. Parasta viihdettä.

Syy odottaa: Kratos on kovin karju koskaan, ja jos kaunis grafiikka, loistava pelattavuus ja reippaasti ylilyövä väkivalta eivät kelpaa, ei se ole pelin vika.

Julkaisu: Maaliskuu



▼ Epic Mickey

WII JUNCTION POINT STUDIOS DISNEY

Millaisia mielikuvia Mikki Hiiri -peli ihmisissä synnyttää? Kenties kuvitelmia lapsenomaisesta, värikkästä tasoloikinnasta, joka on niin hajuton ja mauton, ettei se loukkaa herkinäkään sielua? Epic Mickey ei ole tämä peli. Se on jotain ihastuttavan häiriintynyttä ja painajaismaista, mutta myös loisteliasta ja kekseliästä.

Vanha kunnan siimahäntämme imeytyy vieraaseen Cartoon Wasteland -maailmaan, jossa unohdetut Disney-hahmot elävät eläkepäiviään katkerassa limbonomaisessa tilassa. Maailmaa hallitsee Mikin vahingossa luoma, läpikotaisin kieroutunut Phantom Blot -mustetahra, joka on korruptoinut kaikki maan asukit sankareita myöten. Korjatakseen virheensä ja pelastaakseen Cartoon Wastelandin on Mikin tartuttava pensseliin ja maalattava maailma sekä sen asukit uuteen uskoon. Näkökulmasta riippuen Epic Mickeyn esittelemä Mikki Hiiri on joko neuvokas ja sinnikäs hiirulainen tai perin pohjoinainen, muiden elämän pilaava paskiainen. Niin tai näin, kyseessä ei todellakaan ole se tyypillisin Disney-lisenssipeli.

Syy odotukseen: Pelin pääkehittäjä, Warren Spector, on legenda mm. loistava Deus Ex -kyberpunkräiskinnän takaa. Sitä paitsi pelin taide näyttää surrealistisen upealta.

Julkaisu: Kesä



▼ World of Warcraft: Cataclysm

PC BLIZZARD ACTIVISION

Yli 11 miljoonaa pelaajaa odottaa innosta puhkuen verkkoroolipelin kolmatta laajennusta. Muinainen musta lohikäärme Deathwing herää ja hulluuspäissään repii koko Azerothin palasiksi. Maanmuodon muutosten mukana kentälle ryntää kaksi uutta pelattavaa rotua, joilla kelpaa tutustua valtameren keskellä olevasta Maelstromista löytyviin uusiin alueisiin.

Syy odottaa: Lisää kokemustasoja, lisää luolastoja, lisää ihan kaikkea. Jos olet jo peliin koukussa, heitä hyvästit seuraavalle kahdelle vuodelle.

Julkaisu: 2010

Roolipeli

▼ Guild Wars 2

PC ARENANET NCSOFT

Voi olla, ettei mikään pärjää World of Warcraftin mahdille. Tästä huolimatta ilmaiseksi pelattava Guild Wars on haalinut kunnioitettavat kuusi miljoonaa pelaajaa. Jatko-osa tekee kaiken paremmin, hienommin ja isommin.

Syy odottaa: Hyvin tehty fantasia-MMO ilman kuukausimaksuja

Julkaisu: Syksy

Fable III

*XBOX 360 *LIONHEAD *MICROSOFT

50 vuotta kakkososan jälkeen Albionin pelastajasta on tullut laiska ja ilkeä styräkki. On pelaajan vastuulla syöstä eilispäivän sankari valtaistuimeltaan vanhan kunnon vallankumouksen voimin. Fable III:ssa on edeltäjiään enemmän strategista sisältöä, sillä pelaaja pääsee istumaan kunkuksi kunkun paikalle. Oli sitä sitten tyranni tai jalo hallitsija, valtakunnan ylläpito vaatii jatkuvaa huolehtimista ja osallistumista päivittäisiin asioihin.

Syy odottaa: Aiempien osien menestys sekä kolmosen nokkela johtajuussysteemi lupaavat Fablen jatkavan voitokulkuaan.

Julkaisu: Syksy



Final Fantasy XIII

*PS3/XBOX 360 *SQUARE ENIX *SQUARE ENIX

Kauan odotettu hetki on käsillä. Maaliskuun alussa maailman maineikkaimman roolipelisarjan 13. osa saapuu Eurooppaan. Massiivisen seikkailun pääosissa olevat Snow, Lightning ja muut kumppanit ovat sekä siunattuja että kirottuja: heillä on valta ja voima hallita suurten hirviöiden käytöstä, mutta elleivät he toteuta kohtaloaan, samainen voima uhkaa muuttaa heidät itsensä iljettäväksi möröiksi. FFXIII on futuristinen roolipeliseikkailu, joka lainaa sarjan parhaista osista piirteitä ja pumpkaa lopputulokseen lisää vauhtia. Poissa on synkkämielinen epiikka, ja tilalle astuu nuorekas ja kevytoteinen kerronta. Tämä heijastuu ehkä parhaiten avuliaisissa eidolon-otuksissa, jotka kuka tahansa voi muuttaa vaikkapa autoksi tai moottoripyöräksi.

Syy odottaa: Final Fantasy -pelit ovat kautta linjan olleet upeita kokemuksia, ja viimeisin osa uusine taistelusysteemeineen on taatusti lunastava odotukset. Halajamme elämäämme lisää chocoboja, CuraGeniä, magiaa ja Shivaa, sekä tietysti suuria seikkailuja.

Julkaisu: 9.3.



Rage

*PC/PS3/XBOX 360 *ID SOFTWARE *EA

Vuoden 2029 Maa on runneltu mesta. 90% ihmiskunnasta heittää veivinsä asteroidin osuessa rakkaaseen Tellukseemme ja loput elää kituuttavat sivilisaation rippeiden seassa. Vahvimman laki vallitsee ja henkijääneiden suurin hupi on brutaalit ja veriset kilpa-ajot. Postapokalyptiseen Mad Max -meininkiin on ympätty limaisia luolahirviöitä, tuhovoimaisia tussareita ja vinhaa kyytiä kiittäviä kumijalkoja.

Id Softwaren kuopus on ensimmäinen firman uutta Id Tech 5 -graafikkamootoria käyttävä peli, joka puristaa erityisesti pelikonsoleista ne viimeisetkin mehut irti. Insinöörilegenda John Carmack on luvannut, että Rage tulee olemaan kauniimpi kuin yksikään aikaisempi peli. Me uskomme häntä. Kuvankaappausten perusteella Rage on yksinkertaisesti niin tyylikkään näköinen, että se pitäisi kieltää lailla.

Syy odottaa: Konsepti hurjista hirviöistä, kovakouraisesta toiminnasta ja armottomasta kaahaamisesta viehättää meitä kovin. Rage antaa meille kaikkia kolmea ehdettuna täyteen steroideja.

Julkaisu: Syksy

Aliens vs. Predator

*PC/PS3/XBOX 360 *REBELLION *SEGA

Rebellion on vastuussa sekä parhaasta että pahimmasta, mitä AvP-lisenssille on tehty, mutta jos ennakot ovat mitään osoittaneet, niin sen että mittari on tällä kertaa roimasti ensimmäisen puolella. Jos ultrarealistinen splattermeininki ja kolmen erilaisen mutta ihan yhtä tappotaitoisen puolen monipelimatsit kiinnostavat edes vähän, Aliens vs Predator lupaa molempia isolla kädellä.

Syy odottaa: Monesti loistokkaaksi testattu nettipelikonsepti sekä ääriyylikäs väkivaltabaletti, vähempikin lämmitteää pientä, paatunutta pelajaansydäntä.

Julkaisu: 19. helmikuuta

Splinter Cell: Conviction

*PC/XBOX 360 *UBISOFT *UBISOFT

Muutos on hyvästä, ja Sam Fisher on muuttunut mies. Tukka hapsottaa, parta on ajamatta ja vanha työnantaja saa jäädä: vain tyttären murhaajan löytäminen ja edesvastuuseen saaminen on tärkeää. Tavoitteen eteen Fisher on valmis rikkomaan sääntöjä, leukoja, ja muita ruumiinosia. Komeuden viimeistelee vapaamuotoinen hiekkalaatikototeutus.

Syy odottaa: Rankkaa toimintaa yhdistettynä hiiviskelyyn, kiehtovasti muuttunut päähenkilö ja veteraanipelitalo kehittäjänä. Kelpaa, kyllä vain.

Julkaisu: 25.2.

Toiminta

Mafia 2

*PC/PS3/XBOX 360 *2K CZECH *TAKE 2

Tiedämme sen jo: Mafia 2 on uskomaton kokemus. Käväisimme peliä kehittävä 2K Czechin studiolla viime keväänä ja pääsimme testaamaan peliä parin tehtävän ajan. Käsissä oli jo silloin jumalaisen kaunis ja jännittävä peli, parempi kuin olimme edes uskaltaneet toivoa.

50-luvulle sijoittuvan pelin tarina pyöri sotaveteraani Vito Scalettan ympärillä, joka kotiin palattuun ei voi vastustaa lavean polun houkutusia. Vaikka peli pyörikin alamaailman ympärillä, rikollisuus Empire Bayssa on kaukana GTA:n vulgaarista maailmasta. Kyse on herrasmiesten touhusta, jossa pätevät tietyt käytössäännot. Täällä ei toillailla miten sattuu, saati sitten räiskitä viattomia sivullisia tai kaahaila jalkakäytävillä kuin pahainen moukka.

Syy odottaa: Mafia: The City of Lost Heaven oli hieno toimintapeli, ja 2K Czech on käyttänyt liki kuusi vuotta hioakseen jatko-osastaan täydellisen timantin. Mafia 2 on varmasti vahva kandidaatti yhdeksi tämän vuoden parhaista peleistä.

Julkaisu: Toukokuu



Battlefield: Bad Company 2

*PC/PS3/XBOX 360 *DICE *EA

Karismaattiset mutta täysääliöt hahmot, itsekkyteen pohjaava tarina sekä runsaasti isoja reikiä tekevät aseet ovat täydellinen resepti hyvälle toimintarymitylle. Sarjan kakkososassa päästään säättämään niin lumisissa maisemissa kuin hiekkarämaassakin. Ajoneuvojen käyttöä hiotaan miellyttävämmäksi osaksi kokemusta, ja tällä kertaa rakennukset saa räjäytettyä täysin päreiksi.

Syy odottaa: Hauska yksinpeli on hyvä homma, mutta jos monipelissä saa hajotettua koko kellotornin siellä kököttävän tarkka-ampujan nappaamiseksi, addiktoiva hupi on taattu.

Julkaisu: Maaliskuu



Seikkailu



▼ The Last Guardian

PLAYSTATION 3 TEAM ICO SONY

Taidepeleistään kuuluisan Team Icon kolmas peli seuraa jättimäiseen eläimeen ystävystynyttä poikaa pelissä, joka on tyyliältään niin looa kuin Shadow of the Colossustakin. Luvassa on sadunomaista tunnelmaa, ja jos pelissä pääsee hengaamaan herttaisen kissakoiralintuotuksen kanssa, aina vaan parempi. **Syy odottaa:** Team Ico on tehnyt vain kaksi peliä. Molemmat ovat pelimaailman klassikoita. Kuinka kolmas peli voisi olla pettymys? Ei mitenkään.

Julkaisu: Syksy

▼ Metroid: Other M

WII TECMO TEAM NINJA NINTENDO

Metroid Prime -sarja oli tavattoman hieno seikkailutri-logia, jossa kaikki oli kohdallaan. Vaikka Other M kääntääkin saagassa uuden lehden ja rytmittää tutkimusmatkailua runsaalla kolmannesta persoonasta kuvatulla toiminnalla, emme voi olla harmissamme. Pelin takana on kuitenkin erinomaisilla Ninja Gaiden -tappelupeleillä kunnostautunut Team Ninja, eikä tällaisesta reseptistä voi kuin syntyä puhdasta pelinautintoa.

Syy odottaa: Erinomaiselta kehittäjätiimiltä erinomaisella konseptilla tehty jatko erinomaiselle pelisarjalle? Yhtälö lienee aika selvä.

Julkaisu: Kesä

▼ Legend of Zelda

WII NINTENDO NINTENDO

Twilight Princess oli mestariteos, mutta selvästi enemmän Gamecubelle kuin Wiille sopiva seikkailu. Nintendo on julkaissut muutaman konseptikuvan ja vihjaillut sivulauseissa nimenomaan Wiille kehitettävästä Zeldasta, jossa jousta ja miekkailua simuloidaan kapulanvispauksella. Kuulostaa oikein lupaavalta.

Syy odottaa: Ajatuskin Nintendon huipputiimistä uuden Zelda-pelin kimpussa on unelmien täyttymys.

Julkaisu: Syksy



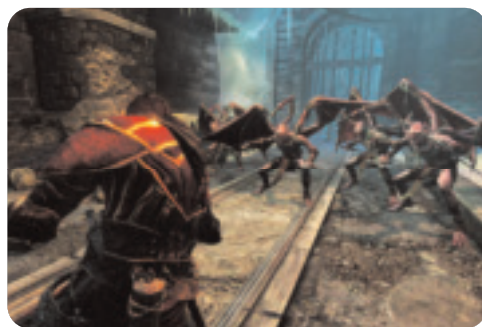
▼ Alan Wake

PC/XBOX 360 REMEDY MICROSOFT

Alan Waken valmistuminen on ottanut aikansa, ja epäilykset projektin hyytymisestä ja etenemisestä ovat velloneet jo vuosia. Nyt Remedyn jännitysseikkailu on lähestymässä julkaisuaan, ja maltamme tuskin odottaa, mitä kauhuja ja käänteitä yksi vuoden odotetuimmista peleistä sisältää.

Syy odottaa: Tiivistunnelmaisessa pelissä painajaiset heräävät eloon. Hiukan yllättäen pimeyden voimia vastaan tapellaan lähinnä valon avulla, mikä on sekä konseptiltaan että toteutukseltaan erinomainen lähtökohta jännärin kertomiseen.

Julkaisu: Kevät



▼ Castlevania: Lords of Shadow

PS3/XBOX 360 MERCURY STEAM KONAMI

Viime vuosien ajan Castlevania-pelit ovat kärsineet alhaisesta budjetista, mutta nyt sarja tekee näyttävän paluun. Roolipelielementit ja nättinaamaiset talttahammaspotjat jätetään tyyliin sivuun, kun peli palaa juurilleen: Belmontin perheen ja ikipahis Draculan väliseen kamppailuun. Luvassa on jotain God of Warin ja perus-Castlevanian väliä, mikä on todella kiinnostava konsepti.

Syy odottaa: Se, että projektin takana on itse Hideo Kojima povaa pelille hyvää. Odotamme suurellista ja vakavastiotettavaa tulkintaa Castlevanian tarinasta.

Julkaisu: 2010

Sekalaista

▼ Dead Space 2

PC/PS3/XBOX 360 VISCERAL GAMES EA

Toissavuoden yllättäjä oli aidosti pelottava kauhu-räiskintä Dead Space. Pelin sihinää ja pauketta täynnä oleva äänimaailma ja pimeät käytävät pitivät pelaajan jatkuvasti varpaillaan, ja irvokkaat, päättöminäkin kohti raahautuvat mutantit saivat monet heikkohermoiset jättämään pelin sikseen. Kakkososa selvittää mitä Isaacin tyttöystävälle tapahtui, mutta juoni on vain tekosyy kylvää kauhua. Dead Space 2 pistää taatusti lisää pelkoa silmään ja on suoranaan ihme, jos joku ei menetä yöuniaan pelin aiheuttamien painajaisen vuoksi. Muistakaa: on täysin sallittua pitää valot päällä, ja jos oikein hirvittää, pelin voi laittaa paussille.

Syy odottaa: Hyvin tehty kauhu on vaikea laji, mutta Dead Space 2 tulee ruskistamaan monet housut oikein huolella.

Julkaisu: Marraskuu



▼ Gran Turismo 5

PLAYSTATION 3 POLYPHONY SONY

Rallipelikansa on odottanut vuosia elonmerkkejä alati viivästelevästä Gran Turismo 5:stä. Testaamme perusteella luvassa on jopa sisätiloihin ulottuva, suunnan ja voimakkuuden huomioiva vaurionmallinnus, sekä virtaviivaisin grafiikka, mitä genre on nähnyt. Pelistä löytyy myös useita kisa-tyyppejä, 20 rataa kymmenillä muunnelmilla, liki tuhat autoa... Listaa voisi jatkaa pitkään.

Syy odottaa: Polyphony on luvannut yli 950 autotyyppiä, WRC-kisat, NASCAR-kisat, runsaa verkkopelin, tyylikkään vauriomallinnuksen ja teräväpiirtografiikat. Vaikea pistää paremmaksi.

Julkaisu: Kesä

▼ Need for Speed

PC/PS3/XBOX 360 CRITERION EA

Burnout: Paradiseen jälkeen EA pisti hurjastelupelejä tehtaalleen Criterionin puuhastelemaan uuden Need for Speed -pelin parissa. Tämän siirroksen jälkeen ei maailmaan ole Criterionin tekemisistä juuri hiiskuttu, mutta studion osaksi koitui kirjoittaa koko pelisarjan sääntökirja täysin uusiksi – enemmän arcadea NFS: Undergroundin malliin, vähemmän rypyytsaista ajosimulaatiota. Koska NFS Shift oli kuitenkin juuri tätä tarkempaa simulaatiota, vaikuttaisi siltä, että EA jakoi brändin kahteen osaan, ja Criterion on vastuussa siitä viihteellisemmästä puolesta.

Syy odottaa: Criterion on arcadekaahailujen ylijumala, herra ja hidalgo, ja Need for Speed -peli Burnoutin tyyliin tehtynä voi olla hauskinda kaahailua koskaan.

Julkaisu: Lokakuu

▼ Skate 3

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 EA EA

Maltamme tuskin odottaa pääsevämme jälleen harjoittelemaan vatsaaväntäviä lautailustunteja. Pelin sisällöstä on päästetty julkisuuteen lähinnä sen tapahtumapaikka, Port Carverton, johon ilmeisesti saa rakentaa haluamansa laisen skeittipuiston.

Syy odottaa: Skate on skeittisimulaattorien kunkku, eikä lisä todellakaan ole pahitteeksi.

Julkaisu: Toukokuu





▼ Mario Galaxy 2

WII NINTENDO NINTENDO

Super Mario Galaxy oli niin täynnä kekseliäitä jippoja, että kaikki ideat eivät yksinkertaisesti mahtuneet kyytiin. Nyt kun kakkososa on tulossa, voi luottaa siihen, että erinomainen peli saa runsaasti pontta purjeisiinsa sekä vanhoista että uusista kikoista. Siinä missä mehiläispuku edustaa vanhoja konsteja, Mario voi nyt muun muassa porautua maaperän läpi etsimään kätkeytyä aarteita, mikä vaihtaa näkymän tyylikkäästi mustavalkoiseksi. Yksi oleellisimmista uutuuksista tulee olemaan vanha tuttava, Yoshi-dinosaurus, joka voi pitkän kielensä avulla lingota parivaljakon kuilujen yli. Aina nälkäinen Yoshi on myös halukas hotkimaan vastaan tulevat hedelmät, joista saatavat efektit voivat muuttaa dinon leijailevaksi palloksi tai pistää tassuihin vähän vipinää. Kokonainen nippu uusia galakseja odottaa tutkijaansa tämän vuoden taatusti parhaassa tasoloikassa. Juonesta viis, kunhan pelattavaa ja hauskanpitoa riittää. Ja siitä tuskin on huolta.

Syy odottaa: Syy odottaa: Shigeru Miyamoto on pelisuunnittelijana täysi nero, jonka kynänjälki ei yksinkertaisesti kykene olemaan mitään muuta kuin pelimaailmaa mullistavia hienouksia. Ja jos kerran Super Mario Galaxy Ykkönen oli vuoden 2008 paras peli, miten monilla tapaa paranneltu kakkonen voi jäädä siitä jälkeen? Ei mitenkään. Meillä on kaikki syyt odottaa tätä peliä. Ihan kaikki.

Julkaisu: Kevät



▼ Starcraft II

PC BLIZZARD ACTIVISION

Huolimatta yli kymmenen vuoden iästään, StarCraft on edelleen kova sana Koreassa, jossa se on yksi maan suosituimmista kilpailupeleistä. Meille muille se on ainoastaan eräs parhaiten toteutetuista reaaliaika-strategioistaikin.

SCII on ollut kehitteillä jo vuodesta 2003, mutta Blizzard ei ole vielä valmis lyömään pelin julkaisupäivää lukkoon. On kuitenkin kaikki syyt odottaa ainakin kolmeen osaan jaetun pelin ensimmäistä osiota tämän vuoden puolella.

Ensimmäisenä julkaistaan itse pääpeli, StarCraft II: Wings of Liberty. Ihmisillä pelattava kampanja keskittyy epälineaariseen seikkailuun, jossa pelaaja voi vapaasti tutkia ja valloittaa maat ja mannut ihmiskunnan nimissä.

Kaksi lisälevyä, Heart of the Swarm ja Legacy of the Void, tuovat kokonaisuuteen mukaan hyönteismäiset hirviöt, Zergit, sekä psyykkisiä voimia omaavat Protossit. Erikoisesti lisäpaketit muuttavat pelin luonnetta merkittävästi: Zergien pelaaminen on enemmän roolipelimäistä strategiointia, siinä missä Protossien kampanja ottaa vaikutteita Civilization-tyylisistä diplomatiapeleistä.

Syy odottaa: Blizzardilla ei ole varaa tyriä julkaisua, joten kun peli viimein päästetään valloilleen, se vetää taatusti reaaliaikastrategiat uusiksi. Moninpeli on varmasti Koreaa silmälläpitäen hiottu viimeisen päälle kuntoon. Luvassa on kenties paras RTS koskaan.

Julkaisu: 2010

▼ Command and Conquer 4

PC EA EA

C&C on mainion pulphenkistä mellastusta, kieli tukevasti poskessa, mutta myös perusteiltaan erittäin pätevää strategiointia. Neljänteen osaansa ehtinyt saaga vie Tiberium-ongelman loppuvaiheisiinsa: vikkelaasti kasvanut kristalli on tehnyt koko planeettamme miltei asuinkelvottoman. Kaksi klassista osapuolta, kulttijohtaja Kanen luotsaama NODin veljeskunta ja hyvästelevät GDI-puolustusjoukot, ottavat viimeisen kerran yhteen ratkaistakseen kuka hallitsee planeettamme rippeitä? Luvassa on myös kaverin kanssa pelattava kampanja, mikä lisää muutenkin herkullisenoloisen pelin viehätystä.

Syy odottaa: Taktinen syvyys, yhteistyöpelitila sekä synkempään suuntaan kääntyvä tarina vievät Command & Conquerit uudelle vuosikymmenelle. Mikäli vanhat merkit pitävät paikkansa, uusi osa tulee olemaan maukasta pureskeltavaa pitkäksi aikaa.

Julkaisu: 18.3.

Musiikki

▼ Rock Band 3

PS3/X360/WII HARMONIX MTV GAMES

Kiitos ladattavan lisäsäällön, Rock Band 2 on jaksanut viihdyttää musiikkipelien ystäviä mukavan pitkään. Nyt on silti aika tehdä uusi musapelien vallankumous: Harmonix suunnittelee jo kovaa vauhtia bändipelisarjan seuraavaa osaa. Huhut kertovat polkimilla toimivista lautasista, kuusikielisistä kitaroista ja Hammond-henkisistä koskettimista. Jos edes osa näistä herkuista toteutuu, muovisoitinpaneilla on syytä riemuun.

Syy odottaa: Kun musiikkipelien keisari ja kuningas Harmonix sanoo mullistavansa genren, on syytä uskoa joka sana. Vaikea vain malttaa odottaa sinne saakka.

Julkaisu: Lokakuu





Julkaisu 26.2.

Sonic & Sega All-Stars Racing

Alusta **DS/PS3/Wii/Xbox 360** Kehittäjä Sumo Digital
Julkaisija Sega Pellytyyppi Ajopeli

KLASSIKKOSARJOJEN sankareiden syöksyessä radalle ottamaan toisistaan mittaa on luvassa tuttua hupihurjastelua kerättävine aseineen, runsaine oikopolkuineen sekä erikoisliikkeineen. Kisailun ohella on tarjolla myös nippu haaste-tehtäviä, joissa suoritetaan annettua tehtävää kelloa vastaan. Sonic-peleille ominaisesti vauhti on silmitön, ja ratojen monipuoliset rakenteet tekevät reitistä välillä vaikean hahmottaa. Myös ohjattavuudessa ja törmäysmallinnuksessa on vielä viilattavaa. Tällä hetkellä radat on käytännössä pakko opetella ulkoa pärsjätäkseen. Todella rajoittuneen ennakkoversion perusteella on hankala sanoa, miten syvälliseksi kokonaisuus muodostuu. Jos ohjausta jaksetaan vielä viilata lopulliseen versioon, saattaa lopputulos hyvinkin olla SEGAN paras Mario Kart -kloonin muuten peli uhkaa vajota keskinkertaisuuteen.

Tero Kerttula



KALKKIIVOILLA

Kuten kunnon kilpa-ajopeliin kuuluukin, oikein suoritettu lähtö on elintärkeä osa kisassa pärjäämisestä. Mokattu startti sotkee omat pasmat ja pahimmillaan aiheuttaa kivan ketjukolarin.

TYYLILÄ JA TAIDOLLA

MotoGP:ssä voitto ei aina ole kaikki kaikessa, vaan myös tyylipisteet ratkaisevat. Keuliminen on taattu tapa netota itselleen ylimääräisiä pintoja, mutta myös muusta hurjapäisestä menosta saa kunnon bonarit.

KELLUVA PYÖRÄ

Testivaiheessa ollut koodi bugasi graafisesti satunnaisesti. Esimerkiksi pyörät, etenkin kallistuessaan, näyttävät kelluvan renkaidensa päällä.

Julkaisu 26.3.

MotoGP 09/10

Alusta **PS3 / Xbox 360** Kehittäjä Monumental Games
Julkaisija Capcom Pellytyyppi Ajopeli

RATAMOOTTORIPYÖRÄILYPELIT elävät pyörteistä aikaa. THQ:n vetäytyttyä MotoGP-kilvasta ei esiin ole noussut varteenotettavaa vaihtoehtoa, joka nappaisi kaksipyöräisten kruunun itselleen. Yrittäjiä on toki ollut, mutta esimerkiksi viimevuotinen MotoGP 08 oli kaikin puolin laimea esitys, joka jäi kauas paalupaikasta.

Capcom on täksi vuodeksi tehnyt merkittäviä muutoksia sarjansa kehitykseen. Kehittäjän paikalle on valittu melko tuntematon Monumental-studio, joka ei ole kuitenkaan täysin keltanokka kaksipyöräisten kahvoissa. Studiassa puuhailee itse asiassa samoja heppuja, jotka olivat nostamassa THQ:n pärräsarjaa maineeseen. Kehitystiimin vaihdos herättää varmasti faneissa kiinnostusta viime vuoden pettymyksen jälkeen.

Tavoitteet ovat heti alusta alkaen korkealla. Kaikki keskeisimmät pelitilat on pistetty remonttiin ja vaikutteita on imetty autopelien huipuista. Pelistä on esimerkiksi yritetty tehdä edeltäjänsä mielenkiintoisempi lisäämällä

kilpailuihin tyylibonuksia, joide ansiosta ruutulipulle ensimmäisenä ehättäminen ei ole kaikki kaikessa, vaan nätti ajosuoritus riittää. Keuliminen ja yleisölle vilkuttelu katsotaan myös hyväksi, siinä missä kaikenlainen kolerointi verotetaan loppupisteistä.

Aiemmin puisevalta tuntuneen uratilien moniulotteisuutta on ehostettu lisäämällä ajamisen oheen oman tiimin managerointia. Kaikki alkaa ruohonjuuritasolta 125-kuutioisen pikkupyörän valitsemisella ja oman brändin luomisella. Myöhemmin ansaittavia palkintorahoja pelaaja voi käyttää esimerkiksi PR-henkilöiden ja insinöörien palkkaamiseen.



Julkaisu KEVÄT 2010

ModNation Racers

Alusta PS3 Kehittäjä United Front
Julkaisija Sony Pelityyppi Ajopeli

VAUHDIKKAAN MODNATION RACERSIN radat ovat täynnä kikkoja ja temppeja, joilla yritetään kiillata kärkeen. Kaikki on sallittua, oli kyseessä ohjukset, turbosuhautus tai pitkästi eteenpäin telesiiirtävä portaali. Toisin sanoen, vakavaot-saisesta rypistyksestä ei ole kyse. Mikä tyylikäintä, kaikkea voi muokata. Pelaajat voivat rakentaa itse omat ajokkinsa iskunvaimentimien väritystä myöten, ja jo pelkästään eloisalle kuskille on 200 silmää ja 300 suuta, ratojen rakentamiseen käytettävistä työkaluista ja osasista puhumattakaan. Omat teoksensa saa siirrettyä nettiin kaiken kansan ihasteltavaksi, eli pelattava ei todellakaan lopu heti kesken. Esivilkaisun perusteella hupaisaa meininkiä hakevalle tämä Mario Kartia ja LittleBigPlanetia yhdistävä kaahailu näyttäisikin olevan mitä mainioin valinta.

Jori Virtanen



Varsinaisen uratilan kylkeen on lykätty myös Arcade-tila. Ruudun yläreunassa tikittää klassinen armonaika, mutta hienona koukkuna Arcade-tilassa voi pelata kauden mittaisena koitoksena, jolloin yksi ja sama kello tuottaa

Kohtuullisen railakas ratamoottoripyöräily

jännitystä koko kauden ajan. Jos yhdessä kisassa möhli pahasti, voi mestaruusunelma katketa siihen. Pelimuotojen valikoimaa täydentävät perinteinen kausitila sekä

erityisen mielenkiintoiselta kuulostavat nettiominaisuudet.

Pelimoottoriin tehdyt parannukset kiidättävät ruudunpäivityksen silkiseen sulavuuteen. Se puolestaan antaa ratkaisevasti paremman vaikutelman pyörien huippunopeuksista kuin MotoGP 08. Mutkia taittaa mielellään ja sijoitukset vaihtuvat taajaan. Suurin kolaus ajomallille tulee pyörien oudosta tavasta kallistua, sillä pyörät eivät edelleenkään näytä kulkevan renkaidensa päällä.

Syvällisempi katsastelu paljasti ennakkoversiosta muitakin pikku puutteita. Esimerkiksi pyörien säädettävyyttä oli varsin rajallista eivätkä mallit tuntuneet haittaavan matkantekoa. Pahimmillaan kompromissit kiusa-

sivat jo käytettävyyttä - uratilan aika-ajoissa tuntui olevan täysin mahdotonta vertailla vauhtiaan kanssakilpailijoihin ennen aika-ajon päätöstä, ja tämä puute tuskin vetoaa sen enempää simulaatiofaneihin kuin kaahailijoihinkaan.

Ennakkoversio jätti yllättävän hyvän jälkimaun. MotoGP 09/10 on ehdottomasti viemässä sarjaa oikeaan suuntaan ja herättelee uutta uskoa lajityypin tulevaisuuteen. Jos peliin ehditään vielä tekemään parannuksia ennen julkaisua, luvassa voi pitkästä ajasta olla kohtuullisen railakas ratamoottoripyöräily.

Kimmo Pukkila



COVENANTIN KÄHINOITSIJÄT
Viimeisin lisä Covenantin riveihin, Skirmisher, voi näyttää papukaijan ja poliisikoian lemmentapselta, mutta lajinmääritys on e viimeinen mitä mieltii, kun ilmestys alkaa käydä iholle.

VETERAANIN TAAKKA
Vanhan Halo-konkarin on vaikea kovin järkyttyä ensikohtaamisesta Covenantin kanssa, edes uuden variaation. Toivoa kuitenkin on, kiitos sarjan palkitun hovisäveltäjän musiikkien.



Julkaisu KESÄ 2010

Halo: Reach

Alusta Xbox 360 Kehittäjä Bungie Julkaisija Microsoft
Pelityyppi Räiskintä

PLANEETTA REACH ja sen kalkki 700 miljoonaa asukasta ovat kuolleita. He eivät vain tiedä sitä vielä. Murhenäytelmä saa alkunsa, kun kaukana olevan tutka-aseman lähtykset katkeavat. Rutiinitarkistukselle lähetetään pieni armeijan osasto, mutta kun kyseisiin sotilaisiinkin menetetään yhteys, UNSC ottaa asian vakavasti ja

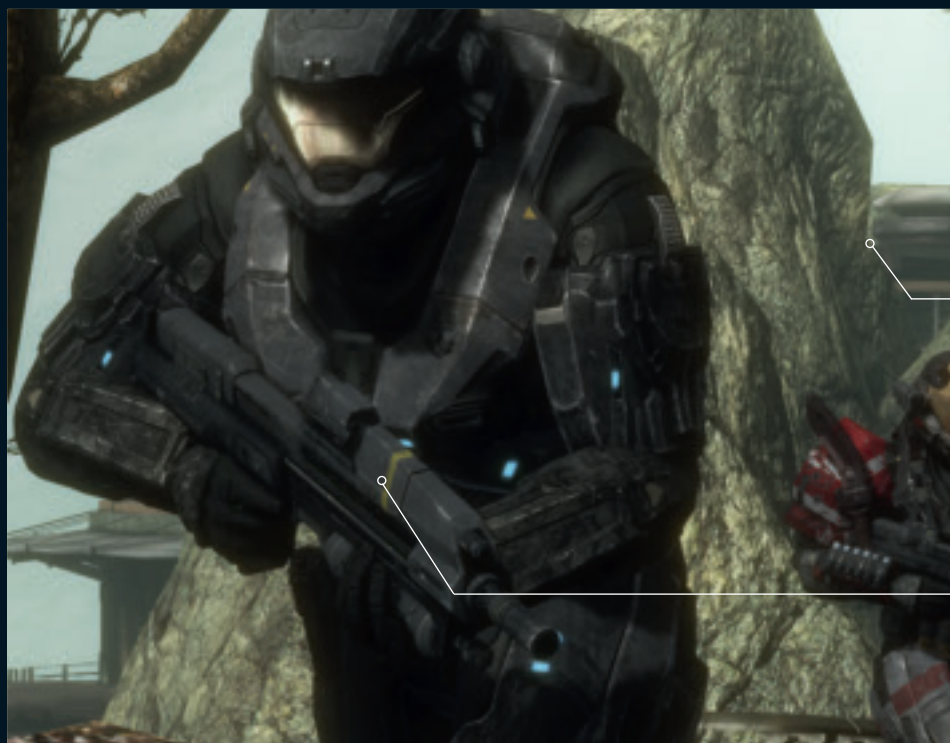
lähettää paikalle kuusi Maan eliittiä edustavaa Spartan-kyborgisoturia. Näistä yksi on tietysti pelaaja.

Hiljalleen Spartaneille valkenee, että kyseessä on jotain paljon pahempaa kuin mitä luultiin. Hetkessä koko aavemaisen hiljainen lähiö muuttuu tulimyrskyksi, kun tuntematon vihollinen iskee. Halo-veteraanit tunnistavat Covenantin joukot välittömästi, mutta tuohon aikaan eli vuosia ennen Halo-sarjan tapahtumia moiset otukset olivat täysin outo vastus. Tämä tehdään harvinaisen hyvin selväksi, kun yksi Spartaneista, Carter-259 kumartuu yhden ruumiin ylle ja inhonsekaisella kauhulla toteaa vihollisten olleen epäinhimillisiä avaruushirviöitä.

Koska pelaajille tämä tuntematon uhka on varmasti jo tuttu, Bungien on tehtävä paljon töitä luodakseen vaikutelman pelottavasta ja täysin vieraasta mahdista. Covenantin soturit puhuvat paljon, mutta niiden kieli on

Synkempi ja tylmpi Halo kuin ennen

kummallista mongerrusta ja aseet omituisia energiasohloja. Eroista huolimatta Elite-sotureiden vaaraa ja uhkaa huokuva ruumiinkieli on viesteiltään hyvin selkeää.



TAAS ON NÄTTÄ
Hyväkään peli ei kestä aikaa loputtomiin, ja Halo 3 -johdoston grafiikassa ikä alkoi jo näkyä. Tuore grafiikka on vain hyväksi.

ELOA ENNEN MESTARIPOMOA
Jo ODST jätti Master Chiefin pois hahmogalleriasta, ja Reachissa tehdään hyvin ymmärrettävistä syistä sama. Kai tässä on pakko opetella pitämään Spartaneita yksilöinä.

UUSIA LELUJA
Vihollisgallerian lisäksi jokainen itseäänkunnioittava toimintapeli laajentaa ase-arsenaalia, mutta Reachissa perustaktiikoihin vaihtelua tarjoavat myös ajan myötä latauvat erikoiskyvyt.

Jotta sarjan veteraaneillekin olisi jotain uutta nähtävää, Bungie esittelee joitakin uusia vihollistyyppejä, kuten sakaalimaiset Skirmisherit. Otukset kykenevät liikkumaan kuin ninjat ja loikkimaan 20 metrin hyppyjä suoraan ylöspäin. Selittääkseen miksei näitä historiallisissa taisteluissa esiintyneitä vihollisia näy varsinaisessa Halo-sarjassa Bungie kertoo Skirmishereiden kuolleen sukupuuttoon Reachin taistelun aikana. Luonnollisesti pelaaja saa hyppysiinsä myös uusia leluja: Falcon-hävittäjästä tulee ilmojen Warthog, siinä missä DMR korvaa tutun Battle Riflen ja uutukainen tuttavuus, raskas neulakivääri tekee naurettavan tehokasta jälkeä.

Tärkein ja suurin uutuuus on kuitenkin se, että pelaaja voi vaikuttaa hahmonsa kykyihin. Bungie ei ollut täysin tyytyväinen Halo 3:n erikoisesineiden käyttömalliin, joten ne korvataan taidoilla, jotka vastaavat aiemmin esineinä nähtyjä etuja. Esimerkiksi näkymättömyyden valitseva pelaaja saa itselleen häivesuojan, jonka voi kytkeä päälle milloin haluaa, kun taas juoksunopeuteen panostava voi kisailla Warthogin kanssa tai karata tiukoista tilanteista jalan. Oli valittu kyky mikä hyvänsä, sen latautuminen uutta käyttökertaa varten ottaa aina aikansa.

Tunnelmaltaan Halo: Reach on sekä synkempi että tyylympi kuin Halo-sarjan muut pelit. Bungien mukaan

tämä on väistämätöntä: tarina tulee päättymään tragediaan, jossa sadat miljoonat kuolevat, teki pelaaja mitä hyvänsä. Sellaista kertomusta ei vain voi kertoa kepein ottein. Synkkyyttä tukevat myös Halon hovisäveltäjä Martin O'Donnellin sävellykset, jotka tulevat olemaan huomattavasti aiempaa raskassoutuisempia.

Halo: Reach tulee mitä todennäköisemmin jäämään Bungien viimeiseksi Halo-peliksi, ja brändin kehitys jää Microsoftin harteille. Vaikka pelistudio jättääkin lempilapsensa, ei ole epäilystäkään, etteikö jäähyväisteos pitäisi Bungien lipun korkealla loppuun asti.

Jonas Mäki



Julkaisu 26.2.

Napoleon: Total War

Alusta PC Kehittäjä Creative Assembly Julkaisija Sega Pelityyppi Strategia

HELMIKUUN LOPUSSA julkaistava strategiapeli jatkaa massiivisen kokoisista taisteluista mainetta niittänyttä Total War -pelisarjaa. Kaksi pelin kolmesta kampanjasta käsittelevät Napoleonin historiallisia kampanjoita Italiassa ja Egyptissä, ja kolmas antaa mellastaa kaikkialla ja nousta Euroopan herraksi. Creative Assembly pistää jälleen parastaan peliin pyrkimällä mallintamaan ihan kaiken. Kanuunoiden kuulat jättävät maahan mukavia kraatereita, sateella ruuti kastuu ja aseet jäävät laukeamatta, vastatuulella kuulat lentävät miten sattuvat ja maan muodot vaikuttavat kantamaan. Korkea laatu ylittää myös yksityiskohtaiseen toteutukseen, kuten pillastuneiden ratsujensa perässä raahautuvat hevostmiehet. Pelistä löytyy myös moninpeli editoreineen niille, joille ei hyvänkään yksinpelin anti millään riitä.

Jori Virtanen



MASSIIVISET SOTAKONEET

Telaketjujen varassa lojuva tukikohta ei liiku riittävän vikkolästi ehtäkseen yllätyshyökkäykseltä suojaan, mutta hidas siirto parempiin asemiin on usein riittävä etu.

KALLIIKSI KÄY

Isinkin jättirobotti on kevyttä kauraa kasalle pienempiä vihulaisia. Tämän vuoksi jokaisella vähänkään arvokkaammalla yksiköllä olisi syytä olla saattue, jottei tarvitse hävetä silmiä päästään armeijan ylpeyden kaatuessa roskavastustajille.

NÄTTIÄ PUUHAA

Supreme Commander 2:n armeijat ovat usein valtavia, ja niiden käskyttäminen on helpointa hoitaa korkealta käsin. Siitä huolimatta pintautuminen kannattaa, sillä räjähdyssefektit ovat kaunistavaa katseltavaa.

Julkaisu 19.3.



Supreme Commander 2

Alusta PC / Xbox 360 Kehittäjä Gas Powered Games Julkaisija Square Enix Pelityyppi Strategia

LEGENDAARINEN TOTAL ANNIHILATION -luojan kehittämä Supreme Commander näki päivänvalon muutama vuosi sitten. Erittäin monipuolinen ja monituisia strategioita mahdollistanut peli siirtyi kymmenien normiporien

käskyttämisestä satapäisten massojen hallinnointiin. Aikalaisekseen ykkösosa oli monista innovaatioistaan huolimatta hieman kankea, ja lisäksi armottoman kova pelikoneen kyykkyttäjä. Kakkosessa on otettu opista onkeen, ja ennakkoversion perusteella toimistotuolikenraaleille on luvassa hektistä hurmista pitkäksi aikaa.

Kakkosessa juonella on aiempaa hieman suurempi osuus. Tarina pyöri vanhojen tuttavuuksien, petoksen ja odottamattomien liittolaisten genressä kolmen tutun liittouman voimin (UEF, Cybran ja Illuminates), ja on ihan kohtuullinen kannustin naksuttelun ohessa. Osa ääninäyttelystä on ihan mainiota, osa taas huvittavan

ylilyövää.

Vaikka superteknologian ympärillä hyrräävää juttua on ihan mukava seurata, mutta pääosassa ovat silti kaikenmuotoiset ja –kokoiset taistelurobotit niin maalla, merellä kuin ilmassakin. Pelistä löytyy tankkia, hämähäkirobotia, pommikonetta ja kokeellista leijuntahärveliä vaikka muille jakaa. Valikoima lienee hivenen ykkösosaa suppeampi kuin yksiköissä kuin rakennuksissakin, mutta virtaviivaistaminen on ollut pelille vain hyväksi.

Eri teknologia-asteisiin jaettu systeemi päivittävine tehtaineen on kierrätetty romukoppaan, ja tilalle on tuotu teknologia-pisteillä kasvatettava puu. Teknopuu mahdol-



Julkaistu KEVÄT 2010

The Whispered World

Alusta PC Kehittäjä Daedalic Entertainment
Julkaisija Deep Silver Pelityyppi Seikkailupeli

SADWICK ON PIENI surullinen klovni, joka kiertää ilkeästä veljestään ja seniilistä isoisäänsä koostuvassa perhesirkuksessa kärsii ikävistä painajaisista. Pelin tapahtumapaikkana toimiva syysmetsä on hahmoja myöten täysin käsinpiirretty ja jälki on aivan huikeaa. Teknisesti ulkoasu ei jää pätkääkään jälkeen parhaista animaatioelokuvista - niin metsässä kuin siellä asustavissa hahmoissa on aimo annos persoonaa. Sankarin muotoamuuttava matolemmikki on myös tärkeässä osassa pulmien ratkaisemisessa. Tulevan kevään aikana julkaistava peli on kiinnostava tuttavuus jokaiselle seikkailun ystäväälle, vaikka ennakon perusteella ei pelillisesti uskalla ihmeitä odottaa. Niin kaunista katseltavaa ja kuunneltavaa on kuitenkin tiedossa, että toiveet lopullista versiota kohtaan ovat korkeat.

Tero Kerttula



listaa vanhojen yksiköiden säilymisen käyttökelpoisina läpi pelin, sillä suojakentällä ja vahinkobonusilla varustettu alun pikkurobotti silppuaa perusvaniljaversioitansa kepoisesti. Puu on jaettu viiteen eri ryhmään (maa, vesi,

Testiversio oli teräksinen esitys

ilma, rakennukset ja komennusrobotti), joka mahdollistaa tiettyyn aselajiin panostamisen muiden kustannuksella. Kaiken kaikkiaan kunnon tuotannon saa nyt nopeammin

liikkeelle, ja sitä on helpompi hallita väistämättä koittavan kaaoksen keskellä. Massiiviset prototyyppiyksiköt rakentuvat myös huomattavasti nopeammin, ja pienempiä versioita saa kentälle jo varsin alkuvaiheessa.

Supreme Commander 2 ei petä. Hurjien yksikkömäärien ansiosta taisteluissa on aidon sodankäynnin meininkiä, ja eri yksiköiden vahvuuksia ja heikkouksia hyödyntämällä voi taktikoida itselleen voiton monin eri tavoin. Ennakkoversio pyöri sutjakasti, ja lopullisten laitteistovaatimusten ei pitäisi kohota mahdolltomiin sfääreihin. Tämä on osittain hieman palikkamaisten yksikkömallien ansiota, mutta eipä Supreme Commanderin skaalassa

pahemmin nurmiporan tasolla aikaa vietetäkään tekstuureita ihastelemassa.

Ennakkomulkaisua varten saatu versio oli myös teknisesti vakaa, joten lopullisen pelin pitäisi olla tiukka paketti massataisteluiden kaaosta ja tuikkusäteitä ilmentyessään maaliskuussa. Peli ilmestyy myös Xbox 360:lle, ja tekijöiden mukaan sitä ei ole "tyhmenetty" konsolikomentelijoille. Näkee kun kokee, mutta ainakin PC-versio oli teräksinen esitys vaikkei mullistavia uudistuksia hyvään kaavaan tuokaan.

Matti Isotalo



MASS EFFECT 2

Heppinen avaruusodysseia lunastaa kaikki odotukset ja vähän päälle

Alusta PC / XBOX 360 Kehittäjä BIOWARE Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 18

Monista eri kulttuureista ja roduista koostuva seuree istuu pöydän ääressä katselemassa, kuinka sini-ihoinen asarinainen tanssii pöydällä viekoittelevasti. Joukosta kaksi, ihminen ja turian, ovat järjestäneet polttarit salarialiselle, joka hivenen nolona yrittää selittää kavereilleen, että salarialaisten naimakulttuuri ei sisällä samanlaisia riittejä kuin heidän.

Satuin törmäämään vain yhteen monista paikallisen baarin taustalla pyörivistä keskusteluista ja tapahtumista. Tällaiset eläväiset yksityiskohtat puhaltavat sekä henkeä että luonnetta BioWaren scifiseikkailun massiiviseen jatko-osaan. Kaiken ei tarvitse aina koskea galaksin pelastamista, vaan kriisin keskellä kukkii myös arkinen kauneus, joka tuo tarpeellista ja usein hupaisaakin kontrastia pelin pääjuoneen.

Jätän yökerhon sykkeen aistikkaine tanssijattarineen taakseni. Miellyttävä kohtaaminen katoaa mielestäni välittömästi, sillä satun vilkaisemaan ikkunasta avautuvaa futuristista



Our story so far

Ensimmäisen Mass Effectin odysseia vei päähenkilöt tähtijärjestelmästä toiseen, ihmettelemään vieraita elämänmuotoja ja potkimaan niitä persille raskailta saappailla. Tarina oli täynnä harmaasävyjä ja pahiksetkin olivat mielestään oikeamielisellä ja tärkeällä tehtävällä. Peli päättyi kaiken elämän taparaan pelastamiseen, jonka johdosta ihmiskunta nostettiin älykkäiden rotujen neuvoston neljänneksi jäseneksi.

näkyä. Pinkkien valojen peittämiä pilvenpiirtäjiä, lentäviä autoja vilahtelemassa rakennusten välissä. Punertava auringonlasku kimmeltää suoralinjaisten talojen kirkkailta pinnoilta. En voi olla pysähtymättä hetkeksi vain voidakseni ihastella tätä kaikkea. Kun ilma ympärilläni kiehuu lasersäteiden viuhkassa pääni vierestä ja raskaat taistelurobotit räjähtävät valaisten ympäristön oranssilla hehkulla, huomaan miten kaikki heijastuu superhiilikuitupanssarin pinnoilla. Nyt todella ymmärrän, miten upea grafiikka pelissä onkaan.

Mass Effect 2:n alkaessa ei ole kulunut kuin hetki siitä, kun Shepard kukisti edellisen osan arkipahis Sarenin. Sankareilla ei ole aikaa lomilla, sillä Shepard huomaa jonkin mystisen tahon tyhjentävän galaksin ääriolajoilla olevat ihmisyhdyskunnat kaikista asukkaista. Syyllisen selvittäminen ja ennen kaikkea pysäyttäminen päättyy Shepardin vastuulle.

Peli aloitetaan siihen perinteiseen malliin eli valitsemalla sukupuoli, hahmoloukka sekä

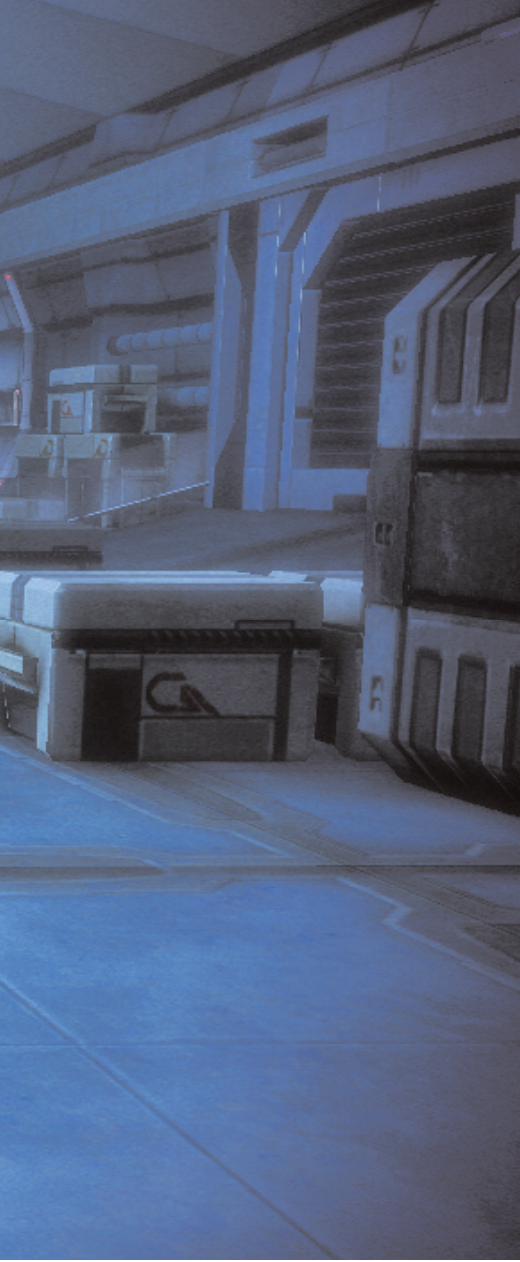
muokkaamalla ulkonäkö itse miellyttävään uskoon. Vähän vähemmän perinteisesti näillä valinnoilla tuntuu olevan toimintaohjeissa runsaasti merkitystä. Sotilaat voivat käyttää kaikkia aseita, mutta myös ampuu villisti eräänlaisen bullet time -hidastuksen aikana. Insinöörit osaavat hakkeroida kohtitulevia ohjuksia lennosta ja adeptit magiaa muistuttavine biotivoimineen ovat kuin Mass Effectin jedisotureita.

2m Sofian kakkosmielipide

BioWare ei ole levännyt laakereillaan laatiessaan jatkoa komentaja Shepardin seikkailuille. Heti roolipelihistorian tyylikkäämmän intron jälkeen olen täysin lääpälläni peliin, ja vasta kun viimeiset tekstinpätkät vierivät ruudulla, pystyyn nousee ihokarvani uskaltautuvat laskeutumaan. Mass Effect 2 on liki täydellinen peli täynnä teknologisia ihmeherveleitä, seksikkäitä ja vaarallisia ulkoavaruuden otuksia, sekä tietysti oivia tilaisuuksia häikäilemättömille opportunisteille. Siis kaikkea, mitä hyvien pelien ystävät voivat kaivata

Loppukaneetti: Isompi, parempi, kauniimpi ja väkivaltaisempi

9/10



Vanguard-hahmoluokka on keskiarvo näistä kaikista – vähän kuularuiskun virkaa hakkerointi- ja biotic-kyvyillä höystettynä. Päädyn tummatukkaiseen vanguardiin uhmaa huokuvine silmineen ja trimmattuine viiksineen. Kapteeni, herrasmies ja naistennaurattaja, palveluksessanne.

Kuten edeltäjänsä, Mass Effect 2 on toimintaroolipeli, joka ottaa runsaasti vaikutteita klassisista scifielokuvista, kuten Star Warsista ja Blade Runnerista. On selvää, että BioWare on halunnut tehdä paitsi taas uuden hyvän tarinan, myös erinomaisen toimintapätäkän. Ohjausmekaniikka on pääpiirteittäin sama kuin alkuperäisessä Mass Effectissa. Kärhämät käydään kolmannessa persoonassa ja pelaajan ohjaama hahmo vuorottelee suojautumisen ja etenemisen

HYVÄ TARINA, MAINIOTA TOIMINTAA

välillä, jakaen käskyjä kahdelle kumppanilleen.

Mass Effect 2 tuplaa taistelun intensiivisyyden. Ohjailtavuus on todella sulavaa ja toiminnan taktisuudessa on vaikuttava määrä syvyyttä. Olen korviani myöten rakastunut Vanguard-luokan tehokkaisiin rynnäköihin: hahmo singah-



Vyöryttäminen on kivaa
Vanguard-hahmoluokalla on helppo laittaa suojat ylös ja rynnäköidä suoraan vastustajia päin. Psykkiset kiivet kestävät kyllä lyhyen rynnäköin, mutta kiikarivääreillä napsuttelevia vihulaisia ei kannata yrittää juosta kiinni



Paha paikka Vaikka Shepard onkin kova sälli ja biotic-kyvyistä on suurta hyötyä, haavoittumattomuus on kaukana. Neljä kohtitöntä sotilasta on aina kurjaa - vaikka kaikki saisikin hengiltä, yleensä myös ottaa niin pahasti takkiin, että kulman takaa tuleva viides vihollinen on jo oikeasti vaaraksi. Kannattaa siis käyttää niitä suoja-

taa huoneen läpi kuin rasvattu salama, taklaa itseään reilusti raskaamman krogan-soturin, kiskaisee kaupan päälle kyynärpäällä kasvoin ja viimeistelee vastustajansa tyyliä laukauksella rintakehään. Hetkeä myöhemmin seuraava vastustaja lennähtää biotic-voimien kiskaisemana viiden metrin korkeuteen killumaan, tarjoten tiimitovereille oivallisen maalitaulun tarkkuusammuntaa varten. Hekumallinen onni: saavutettu.

Mass Effect 2:n viehätys ei kuitenkaan riipu grafiikan tasosta tai toiminnan tehosta, vaan rikkaasta dialogista, elävänoloisista hahmoista ja eepsiin mittasuhteisiin pursuavasta tarinasta. Kaksi ehdotonta hahmosuosikkiani, neuvokas tohtori Mordin ja vihreäihoinen salamurhaaja Thane, ovat kumpikin erinomaisia esimerkkejä siitä kirurginomaisesta tarkkuudesta, mihin BioWare pystyy kansoittaessaan pelinsä maailmaa omituisilla mutta uskottavilla hahmoilla ja salaisuuksilla.

Dialogi kiskaisee pelaajan mukaansa tapah-tumiin. Jokainen valinta, hyväsydäminen tai pragmaattisen julma, on aina vaikea, ja joka



Täyttä laatua

Yksi ensimmäistä osaa riivanneista seikoista oli itseään kierrättävät maisemat ja sivutehtävät. Kakkososan rönsyilevät polut ovat näkymiltään ja toteutukseltaan huomattavasti vaihtelevampia, ja sivutehtävät ovat liki poikkeuksetta yhtä nättejä ja huolella suunniteltuja kuin itse päätarinakin. Niiden pääasiallinen funktio on kuitenkin yhä tarjota viihdyttäviä, nopeita ja adrenaliinin täyttämiä toiminta-kohtauksia.

päätöksellä on väliä. Kaikki polut ovat tyystin erilaisia, joten uudelleenpelaamisarvo on häkellyttävän hyvä. Olen juuri aloittanut kolmannen läpipeluukseni, enkä ole vielä saanut läheskään kyllikseni.

Kuten näkyy, rakastan Mass Effect 2:a varauksetta. Se on luvannut paljon ja lunastaa kaiken. Vaikka vuosi on vasta alussa, peli on jo nyt vahvasti ehdolla tämän vuoden parhaaksi peliksi. Suosittelen vilpittömästi tätä nerokasta, upeaa ja mukaansatempaavaa peliä ihan jokaiselle. Kerrassaan loistavaa jälkeä, BioWare, jälleen kerran.

*Loppukaneitti:

Olitpa sitten toivoton toiminta-addikti, vannoutunut roolipelien ystävä tai pesunkestävä scifi-fani, tämä peli on juuri sinulle. Mestari-teos.

Daniel Steinholtz

10/10

Sevenin henki elää

Vuosi on 2011, ja Origamitappaja aloitti murhapuuhansa muutama vuosi takaperin. Kaikki aiemmat uhrin on löydetty hukutettuina, ja käsiin on jätetty paperista taifeltu eläin sekä orkidea. Kaikki uhrin on tapettu syksyllä, rankkasateiden aikaan. Peli on sekä todellinen trilleri että vallan loistava kertomus.



HEAVY RAIN

Sarjamurhaajan metsästäminen on sekoitus trilleriä, draamaa ja peliä

Plattform PLAYSTATION 3 Utvecklare QUANTIC DREAM Utgivare SONY Premiär 24 FEBRUARI Antal spelare 1 Rek. Ålder 18

Ranskalaisen Quantic Dreamin erikoisala on enemmän motion capture -animoinnissa ja tarinankerronnassa kuin varsinaisessa pelinkehityksessä. Tämä näkyy Heavy Rainissä, jota on kuvailtu hitaasti tunnelmaa luovaksi ja moraalisia kysymyksiä esittäväksi draamaksi.

Pelin tarina kertoo tavallisista ihmisistä epätavallisissa tilanteissa. Polttopisteeseen nousee uhrinsa käsiin paperieläimiä jättävä Origamitappaja, jonka nappaaminen on pelin keskeisiä tavoitteita. Tapahtumia selvitetään useista näkökulmista, sillä juoni avautuu neljän eri päähahmon kautta. Poikansa menettäneen perheen lisäksi tarina etenee myös yksityisetsivän, FBI-agentin ja valokuvaajan näkökulmasta. Kaikilla on omat avunsa ja motiivinsa Origamitappajan löytämiseksi.

Päähahmojen toteutus on ensiluokkaista. Jokaisella on yksityiskohtaisesti realisoitu persoonallisuus, mikä ilmenee paitsi häkellyttävän realististen ilmeiden myös laadukkaana äänityöskentelyn ja omaperäisten manöövereiden muodossa. Mieleenpainuvia persoonia löytyy myös päänelikon ulkopuolelta. Esimerkiksi paikallinen motellivirkailija nosti niskavillat pystyyn irvokkuudellaan.

Heavy Rainin ristiriitaisin piirre on sen yksinkertainen pelimekaniikka. Peli koetaan suurelta osin vain sarjana purkitettuja kohtauksia, joita seurattessa ei voi olla kyseenalaistamatta omaa



Kun Quick Time toimii Toimintapelejä riivaavat, täsmälliseen napinpaineluun perustuvat Quick Time Eventit eivät Heavy Rainissa hypi silmille. Tällä kertaa homma on hoidettu huomattavasti pehmeämmällä ja intuitiivisemmalla otteella.

Arjen draamaa

Heavy Rain alkaa jopa hämmäntävän arkisesti. Menestyvä amerikkalaisperhe valmistautuu poikansa syntymäpäiväjuhliin. Kaikki näyttää täydelliseltä, kunnes perhe suuntaa kaupungille ja päivänankari katoaa ostoskeskuksen ihmismereen. Perään säntäävä isä ei ehdi pelastaa karkulaista juoksemasta autotielle - amerikkalainen unelma särkyi hetkessä.

roolaan pelaajana. Todellista tekemistä jää pelaajalle niukanlaisesti ja kaikki ratkeaa vähän liian helposti. Rikospaikoilta löytyvien johtolankojen yhdistely ei vaadi ihmeempää aivotyötä, vaan yhteydet löytyvät usein sattumalta.

Hahmoja vaivaa lievästi kömpelö ohjaus. Tavallisen analogiohjauksen sijaan hahmon kävelyä kontrolloidaan liipaisimella ja vain hahmon suunta valitaan tattia kääntämällä. Lisäksi pelillä on paikoin ikävä tapa tarjota näppäinkomennot epäselvinä ja liikkuvina ikoneina, jotka sekoittaa helposti toisiinsa. Suurin osa virheliikkeistä liittyikin juuri tähän.

Ainutlaatuista pelissä on, että kun yleensä on pelatessa tottunut saamaan virheistä sormilleen, Heavy Rain vain muuttaa tarinan kulkua. Tämä tuntuu suorastaan inhottavan realistiselta. Pelaaminen ei olekaan suorittamista ja täydellisyys tavoittelua, vaan kokemus itsessään. Väärin ei voi pelata – voi vain tehdä parempia tai huonompia ratkaisuja. Mukana on kohtauksia, jotka voivat jäädä päähän kummittelemaan pitkäksi aikaa. Huippuhetkinään Heavy Rain on unohtumaton trilleri, jota ei olisi voinut muutama vuosi sitten kuvitellakaan. Grafiikka on uskoma-tonta ja moraaliset valinnat koskettavat aidosti.

Heavy Rain kysyy, miten paljon olisit valmis uhraamaan rakkaan ihmisen eteen. Harva pelitalo rohkenee tarttua näin aikuiseseen aiheeseen, ja vielä harvempi onnistuu tavoittamaan aiheen vaatiman tunnelatauksen. Quantic Dream tarjoaa hyvin ainutlaatuisen kokemuksen, joka puskee pelien ääriviivoja uuteen muotoon. Kuinka monesta pelistä voi sanoa samaa?

* Loppukaneetti:

Puutteineenkin taatusti erilainen pelikokemus, vaikuttavalla tarinalla ja hahmoilla höystettynä. **Kimmo Pukkila**

8/10

Kaksin aina kaunihimpi, vaikka kaupunki kuolisi ympäriltä

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EA MONTREAL Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 18

Salem ja Rios ovat palkkasoturikaksikko, joiden helppo työtehtävä Shanghaissa vaihtuu täydeksi kaaokseksi. Koneita tippuu taivaalta, pilvenpiirtäjät sortuvat ja koko kaupunki on hetkessä täysin palasina. Tämä kaikki on tietysti osa terroristien nerokasta suunnitelmaa, eikä voimakasikkomme auta kuin pistää ylimääräisiä ilmanottoaukkoja koko joukkoon pahiksia.

Army of Two pyörii yhteistyön ympärillä. Koko peli on rakennettu kaverin kanssa pelaamista ajatellen. Yhteistyön tärkeys näkyy aina kenttäsuunnittelua ja tietynlaisen taisteluroolin ottamista myöten. Kaksinpeli on ehdottomasti parhaimmillaan loistavissa pomotaistelussa.

Mutta auta armias, jos yrität pelata peliä

SÄRMÄ JA KOMPELYYS SOPII PELIN TYYLIIN

yksin. Tekoäly ei ole lähelläkään niin pätevä kuin sen tällaisessa pelissä pitäisi olla. Viholliset tyytyvät nököttämään omissa suojissaan, eli mistään sivustaankoukkaamisista tai muista taktiikanomaisista tempuista on turha haaveilla. Tämä pätee ikävä kyllä myös virtuaaliseen kuomaan. Kerran keinokumppani jopa kieltäytyi tönäisemästä tiellä olevaa estettä sivuun, jolloin pelissä eteneminen tyssäsi siihen.

Tuhoutuneessa kaupungissa luoviminen on erittäin oleellinen osa viehätystä. Henkitoreissaan viruva kaupunki kouristelee jatkuvasti, ja kaksikon on varottava niin sortuvia rakennuksia kuin kohti ampuvia konniakin. Vaikka ase-
telmasta puristetaankin kaikki irti, kentät eivät voi välttyä lievältä toiston maulta. Kyseessä ei muutenkaan ole mitenkään viehättävä peli.



Meininki pelaajien mukaan Allkuperäisen pelin luiskaotsaista fratboy-huumoria on kevvenetty. Enää ei ole pakko miettiä, onko joukkotuhon moraalisesti sopiva hetki fistbumpiin.



Vähällä pitkälle

Pelistä löytyy hyvin vähän erilaisia aseita, mutta se ei niin haittaa. Jokaisella kuularuiskulla on oma tyyliinsä, ja alkumetreitit mukaan tarttuneen torakon tuntuma voi olla juuri se, mitä haluaakin koko pelin ajan käyttää. Tällainen ilmiö on harvinaista, ja kanuunoiden muokausmahdollisuudet vain korostavat pienen asemäärän hyviä puolia. Tussareita voi muokata mielensä mukaan aina lippaita, piippuja ja väriä myöten.

Tekstuurit ovat rosoisia, kamera ei aina suostu tavoiteltuun yhteistyöhön, ja koska koko peli sijoittuu Shanghaiin, maisemiin ehtii kyllästyä. Onneksi monet pelin efekteistä ovat hienoja, ja etenkin äänimaailma kerää pisteet kotiin.

Vaikka peli on karkea, välillä kömpelö ja selkeästi hiomaton, moiset särmit sopivat päähenkilöiden ja tarinan tyyliin. Kakkososa lisää soppaan paljon uusia mausteita ja onnistuu tekemään Salemista ja Riosista oikeita henkilöitä. Jotkin ideat, kuten moraalikompassi, olisivat saaneet jäädä suunnittelupöydälle, mutta pikkumarinoista huolimatta Army of Two ei ole enää halpa Gears of War -kopio, vaan tyylikäs rokkitulokinta yhteistyön iloista.

* Loppukaneetti:

Äijäilyntäyteinen kaksinpeli, jonka karkeus vain lisää pelin luiskaotsaista viehätystä.

Jonas Mäki

7/10



RESIDENT EVIL ZERO

Alusta Wii Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18



Parasta ennen. Anttiainen ohjauksmekaniikka muistuttaa, että joskus nostalgialikin oli ennen parempaa.

Alun perin GameCubelle julkaistu Resident Evil Zero on vihdoin uusintajulkaistu Wille. Juoni on se vanha tuttu tarina epäkuolleista ja muutamasta henkiinjääneestä, ja niin ongelmat, sisältö kuin ohjaustapakin on pyritty pitämään siinä klassisessa muodossaan.

Ensimmäinen iso ongelma on ohjaustavan antiikkisuus. Nykyaikaisessa pelissä hahmo etenee siihen suuntaan mihin ohjaimen tattia vetää. Zerossa mennään eteenpäin painamalla tattia ylös, taakse vetämällä pakitetaan ja sivulle veivaamalla hahmo kääntyy. Hidasta ja kömpelöä, ja moderni pelaaja sotkeutuu ohjauksen kömpelyyteen tuostakin.

Jos kameraa voisi kääntää, tämän kanssa voisi ehkä elää, mutta kun ei. Kamera pysyy aina tietyssä kohtaa ruutua eikä liiku siitä. Näin pelaaja näkee ohjattavan sankarinsa aina eri kulmasta, voimatta vaikkapa kuikuilla nurkan tai laatikoiden ta. Tämä tekee muutenkin kolhosta suunnistamisesta oikeasti hankalaa.

SARJA ON KEHITTYNYT ALKUAJOISTA, JA SYYSTÄ

Tämän takia Resident Evil Zero ei onnistu täysin viemään mukaansa. Se ei kuitenkaan tarkoita, että käsissä olisi täysin laaduton ja heikko tekele. Pelin tunnelma on erittäin vahva ja käsin-kosketeltava: zombien rauhallinen raahustaminen kohti on edelleen ahdistavaa, ammuksia on aina liian vähän ja koko ajan on hätä kädessä.

Siksi onkin sääli, ettei kehittäjä ole hionut pelistä typeryyksiä pois. Zero on hyvä valinta niille, joille Resident Evil -sarjalla on oma paikkansa pelaajan sydämessä, tai jos uteluttaa millainen se maineikkaan sarjan aloittanut kauhu-seikkailu oikeastaan onkaan. On vain syytä pitää mielessä, että sarja on kehittynyt alkuajoista niin laadullisesti kuin toteutukseltaan - ja syystäkin.

* Loppukaneetti:

Erinomainen tunnelma ja kaunis grafiikka eivät riitä pelastamaan peliä, joka kärsii pahasti ohjaustavan perinpohjaisesta kömpelyydestä.

Robin Hoyland

5/10

Kun roolipeli kohtaa seikkailu-, strategia- ja pulmapelin

MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES

Alusta DS Kehittäjä CAPYBARA GAMES Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

Vuonna 2007 Puzzle Quest mullisti maailmaa. Rooli- ja palikkapelin yhdistäminen toimi konseptina erittäin hyvin ja pelistä tulikin melkoinen menestys. Niinpä ei olekaan ihme, että ideaa on yritetty jäljitellä jo useaan otteeseen vaihtelevin tuloksin. Might & Magic -saagan Heroes-haaraan perustuva Clash of Heroes on uusin yrittäjä kentällä.

Pelaaja etenee tyypilliseen roolipelityyliin kartalla aarteita ja salaisuuksia keräillen sekä tehtäviä suorittaen. Sankari ei koskaan matkaa yksin, sillä mukana raahataan valtaisa armeijaa sotilaita, taikureita, aarnikotkia ja ties mitä. Suurin osa pelijasta kuuluu taisteluun. Päällisin puolin kyse on tutusta ja turvallisesta älypelistä, jossa yhdistetään kolme samanväristä palikkaa eli yksikköä toisiinsa. Kun

ONNISTUNUT, KOUKUTTAVA JA HAUSKA

yksiköitä kasaa pystysuuntaan syntyä hyökkäys, ja vaakasuuntaisella värisuoralla puolestaan muuri omien joukkojen suojaksi.

Hyökkäysten ketjuttaminen ja puolustuksen rakentaminen on jatkuvaa ja hauskaa päähäilyä. Vaikka pelaaminen on yksinkertaista, taisteluiden taktinen syvyys on huikea. Tuurilla on luonnollisesti osansa asiaan, mutta taitava pelaaja pystyy selvittämään taistelun voitokkaasti, vaikka onni ei alussa olisikaan kohdallaan. Koska sankarin lisäksi myös yksiköt keräävät taisteluista kokemuspisteitä, heikomman armeijan voittaa fiksumi pelaamalla aina, vaikka lähtötilanne olisi mikä. Vastaavasti jos nokkansa työntää liian vaikeaa vastustajaa kohti, kerjää vain ongelmia armeijakunnalleen.

Clash of Heroes on pääosin strategista taistelua, mutta kärhämissä on runsaasti vaihtelua. Välillä pelaajaa vastaan marssii muutama ruudun kokoinen pomohirviö, välillä avataan esimerkiksi tien tukkiva portti iskemällä kaksi hyökkäystä yhtä aikaa ruudulla näkyviin vipuihin. Silkan taistelun oheen kartalta löytyy



Tekstiä piisaa isompaankin peliin. Ollakseen pulmapelipohjainen roolipeli, Clash of Heroesissa on välillä yllättävän paljon dialogia ja tarinoitua.



Joka miestä tarvitaan

Taisteluiden porokanana toimivat taidoiltaan erilaiset yksiköt. Esimerkiksi sotilaita ovat voimakkaita rymistelijöitä ja papit parantavat hyökkäyksillään sankarin osumapisteitä. Tavallisten yhden ruudun kokoisten yksiköiden lisäksi pelaajalla voi olla armeijassaan myös useamman ruudun kokoisia veteraani- ja eliittiyksiköitä, joiden onnistuneet hyökkäykset usein ratkovat kokonaisia otteita. Moisten mörssäreiden mahtiskut kestävät useamman vuoron latautua, mikä taas nostaa nopeammat mutta heikommat sotilaita avainasemaan: niillä on kätevä pehmittävä vastustajan linjoja seuraavaa suurhyökkäystä varten.

www.gamereactor.fi
Lyhentämättömät arviot löydät netistä!

myös nopeampia pähkinöitä purtavaksi, jossa tarkoituksena on kukistaa vastapuolella seisovat yksiköt yhden vuoron aikana. Kyseiset tuhoamistehtävät ovat aidosti hankalia, ja omat nystyräni onnistuivat ratkomaan niistä ainoastaan yhden.

Seikkailu ja taistelu ovat erinomaisen hyvin tasapainossa ja vaihtelua piisaa, joten peli myös koukuttaa ankarasti. Muuten pelillisesti hienossa teoksessa on vain yksi pienehen ongelma, käyttöliittymä voisi nimittäin toimia nopeammin. Käytössä on niin ristiohjoin kuin kosketusnäyttökkin, mutta viive kommentojen tottelemisessa on turhan pitkä, eikä näyttö tunnu aina reagoivan komentoihin.

DS:n vuosi ei voisi paljoa paremmin käynnistyä. Clash of Heroes on liiki jokaisella mittapuulla onnistunut, koukuttava ja hauska peli. Sitä pelatessa tuntee pelaavansa enemmän strategia- kuin pulma. Olisipa hienoa, jos tämä saataisiin jossain vaiheessa vuotta muillekin alustoille, peli itsessään on kaiken saamansa huomion ansainnut.

★ Loppukaneetti:

Pitkä ja haastava peli pysyy upeasti kasassa, kiitos rautaisen pelimekaniikan sekä seikkailun ja taistelun onnistuneen taisapainon.

Tero Kerttula

9/10



LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Alusta DS Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 3



Linkin rahtipalvelusta, päivää. Veturilla voi kuljettaa erilaisia lasteja tai arvohenkilöitä.

Seikkailupelien ystävät voivat hyppiä ilosta, sillä uusin Zelda tarjoaa jälleen ikimuistoisen seikkailun. Söpöt ja isopäiset sankarimme matkaavat junan kyydissä pitkin maita ja mantoja, koluavat luolastoja ja ratkovat kevyitä aivopähkinöitä.

Itse junalla puksutteluun tuo vaihtelua niin viholliset kuin pyydystettävät puput. Kieli täytyy pitää keskellä suuta, sillä varomaton kuski paitsi suuttuttaa matkustajat, myös pudottaa kalliit kauppatavarat matkan varrelle.

Pelin viholliset voidaan jakaa raiteilla kulkeviin pahoihin vetureihin ja muihin pienempiin vihulaisiin. Vihollisjunat pyöriävät raiteilla täysin satunnaisesti ja jo yksi törmäys tekee Linkin veturista hakkelusta. Pienemmät vihulaiset talttuvat mukana vedettävällä kanuunalla, mutta ne pitävät matkanteon mielenkiintoisena.

AIVAN PARASTA HUIPPU- LUOKKAA

Junailun ohella pääosan pelijasta vievät pulmia täynnä olevat luolastot, jotka eroavat huomattavasti toisistaan. Kohdattavat pähkinät ovat pääosin kevyitä ja nokkelia, toteutus on aivan parasta huippuluokkaa ja eri osa-alueet toimivat luontevasti yhteen. Söpö ja värikäs ulkoasu saa tukea mieleenpainuvista melodioidista. Myös ohjaus on todella luontevaa ja tarkkaa. Kaikki hoituu kosketuskynällä ja napit toimivat vain pikanäppäiminä.

Uusin Zelda on kerta kaikkiaan loistava peli, eikä siitä löydy mitään pahaa sanottavaa. Jos pidät kekseliäistä luolastoista, mitteloista matkavien pomojen kanssa ja ikimuistoista henkilöahmoista, kannattaa peliin ehdottomasti tutustua.

★ Loppukaneetti:

Letkeä junailu, kekseliäät pulmat, silmiä hivelevä grafiikka, mahtavat hahmot, mieleenpainuva musiikki... Onko arkeen pakko palata? Leevi Rantala

10/10



DARK VOID

Alkuvuoden kuumin pakkaus on täynnä toimintaa ja omintakeista tyyliä

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä AIRTIGHT GAMES Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16

Lentelyä ja räiskintää yhdistävä Dark Void on toimintapeli. Sen taustalta löytyy muun muassa Crimson Skies -sarjan veteraaneja, joten ilmatilassa parhaaseen pulphenkeen suihkiminen ei yllätä. Sen sijaan yllättävää on se, miten perusteellisesti laitos lässähtää jo alkupuoliskollaan.

Pelissä eletään vaihtoehto historiaa 1950-luvun kulmilla. Heti kättelyssä eteen tulvahtaa tuulahdus tuttua Crimson Skies -tunnelmaa, kun introssa ilmatilaa halkovat hörppöttävät pelti-lennokit ja rasvatukkaiset pilotit. Sankarin roolin nappaa olosuhteiden pakosta rahtilentäjänä toimiva William Grey, joka joutuu mystiseen lento-onnettomuuteen Bermudan kolmion yläpuolella. Maahansyöksystä selvittyään Grey saa nopeasti huomata, ettei onnettomuussaari ole sopiva paikka sunnuntaikävelyille.

Lentäminen on keskeinen osa Dark Voidia, mutta peli muuttuu saumattomasti myös perinteiseksi räiskinnäksi. Jalkautuessaan Grey suojautuu kulumien taa ja tulittaa vihollisia kuin Gears of Warin Marcus Fenix konsanaan. Äijämäisyydessä räiskintä jää kuitenkin selvästi esikuvastaan. Yhtenä syynä on aseiden heikko teho, joka saa isotkin kanuunat tuntumaan lähinnä ilmapaivaisilta hernepepysyiltä.

Huomattavimpana oivalluksena peli osaa tarpeen tullen kääntää suojautumismekaniikan vertikaaliseksi. Esimerkiksi rotkon reunalla Grey pystyy kurkistamaan alas ja ampumaan vihollisia ylhäältä päin. Suojiin sukeltelusta puuttuu kuitenkin lennokkuus, mikä jättää räiskinnän



Para menopeli Harva asia on niin puhdasta pulpia kuin raketitreppu. Suihkumootorilla ei äänennopeutta rikota, mutta leijuntaistelut ja kieppuvat koiratappelut viihdyttävät yhtä kaikki.

Tuttuja ääniä

William Greyn äänenä kuullaan Unchartedin Nathan Drakena tunnettu Nolan North. Dialogi ei ole ihmeellistä, mutta mies hoitaa homman kotiin rutiinomaisen luontevalla otteella. Paremmiin mieleen jää silti Greyn sidekick, veikeällä brittiksentillä sopertava brunetti, jonka lyhyet esiintymiset raottavat köykäisen tarinan inhimillisempää ja ehdottomasti kiinnostavampaa puolta. Sääli, ettei parin kuviota valoteta kuin parin harvan takauman verran.

kovin mekaanisen tuntuiseksi.

Pelin ehdottomasti siistein ja mainostetuin ominaisuus on klassinen raketitreppu. Seikkaillessaan onnettomuussaarella Grey tapaa ystävällisen tiedemiehen, jonka kätkeistä löytyvät sopivat välineet henkilökohtaiseen ilmailuun. Aluksi lentely on rajattu vain pikku spurteihin, mutta myöhemmin Grey viiletää taivaankannella kuin haukka viholliskoneita kaappaillen. Vauhtia tosin saisi olla enemmän.

Dark Voidin tarina hakee pulpille ominaista kamppailua fasmia vastaan, mutta haparoi kokonaiskuvan tarkentamisessa. Totalitaristien valtaannousun taustalle kätkeytyvät Watchermuukalaiset ovat harvinaisen tylsiä olentoja, joista suurin osa esiintyy mitäänsanomattomina

robotteina. Uupumus iskee jo alkupuoliskolla, kun ammuskelu muistuttaa enemmän huvipuiston valopysyautomaattia kuin todellista taistelua. Myötähepeä oli lähellä, kun lentäjä pani robotteja ruttuun paljain käsin.

Mielikuvituksen puute vaivaa myös tehtäviä: Grey puskee eteenpäin suoraviivaisten saatto- ja hyökkäystehtävien merkeissä. Isoa alusta saatellessa tahtoi jo unihiekat valua silmiin, sillä tapahtumat etenivät vailla tempoa aivan liian pitkään. Pientä valoa harmauteen yrittää tuoda muutama pomotaistelu, mutta tekijät ovat kierrättäneet niitäkin. Kaiken kukkuraksi pomotaistelut ovat sen verran yksinkertaisia, ettei roistojen iso koko riitä hämäämään kokenutta pelaajaa.

Vaihtelu maa- ja ilmataistelun välillä on varmasti paperilla näyttäneet jännittävältä, mutta se ei pelasta onnettomilta vihollisilta eikä unettavilta tehtäviltä. Taistelufiiliksen puuttuessa toiminta kuolee käsiin. Pelin elinikä lyhentää entisestään moninpelin puute, jonka takia alavireinen tarina jää pelin ainoaksi antimeksi.

*Loppukaneetti:

Teknisesti toteutus toimii, mutta kokonaisuus ei ilahduta, kiitos onnettomien vihollisten, tylsien tehtävien ja tehottomien aseiden.

Kimmo Pukkila

5/10



STAR TREK ONLINE

Trikoot ja tuikkusäteet tekevät voittoisan paluun verkon virtuaalisille korpimaille

Alusta PC Kehittäjä CRYPTIC STUDIOS Julkaisija ATARI Julkaisu 5.2. Pelaajia 1 Ikäraja 16 Testiversio AVOIN BETA

Avaruuden korpimaiden kartoitus on ollut varmasti monen sciffianin haaveena Asimoveista alkaen. Nyt genren yhdestä tunnetuimmista yksilöstä on Cryptic Studiosin toimesta syntynyt massiivimoninppi, ja peli tuo perinteeseen kaavaan aimo annoksen innovaatioita.

Kapteeni yhdessä miehistönsä kanssa kuuluu lukuisten rotujen muodostamaan Tähti-liittoon, joka tarvittaessa on valmis tarttumaan myös aseisiin puolustaakseen itseään ja omiaan. Päävihollisen rooliin ovat ainakin ensi silmäyksellä palanneet vanhat kunnan kurttu-otsat, klingonien soturirotu. Korpimaita samoilaan tehtävien suorittamisen ohessa sekä avaruusaluksen että maanpinnalla käytävien loittotehtävien turvin.

Rotujen kirjosta ei ole muuten puutetta, siitä pitää huolen vallan erinomainen hahmonluonti. Se taipuu sekä ihmispiirteiden viilaamiseen että kokonaan uuden rodun luontiin. Muokattavuus ulottuu hahmon asusteisiin ja aluksen ulkonäköön asti. Hienosti toteutettu kustomointi antaa pelaajan säätää jos jonkinmoista yksityiskohtaa, mutta samalla säilyttää esimerkiksi eri avaruusaluksityyppiä ja univormujen trekkimäisyyden. Star Trek Online onkin lähdemateriaalilleen uskollinen ja oikeasti aika hyvännäköinen. Avaruudessa törmää moneen postikorttimaiseen näkymään, ja toiminnantäyteinen taistelu sekä kuulostaa että näyttää hyvältä.

Roolepeille olennainen osa eli hahmoluokka



Loittoryhmän arkea Loittoryhmätehtävien taistelut saattavat olla tylsiä avaruustaisteluun verrattuna, mutta eivät niin tylsiä, että yksikään fiksu loittoryhmäläinen käyttäisi punaista paitaa.

Avaruussodan alkeet

Taistelun A ja O on omien kykyjen tunnistaminen, ja vihollisen heikkouksien nopea hyödyntäminen. Esimerkiksi sädease pure tehokkaasti suojiin, mutta heikosti itse runkoon suojan kadottua. Näppärä kapu kääntääkin silloin kokkansa kohti vihollista ja laukaisee kapealla tähtäysalalla varustetut fotonitorpedot suojattomaan kohtaan. Manööveri tekee massiivista vauriota, ja saattaa tiputtaa perusvastustajan kertalaakista.

on Star Trek Onlinessä oikeastaan yhdistelmä kolme eri asiaa. Kapteeni voi valita kolmesta urasta mieleisensä ja muokata loittotehtävillä käytössä olevia kykyjä haluamallaan varustepaketilla. Esimerkiksi teknikko voi parantaa kavereiden taistelutehoa tai häiritä vihollista.

Toinen osa hahmoluokkaa on avaruusaluksen valinta. Saattaja-alkukset ovat ketteriä ja tuhovoimaisia, siinä missä ristellijät kestävät holtittomasti vauriota ja voivat lähettää sukkulamiehistöjä vihollisalusta hätyyttämään. Yhteen alustyyppiin ei tarvitse kuitenkaan lukkiutua.

Viimeinen silaus komentajapersoonan arsenaaliin on kanssaupseerien valinta. Upseerit toimivat sekä neuvonantajina että tarjoavat oman hahmoluokkansa kykyjä niin avaruus-

kuin maataisteluihinkin. Nämä kaikki ominaisuudet takaavat, että kapteenien välillä on aitoa erilaisuutta ja vaihtelua.

Pelin suurin innovaatio ja samalla sen paras puoli on erinomainen avaruustaistelu. 1500-luvun purjelaivojen hengessä alukset lipuvat hitaasti toisensa ympärillä eri erikoiskykyjä strategisesti hyödyntäen. Vaikka liikenoisuus on näennäisesti verkkasta, isossa kamppailussa on täysi työ pitää kaikki palikat ilmassa. Avaruustaistelun erinomaisuuden rinnalla on sääli, että maataistelun on taas ihan turhaa. Varsinaista vikaa siinä ei ole, mutta hyvin tavanomainen seisokelu ja ammuskelu ei jaksaa kiinnostaa.

Star Trek Online tarjoaa hienoja hetkiä monille eri kansaryhmille. MMO-veteraanit arvostavat sen tapaa uudistaa jämähtäneitä pelimekaniikkoja. Star Trek -fanille se antaa oivallisen tilaisuuden elää fanittamassaan maailmassa ratkoen avaruuden eripuraisuuksia kavereiden kanssa. Jään innolla seuraamaan, onko pelin osa elää pitkään ja menestyä.

*Loppukaneetti:

Innovatiivinen, uskollinen lähdemateriaalilleen, ja taktiikkaa vaativat avaruustaistelut jaksavat ilahduttaa.

Matti Isotalo

8/10

Letkeätunnelmainen pelastusretki tarjoaa taistelua ja tekemistä

WHITE KNIGHT CHRONICLES

Alusta PS3 Kehittäjä LEVEL 5 Julkaisija SONY Julkaisu 24.2. Pelaajia 1 Ikäraja 16

White Knight Chroniclesin eurojulkaisua on saatu haikaila harmillisen pitkään, mutta odotus palkitaan. Vaikka peli ei tuo Kuuta taivaalta, tarjoaa se silti miellyttävän seikkailun, joka pursuaa tekemistä.

Musta ritari Dregias murhaa kuninkaan ja kidnappaa prinsessan, jota mystisen panssarin avulla jättiläismäiseksi valkeaksi ritariksi muuttuva Leonard lähtee pelastamaan. Klassinen tarina jatkuu vihollisia kellistäen, kokemuspisteitä keräillen ja sivuhahmoja tavaten.

Taistelujärjestelmä on epätyypillisesti reaaliaikainen, eli hahmojaan voi liikutella ja iskuja voi jaella melko vapaasti juuri sille mörölle, jonka naama sattuu eniten harmittamaan. Halu-



Suuripiirteinen taistelujärjestelmä Iskujen ei ole pakko fyysisesti osua vihollisiin vaan riittää, että pelaaja on tietyin säteen sisällä päättämässä, mitä kurttuotsaa haluaa kumauttaa.



Omaan makuun

Pelin valttikortteja on sen muokattavuus. Peli tukee monia eri taistelutyyliä, kuten kaikki peliin pistävän miekkasankarin tai taustatukea tarjoavan jousiampujan. Varusteita voi tehostaa eri tavoin ja kuluneet releet on korjattava. Ihan uusia renseleitä voi luoda yhdistelemällä vanhempia varusteita toisinsa. Mukana on niin paljon yksityiskohtia ja opeteltavaa, että ryhmän parantelussa riittää näperrettävää päiväkausiksi.

kavereiden kanssa olisi mielellään seikkailut koko pelin merkeissä. Joka tapauksessa ylimääräisiä kokemuspisteitä ja varusteita kaipaaville nettipeli on hyvä vaihtoehto sivutehtävien puuduttavalle yksin tahkoamiselle.

Level 5:n roolipeliuutuus on huoleton ja mukava seikkailu, jota pelaa mielikseen. Se ei tuo lajityyppiin mitään ihmeellistä, mutta tarjoaa letkeän tunnelman ja paljon tekemistä erityisesti näpertelystä pitäville. Jos nettipeli olisi sidottu tiukemmin osaksi varsinaista tarinaa, olisi pelillä ollut aineksia paljon vavisuttavampaankin lopputulokseen.

★ Loppukaneetti:

Reilusti näperrettävää tarjoava ja jouhevasti etenevä tarina on mukavan kepeä kokemus, vaikka hirviönpieksäntä onkin välillä vähän sekavaa.

Kimmo Pukkila

7/10

TAISTELUSSA ON MYÖS TAKTISEMPI ELEMENTTI

teissaan viholliset voi jopa kiertää kokonaan. Taistelujärjestelmästä huolimatta kyseessä ei ole toimintaroolipeli, sillä tappelu on melko suuripiirteistä. Oikeiden iskujen valitseminen painaa enemmän kuin nopea tempo tai parhaan taisteluaseman löytäminen.

Pelaaja voi luoda tehokkaita liikesarjoja, jotka yhdistävät useita iskuja näyttäväksi hyökkäyksiksi. Niiden jatkuva käyttö ei onnistu, sillä liikesarjat vaativat toimintapisteiden keräämistä kurmottamalla kevyempiä kavereita kevyemmin liikkein. Toiminnassa siis on mukana myös taktisempi elementti.

Ennakkoon kiinnostusta herättänyt nettipeli on tarinasta irrallinen komponentti. Tämä on sääli. Tyhjänpäiväisten sivutehtävien sijaan



VANCOUVER 2010

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä EIDOSCOM Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



Virkaintoinen vauhtisumeus. Okei, sumea kuva lisää vauhdintuntua, mutta joissain tapauksissa Vancouver lyö yli

Vancouverissa järjestettävien olympialaisten kynnyksellä myös virallinen olympiapeli tuppautuu markkinoille, mutta tekele onnistuu laskemaan kisakuumeen nopeammin kuin hiihtomaajoukueen dopingkäry.

Urheilutapahtumia on 14, yhteensä kuutta lajityyppiä. Alppilajit voi niputtaa omaksi osiokseen, sillä niiden pelattavuus on käytännössä täysin identtinen. Sama pätee myös kelkkalajeihin, joita on kolme. Lajivaihtelun puutteen takia pelin tarjonta on kertaistumalla nähty, ja valtaosa lajeista käy ensikokeilun jälkeen. Ohjauksen helppous on ihan kiva juttu, mutta yksinkertainen napinrämpytykseen ja oikeaan ajoitukseen perustuva mekanikka ei mene kakistelematta läpi.

Autenttista kisamenoa haluavat pettyvät kar-

OLYMPIA-LIIKE ANSAITSISI PAREMPAA

vaasti olympiakisa-pelimuotoon. Ilmassa on vain hyvin pienen urheilujuhlan tuntua, kun koko 24 maan valikoimasta vain neljä maata kerrallaan ottaa osaa kisoihin. Neljän maan rajoitus perustuu moninapelin osallistujamäärään, mutta olisi kiva, jos muutkin maat huomioitaisi.

Tekninen toteutus on pääosin kohtuullista tasoa ja lajit näyttävät ihan hyviltä, vaikka liike-epäterävyyden ylikäytöstä on vaikeaa muodostaa kunnon mielipidettä. Vauhtilajeissa tuuli suhisee korvissa uskottavasti, mutta taustalla soivan rock-renkutuksen korvasi mielellään vaikka kunnollisella selostuksella.

Kokonaisuutena Vancouver 2010:stä paistaa läpi laiska ja halpa toteutus. Antaisiin ison osan puutteista anteeksi, jos edes itse kisapelimuoto olisi toteutettu kunnolla. Tällaisenaan pelistä jää lähinnä tunne, ettei studiossakaan uskottu pelin viehättävän satunnaisia pelikertoja pidempään. Sääli, sillä olympialiike ansaitsisi parempaa kohtelua.

★ Loppukaneetti:

Katseenkestävä ulkoasu kätkee alleen laiskasti toteutetun ja suppean kokonaisuuden, jonka tylsä pelimekaniikka ei innosta pitkään.

Jukka Moilanen

3/10



Tuomiopäivän ratsumies jakaa oikeutta niin enkeleille kuin demoneillekin

DARKSIDERS

Alusta PS3 Kehittäjä INSOMNIAC GAMES Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7

Sarjiguru Joe Madureira kertoo Darksidersissa tarinan, jossa yhtenä neljästä tuomiopäivän ratsumiehestäkin tuttu Sota eli War toimii jumalaisten poliisivoimien osana. Salajuonen kautta War päätyy osallistumaan tapahtumiin, jotka käynnistävät Tuomiopäivän, tuhoavat ihmiskunnan ja aloittavat sodan helvetin demonien ja taivaan mahtavimpien soturien välillä. Tällaista vilunkipeliä ei niellä ilman kovakatista palautetta.

Koston välineenä toimii sieluista taottu Chaosseater -miekka, joka on melkein yhtä pitkä kuin War itse ja siis täpärästi riittävän kokoinen astalo pilvenpiirtäjän kokoisten demonien viipalointiin. Taistelujärjestelmä tarjoaa heti alusta asti väistöliikkeitä, taikuiden, yhdistelmäiskut sekä brutaalit lopetusliikkeet lamautettujen vihollisten viimeistelyyn.

Johdantoa lukuunottamatta Darksiders tarjoaa hitaan oppimiskäyrän, joka varmistaa, että perustekniikat ovat kaikilla hallussa ennen kun rytinä alkaa tosissaan. Kokeneelle pelaajalle tahti voi tuntua turhan hitaalta, kun joutuu käymään läpi pakolliset sivutehtävät, joissa opetallaan väistämisen tapaisia perusjuttuja, mutta tälle on vankka tarkoitus: jos temppuja ei opi, ei vain pärjää. Alun täystehoryllytyksen jälkeen voimansa menettänyt War on helisemässä jo heikommankin demoninsikiön kanssa, ja jos vain rynnii päälle, epatot ehtivät runnoa sankarin otsaluun sisään toistuvasti ennen kun ovat itse lähelläkään menehtyä vammoihinsa.



Isompi on parempi. Pelistä löytyy nipuittain tusinavihollisia, mutta hahmosuunnittelijoiden parhaat ja kekseliimmät oivallukset löytyvät isommista demonivastustajista

Lisää leluja

Darksiders on rakennettu alusta alkaen peliksi, jossa löydettävää riittää joka kiven ja kannon alla. Iloisena yllätyksenä jemmaut salaisuudet ovat etsimisen arvoisia, kuten uusia aseita ja lumouksia aseisiin. Kaikkea pitää kuitenkin opetella käyttämään. Sielunsyöjädemoni Vulgrim vaihtaa mielellään uusia hyökkäystekniikoita voitettujen vihollisten sieluihin ja opettaa myös vihan voimalla toimivia erikoiskikkoja, joilla voi vaikka syyttää itsensä tuleen tai imeä elinvoimaa ympäröivistä vihollisista

Darksiders näyttää ja tuntuu sarjakuvalta alusta loppuun asti. Vaikka Madureirasin osuus projektissa oli alusta asti tiedossa, on silti ilahduttavaa nähdä, että Vigil Games on onnistunut antamaan pelille omanlaisensa graafisen ilmeen. Ihmiskaupunkien jäämät toki kihisevät zombeja, demoneja, ja muita tämän pelityyppin tusinavihollisia, mutta isompien vihollisten laaja kirjo paljastaa selvästi kehittyneemmän otteen hirviösuunnitteluun. War itse pyrkii pätemään enemmän jäisellä rauhallisuudella, hulvatomilla aseilla ja demoniratsu Ruinin avulla.

On vaikeaa olla vaikuttamatta tekijöiden Darksidersiin upottamasta vaivasta, mutta valitettavasti lopputuoksessa näkyy paikoin myös kehittäjän kokemattomuus. Ohjaus tuntuu

NÄYTTÄÄ JA TUNTUU SARJAKUVALTA

hieman takkuiselta, etenkin kun kameraa joutuu kääntämään manuaalisesti voidakseen tähdätä tarkasti. Suurin nurinan aiheeni Darksidersin kanssa on kuitenkin epätasainen kenttäsuunnittelu, joka vaihtelee siististä ja johdonmukaisesta raivostuttavaan labyrinttihortoiluun.

Vigil Games on upottanut peliin paljon uskoa ja taitoa, ja se näkyy lopputuloksessa. Darksiders tuskin lukeutuu vuoden suurin merkkitapauksiin, mutta Vigil on silti tuottanut aidosti pätevästä pelikokemuksen, joka varmasti vetoaa genren ystäviin.

* Loppukaneetti:

Häpeilemättä muilta lainaava peli yhdistää hyvät piirteet sujuvaksi ja näyttäväksi matkinnäksi, joka hivenen kärsii epätasaisista kentistä.

Tero Kerttula

9/10

EA:n Dante ottaa Kratosista mallia ja viipaloi demonivauvoja

DANTE'S INFERNO

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä VISCERAL GAMES Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18



Dante on muuttunut ristiretkien karaisemaksi ritariksi, helvetti on täynnä taikajumia ja Kuoleman viikate on ältsin tehokas eri isku-komboja rakennettaessa. Kyllä vain, Dante's Inferno ottaa melkoisia tulkinnanvapauksia vetäessään erään kirjallisuuden klassikoista uusiksi...

Helvetin yhdeksän piiriä ovat herkullinen ympäristö kenttäsuunnittelijoille. Toisessa piirissä myrsky viskelee synnilliseen rakkauteen sortuneita ikuisesti, kun taas Neljännessä piirissä ahneuden orjat tönivät rintakehillään toisiaan, raahaten raskaita painoja ainiaan. Meno muuttuu sitä pahemmaksi mitä syvemälle mennään, eikä liene vaikea arvata, kuka sorkkakoipi siellä pohjakerroksessa odottaa.

Pelillisesti Dante's Inferno lainaa mekaniikkansa surutta God of War -peleiltä. Dante riehuu ja raivoaa Kuolemalta riistetty viikate kädessä ja tarjoilee tuhteja annoksia taikatulta demonien nassuun. Formaatti on taatusti tuttu ja hyväksi havaittu, mutta juuri

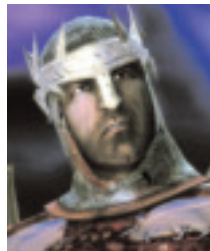
MITEN KIPEÄÄ PORUKKAA VISCERALILLA ON TOISSÄ?

siksi niin toimiva. Dante voi valita armahtaako vai rangaistako tiettyjä otuksia, kuten Pontius Pilatuksen. Moraalinen kompassi alkaa hiljalleen osoittaa Pyhimyksen tai Epäpyhän suuntaan, ja kumpikin polku avaa tyylikkäätkä erikoishyökkäyksiä.

Jo Helvetin ensimmäisessä piirissä tapasin joitakin iljettävimpiä otuksia mihin olen konsanaan törmännyt: kastamattomat lapset. Nämä demoneiksi muuttuneet vaavit pikku vaippoineen ovat epämuodostuneita hirviöitä,



Akat hiljaa! Tätä ellää ei runoillemalla taltuteta - varmaan siksi EA:n Dante onkin ottanut Kratoksesta mallia, kähveltänyt Kuoleman viikatteen, ja pätkee Helvetin pimuja tylsty pataan.



Jumalainen innoitus

Dante Alighierin runokirja Jumalainen näytelmä ja etenkin sen ensimmäinen osa, Helvetti, on innoittanut monia taitelijoita vuosisatojen ajan, aina taidemaalareista muusiikoihin, elokuvantekijöihin ja myös pelinkehittäjiin. Näemme Danten Helvetistä häivähdyksiä niin Devil May Cry -sarjassa, Halo 3: ODST:ssä kuin World of Warcraftissäkin, puhumattakaan elokuvista kuten Seitsemän. Jos Dante vielä eläisi, hän voisi elää pelikkä rojalien korolla levästi koko loppuelämänsä.

miekkanterät käsien tilalla. Kun viattomuudesta kaukana olevat kersat kävivät joukolla ylle helvetillisesti kirkuen, olin samaan aikaan sekä innoissani että kauhuissani. Kun kohtasin kerroksen pomohirviön - valtavaksi turvonneen Cleopatran - ja näin demonipenskojen irroitautuvan kiroton kuningattaren nisistä, oli pakko hetki miettiä, miten kipeää porukkaa Visceral Gamesilla oikeastaan on töissä.

Dante's Inferno viehättää konseptiltään ja pelisuunnittelultaan, eikä studion rohkeutta 700-vuotiaan runokirjan erikoisen kohtelun suhteen voi kyseenalaistaa. Pelin jättimäisten pomojen kanssa kahinointi saa pulssin kiihtymään, ja aina voi olla varma, että seuraavan mutkan takana tulee jotain vielä kaameampaa. Tämä itsetarkoituksellinen irvokkuus ajaa pelaajaa vastustamattomasti eteenpäin.

* Loppukaneetti:

Vähintäänkin omalaatuinen tulkinta klassisesta runoteoksesta
Jonas Elfving

8/10

TATSUNOKO VS CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

Alusta Wii Kehittäjä BING Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12



Design Tatsunoko-jengi on klassisia animesankareita ... Japanissa. Meillä hahmot näyttävät enemmän juustoisilta.

Tatsunoko vs Capcom on mätäntäpeli, jonka retrohenkisyyden huokuu jo pelin kaksiulotteisesta toteutustavasta. Prikulleen samoja turpakäräjiä käytiin jo kultaisella 80-luvulla, ja vaikka grafiikat ovatkin huomattavasti skarpimmassa kuosissa ja erikoishyökkäykset kenties kasarimenoakin kaistapäisemmät, retrofilis on taattu.

Pelin ideana on hakata vastustajat maan rakoon nyrkein, potkuin, astaloin ja energia-sätein. Tappelamisen tempo pysyy koko ajan korkealla, ja hahmojen väliset erot ovat miellyttävän selkeitä. Kahinointi on sotkuista ja hektistä, aivan kuten 2D-mätäntäpelin pitääkin olla. Valitettavasti se on myös hiukan yksinkertaista, etenkin jos pelaa Wii-kapulalla. Klassisella ohjaimella pelistä yksinkertaisesti saa puristettua paljon enemmän riemua irti.

15 083 MILJARDIA PISTETTÄ VAURIOTA!

Yksityiskohtien ja yksittäisten hetkien määrä saa palaamaan pelin pariin enemmän kuin mielellään. Kun Dead Rising -zombipelistä selvinnyt Frank West kaataa vastustajansa ja näpsäisee itsestään voitokkaan valokuvan, ei voi olla nauramatta. Tai kun jättimäinen lelujuuna täyttää ruudun ja jyrää Ryun päin seinää.

Tatsunoko vs. Capcom ei ole hienovarainen peli, vaan osoitus siitä, että mitä enemmän voi lyödä yli, sitä enemmän kannattaa lyödä yli! Kieliposkisuudesta kielii myös tehdyn vahingon määrä: kun ketjutit kaksi erikoisiskua tehokkaaksi tappopotkuksi, tein 15083 miljardia pistettä vahinkoa!

* Loppukaneetti:

Kun asennevammaiset animehahmot ottavat yhteen Capcomin tyyppien kanssa, lopputulos on niin sekopäinen, sekava kuin nerokaskin.
Love Bolin

8/10

PÄIVÄKIRJA

Tarinoita kuukauden varrelta

Millaista pelilehden tekeminen oikeasti on? Pelkkää pelailua vai oikeaa työtä? Raotamme salaisuuksien verhoa ja tarjoamme tilaisuuden kurkistaa pelitoimittajien arkeen.

NUMERO 21

Päätoimittaja **Jori Virtanen** kertoo toimituksen kuukaudesta ja siitä mitä teimme, missä vaiheessa ja mikä jäi tekemättä...

Vuosi päätoimittajan virkaa täynnä, mutta silti duuni tuntuu yhtä tuoreelta kuin mitä se oli keltanokastakin. Lienee hyvä merkki, mutta ihan kaikki ei siltikään mene putkeen..

1/12

Lopetan Dragon Age: Originsin pelaamisen. Läpipeluaika: 113 tuntia ja rapiat päälle. En kadu mitään, vaan luon samantien uuden hahmon. En kykene kuitenkaan toistamaan rupeamaa heti, sillä jonossa on niin paljon muuta pelattavaa. Ah, onpa kurjaa kärvistellä liian monen hyvän pelin ristiaallokossa! Potkaisemme myös Gamereactorin joulukalenterin käyntiin.

10/12

Suuri joulurupeama alkaa olla ohitse. Lehden eteen ei tarvitse tehdä mitään ja pelituluva on tyrehtynyt. On aika nollata aivoja, joten pelaan putkeen läpi Godfather II:n ja Saboteurin, ja riehun verkossa kavereiden kanssa niin Left 4 Dead 2:n kuin Borderlandsin ja Resident Evil 5:n

parissa. Aivot sulavat ja kuola valuu suusta. Ihanaa.

11/12

Tulen jutelleeksi Suden kanssa sukeltamisharrastuksestamme, ja he ottavat puheeksi ensi kevään reissun Kyprokselle. Viikon reissu Välimeren helmeen sukeltamaan, ihastelemaan laivojen raatoja ja ilveilemään kirjaville fisusille? KELPAA. Maksan välittömästi itseni kipeäksi ennakkomaksuista sun muusta, enkä kadu hetkeäkään.

12/12

Toteamme yksissä tuumin, että Gamereactorin pikkujoulu kannattaa siirtää ensi vuoteen. Rakas avustajistoni on pääosin kiireinen, eikä ihme. Joulunpyhät vievät kaikilta aina kaiken ajan. Oli optimistista edes yrittää suunnitella viimeiselle viikonlopulle mitään.

19/12

Tuomo Luukkanen ottaa yhteyttä. Herra

haluaisi Gamereactorin iloiseen joukkoon peliarvostelijaksi ja yleiseksi pätijäksi. Miehen tekstin tyyli ja rento asenne vakuuttaa minut välittömästi. Tervetuloa joukkoon, herra Luukkanen!

20-27/12

LOMA..

29/12

Välipäivinä ei ole juuri mitään tekemistä, mutta olenpahan passissa katsomassa miten kello raksuttaa. Juon liikaa kahvia ja pidän siitä. Statistiikkaa: kun joulukalenteripalkintoja on reilu sata, kaikkien paketoimiseen ja postittamiseen menee useampi päivä. Pakettirykelmien raahaaminen lähipostiin julkisten liikennevälineiden avulla kysyy niin käsivoimia kuin pitkää pinnaakin. Ja syvää lompakkoa.

4/1

Toinen joulun ajaksi varaamani lomaviikko alkaa, mutta päädyn silti tekemään 22 tuntia töitä neljässä päivässä.

9/1

Sukellan jään alla. Kokemus on häkellyttävän kaunis. Kun nousen hitaasti 20 metrin syvyydestä kohti yllä odottavaa avantoa, jään päällä pyörteilevä lumi luo kaleidoskoopinomaisia kuvioita. Puuterilumen läpi suodattuva auringonpaiste luo veteen vihreitä säteitä, aivan kuin revontulia. Jää itse on kristallinkirkas, vailla pienintäkään säröä tai kauneusvirhettä. Jään alle ansaan jäävät ilmakuplat muodostavat alati muotoaan muuttavia, täysin pikimustia kiekkoja, jotka heijastelevat allani olevaa säkkipimeää vesimassaa. Näkymä on kuin täysin

vieraasta maailmasta – eeterinen, kuulas ja hyvin rauhoittava. On hassua ajatella, että minua ympäröivä hyinen vesi on silti 20 astetta lämpimämpää kuin ylläoleva pakkassää. Ilman kylmyyden huomaa heti, kun nousee avannosta: parissa minuutissa hyvin topattu kuivapukuni on täynnä jäähileitä.



12/1

Käy ilmi, että Gamereactorin ja Electronic Artsin välillä on mennyt viestit pahasti ristiin, emmekä tule saamaan Mass Effect 2:n, Army of Two tai Dante's Infernon arviokoodia ajoissa lehteä varten. Kiukuttelen niin, että naapurin jääkaapissa maito happanee ja pihakoivuihin kasvaa pahkoja.

14/1

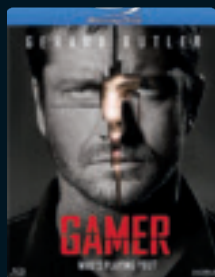
Emme saa myöskään BioShock 2:n arviokoodia riittävän ajoissa. Naurattaisi, jos ei itkettäisi niin paljon.

16/1

Gamereactorin kevättapaaminen Tampereella. Kokoonnumme ensin Matille juttelemaan mukavia ja lasken pöydälle lahjussäkit. Innokkaat avustajat repivät kahdesta muovikasista paljastuvat pelit miltei käsistä. Käymme syömässä hyvin, juomme iloisesti olutta



Blu-ray-arviot Jori Virtanen ja Ida Kankaanpää katsastivat kuukauden teräväpiirtotarjonnan



Gamer

Future Film

Kansa hurraa, kun elinkautisvangit tappavat toisiaan ohjelmassa, jossa ottelijat ovat räiskintäpelaajien hallitsimia oikeita ihmisiä. Hyvä idea pelien todellisuudesta etäännyttävästä vaikutuksesta ja väkivallalle turtumisesta osoittautuu kuitenkin puolivillaiseksi tekosyyksi perinteiselle ja sekavalle toiminnalle. Puolivälissä leffaa koko pelaaja/pelattava -konsepti lentää yhtäkkiä

roskikseen. Tilalle tulee karkumatka, kostoretki, pelaajien stereotyyppiä ratsastavaa kuvastoa ja koko komeus niputetaan yhteen maailman antikiimaattisimpiin ja surkeimmin rakennettuihin kuuluvalla lopputappellulla. Ydinperhe voittaa, kansa hurraa ja kaikki ongelmat katoavat. Anteeksi, mutta mitä helvettiä? **3/10 - JV**



The Tournament

Scanbox

Seitsemän vuoden välein maailman parhaat palkkatappajat osallistuvat Turnaukseen, jossa voittaja saa kaiken ja muut kuolevat. Asetelmasta huolimatta raina ei ole silkkaa räiskintää, vaan paukuttelun sijasta paino on hahmojen motiivien puimissa. Temppu ei toimi, sillä hahmot ovat kaksiulotteisia raakleita, joista korostetaan vain yhtä luonteenpiirrettä, oli se sitten kosto, katumus

tai kamppailu alkoholisin kanssa. Kun kolhoon ohjaukseen ja ohueen tarinaan yhdistetään pökölöt näyttelijät sekä harvinaisen paha ennalta-arvattavuus, ei leffa onnistu viihdyttämään kuin kalkkunana. Kunhan mielensä nyrjyyttää hyvien odotusten sijasta pöyhöysvalhteelle, hohotettavaa piisaa mukavasti. **4/10 - JV**



Bitch Slap

Scanbox

Totisten tissityttöjen timanttimestäys on vain keho yritys virtellä B-luokan elokuvien loistoa, johon lähinnä Russ Meyerin tapaiset äijät ovat pystyneet. Kolme tiukkaa tsirpua ovat aavikolla etsimässä kätettyjä timantteja. B-elokuvia kunnioittaen kuvaan tuodaan niin hiestä kiiltävät pallotissit, kiihkeät lesbosuutelot kuin myös veren roiske taistelun tohinassa. Montaa

minuuttia ei tämä jaksu viihdyttää, sillä toistoa riittää kyllästytykseen saakka. Lopun kaksi peräkkäistä ja täysin samanlaista kiasatappelu aiheuttaa katsojassa halun hakea asuntovaunusta liekinheitin ja käristää misut hengiltä. Edes erityisefekteihin ei ole panostettu, joten räjähdysketkin ovat turhia lisäminuutteja. **3/10 - IX**

LADATTAVAT

Virtual Console PSN Live Arcade

yöhön asti ja seilaamme baarista toiseen. Kaikilla on hauskaa, koko ajan naurattaa ja jutun juurta riittää. Ilahtuttavasti myös GR:n remmistä irronnut Heikki tekee entréen ja jää seuraksemme pikkutunneille saakka. Myöhästymme aamun ensimmäisestä paluujunasta, enkä harmittele sitä patkääkään. Mitä mainioin lauantai, jonka moraalia kohottava vaikutus tuntuu väsyneessä hallituksessa harvinaisen hyvältä. On suuri sääli, että kaikki avustajat eivät päässeet paikalle.

18/1

Gamereactorin uutisvuo pääsee vihdoin Amppareiden seulasta läpi. Kätevä palvelu listaa mm. kaikkien suomalaisten pelimedioiden uutissyötteen ja listaa ne helppolukuisena ja reaaliaikaisesti päivittyvänä listauksena. Nyt ahkera ja ututtera uutisointimme pääsee arvoiseensa seuraan, mikä tulee paitsi kasvattamaan Gamereactorin näkyvyyttä, myös helpottamaan uutisten löytymistä. Pomot ovat onnellisia, ja niin olen minäkin.



22/1

Tähän mennessä ensi keskiviikkona painoon menevän lehden sivusuunnitelma on mennyt jo monta kertaa uusiksi. Puuttuvia pelejä, välille jääneitä lähetyksiä, viivästyneitä tekstejä, huonosti suunniteltua hallintoa ja kangistuneita rutiineja... Vain hullu pitää tällaisesta, ja minulla on stressistä huolimatta kivaa.



Surrogates - sijaisrobotit

Walt Disney Home Entertainment

Lähitulevaisuudessa ihmiset käyttävät sijaisrobotteja, jotka ovat täydellisiä vaihtoehtoja ilman häittäpuolia. Rikollisuus on olematonta, kunnes joku tekee ensimmäisen murhan vuosien. Monipolvisia tarinoita käsittellen ihmisydestä irtautumisen kautta. Oma ruumis on vastenmielinen lihasäkki, joka jää sileäihoisille surrogaateille

toiseksi kaikessa. Harmillisesti muuten mainion elokuvan tarinankuljetus on paikoin kömpelöä ja hohhoijaa-juonenmutkilla pilattu. Ihmisydestä vierautumista kuvataan pääosin tunteetomina kasvoina, mikä pitkäästyttää katsojaa. Myös yllyövä loppuratkaisu vesittää elokuvan sanomaa pahasti. 6/10 - JV



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Alusta **WIWARE** Pelityyppi **SEIKKAILU** Pelaaja 1 Hinta 15 EUR Teksti TERO KERTTULA

Pelaaja istutetaan vastavalmistuneen asianajaja Phoenix Wrightin kenkiin erottelemaan syyttömät epäillyistä. Istuntojen välillä kierrellään haastattelemassa tapausten silminnäkijöitä ja keräämässä todistusaineistoa. Syyllisen löytäminen on monen erilaisen asian palapeli, jossa kaikki mahdollinen tulee ottaa huomioon.

DS:llä viehättäneen sarjan kantava voima on erinomaisesti kirjoittanut dialogi, joka naurattaa ja liikuttaa, mutta vaatii samalla hoksottimien jatkuvaa hyrräämistä. Sekä hahmot että tapahtumat ovat hyvin kirjoitettuja ja lakimiehen

seikkailut vievätkin kokonaan mennessään.

Koska itse pelissä ei vikaa ole, on sääli ettei Capcom on mennyt käännöksen kanssa sieltä mistä aita on matalin. Jälki ei ole erityisen kaurista katsottavaa ja käyttöliittymä on yksinkertaistettu pelkän ristiöhjaimen ja muutaman napin yhdistelmäksi. Kaiken huippuna pelin viimeinen episodi on ostettava erikseen.

Itse pelin viehätystä on kuitenkin vaikea vähätellä kehnosta käännöksestä huolimatta. Erinomainen kertonta ja tunnelma kiehtovat edelleen vastustamattomasti. 6/10



MATT HAZARD: BLOOD BATH & BEYOND

Alusta **XLA/PSN** Pelityyppi **RÄISKINTÄ** Pelaaja 1-2 Hinta ?? EUR Teksti JORI VIRTANEN

Kaksiulotteisesti vierivä räiskintäpelit Blood Bath & Beyond työntää syliin läjäpäin konnia, jotka pitää pistää aisoihin tuhilla annoksella nikkeli-karkkia. Jokainen kenttä on jatkuvasti täynnä vaaroja ja ammuksia, ja vaikka sankarillamme on mittarillinen kestopisteitä, pelaajan on pidettävä kieli keskellä suuta.

Ikävä kyllä, peli on just sitä peruskauraa miltä kuulostaakin. Kentät repivät huumoria irti niin Super Mariosta, ninjoista kuin muista populaarikulttuurin ikoneista, mutta hyviä ideoita ei yksinkertaisesti hyödynnetty pelimekaniikan kannalta mitenkään. Kaiken lisäksi ohjailtavuus ja tähtäys hoidetaan kömpelösti samalla tatilla. 4/10

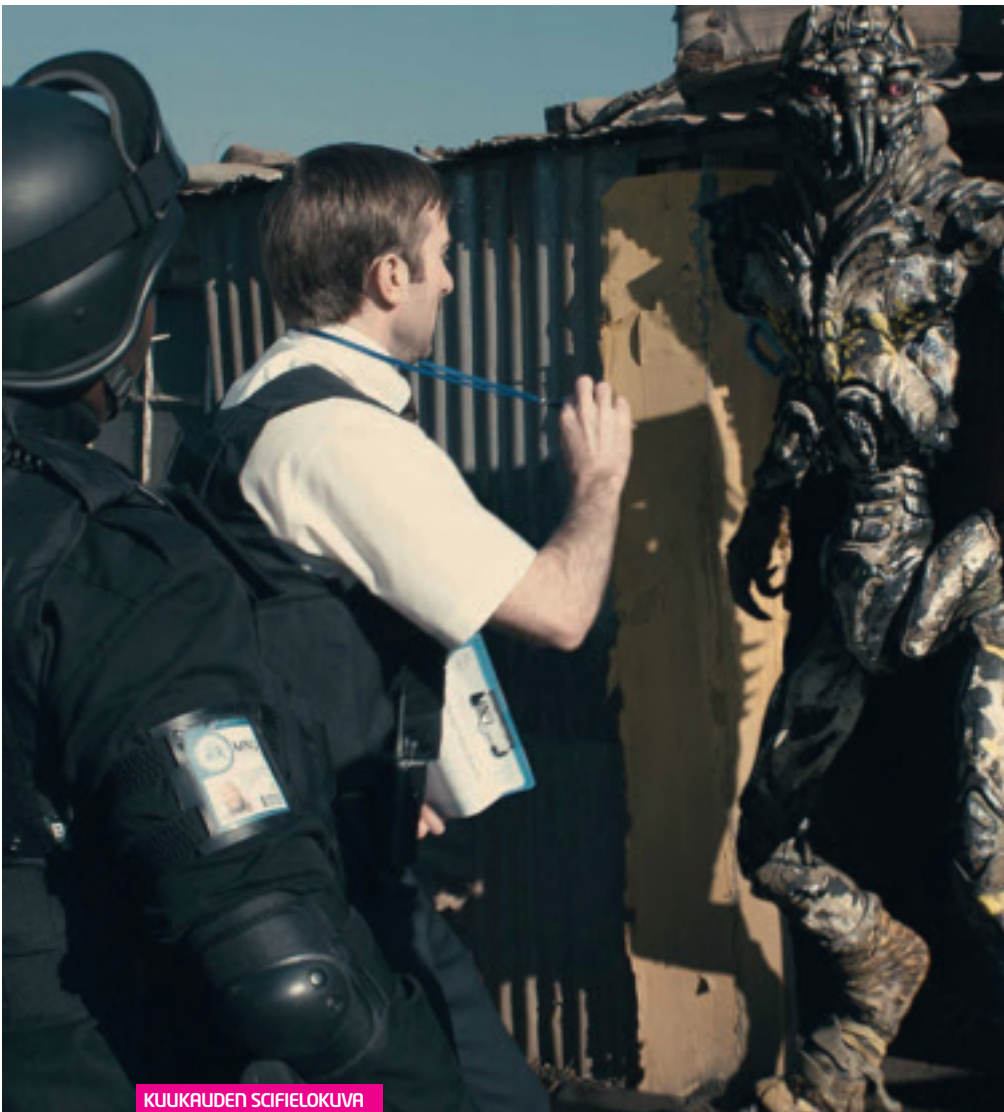


SERIOUS SAM HD

Alusta **XLA/PSN** Pelityyppi **URHEILU** Pelaaja 1-16 Hinta ?? EUR Teksti TERO KERTTULA

Illoisesti yllyövä räiskytely Totinen Sami luottaa perusasioihin: aseissa on tehoja, vihollisia paljon eikä aivoja tarvitse rasittaa missään vaiheessa matkaa. Vihollisarsenaali käsittää monenkirjavien perusöllien lisäksi myös liudan kerrostalon kokoisia superhivioita, joista jokaisen kurmoottaminen on äärimmäisen tyydyttävää.

Kun peilillistä vaihtelua on kuitenkin vain vähän, pelkkä yksinpeli alkaa lopulta väkisinkin puuduttaa. Sitä varten tarjolla on myös 16 pelaajan yhteistyöpelit, joka rokkaa sukut jalasta. Kun kentällä vipeltää lännenmiestä, joulupukkia, nyrkkeilijää ja ties mitä mielivaltaisia hirviöaalloja vastaan, on helppo virnuilla niin että poskipää kipeytyvät. 7/10



KUUKAUDEN SCIFIELOKUVA

DISTRICT 9

Blomkamp kertoo arkipäivän sorrosta scifi-elokuvan keinoin

District 9

Laji **DRAAMA**
Julkaisija CINEMA MONDO

Usein kun scifiä yritetään näyttää arkipäivän kokemusmaailmaan, on tulos lähinnä naurettava. District 9 onnistuu kuitenkin hämmäntävän realistisesti tuomaan avaruuden vieraat ihan takapihalle.

Johannesburgin ylle ilmestyi 27 vuotta sitten valtava avaruus-alue. Möhkäle ei kuitenkaan osoittanut toiminnan merkkejä ja se päätettiin porata auki. Sisältä paljastui avaruusolentojen huonosti voiva yhdyskunta, joka siirrettiin apartheid-politiikan mukaisesti omille alueilleen. Vuosien saatossa slummitunut mesta vain lisäsi Johannesburgin rikollisuutta, joten ulkoavaruuden kuhnurit päätettiin häätää kauas kaupungin keskustasta.

Vaarallista operaatiota valitaan

johtamaan MNU-yhtiön vässykkä Wikus Van De Merw (Sharito Copley), joka oli aikaisemmin tottunut lähinnä istumaan työpöydän ääressä turvallisen paperipinon takana. Miesparka joutuu heti alkumetreillä kosketuksiin oudon öljyn kanssa, joka alkaa muuttaa häntä fyysisesti avaruusoloksi. Estääkseen päätyminen koe-eläimeksi Wikus sukeltaa alieneiden yhteiskuntaan ja ystäväystyy pakolausta rakentavan yksilön kanssa. Piilopaikassa Wikus kasvattaa sisua ja ryhtyy taisteluun sortavaa suuryhtiötä vastaan, tosin vain pelastaakseen itsensä.

District 9 yhdistelee sujuvasti useita eri genrejä, mikä tekeekin siitä jo lähtökohtaisesti mielenkiintoisen tietiselokuvan. Karkeaan realismiin pureudutaan tv-kameraotoksilla, turvakameratallenteilla ja tekodokumentoinnilla. Kyseiset elementit lisäävät

katsojalle vahvasti elokuvan aitouden tunnetta. Ajoittain kuitenkin tukeudutaan väkeviin toimintakohtauksiin vauhdikkailta leikkauksilla ja lentävillä ruumiin kappaleilla.

Liiallinen toiminta alkaa kuitenkin lopulta rasittaa katsojaa. Alun vahvoilla realistisilla otteilla tuotettu vakavuus muuttuu yhtäkkiä hymähtelyksi täysin turhille tehos- teille. Jos aluksi kutitellaan kynneltä, niin siirtyminen silkkään toimintaan on ihmis mielelle suorastaan brutaalia. Ilman kummallisia komediavaihteita tarina olisi kulkenut loppuun asti huomattavasti eheämmin, eikä elokuvan sanoma olisi jäänyt niin kovin mustavalkoiseksi. Pienistä puutteista huolimatta saa District 9 reaali maailman ja scifisekoilun kuitenkin kohtaamaan harvinaislaatuinen sujuvasti.

8/10
Ida Kankaanpää



Mad Dog Time

Laji **RIKOS**
Julkaisija NORDISK FILM

Lary Bishop hakee Quentin Tarantinon tyyliä, mutta saa kokon vain sekavan gangsteritarinan, jossa kyllä luodit lentävät ja jengiä kuolee, mutta se ei kiinnosta edes uhreja -saati sitten katsojaa.

Jengin pomo Vic on päässyt hullujenhuoneelta, mutta riemun sijasta alamaisten rinnassa tuntuu kuohuvan lähinnä halu päästä Viciksi Vicin paikalle. Mutta kuka ehti ja uskaltaa riistää äijän hengen? Tie huipulle käy kaksintaisteluiden kautta, joita säästää kuiva dialogi mahonkipöydän yli.

Asetelma on periaatteessa mielenkiintoinen, mutta Bishop on onnistunut tappamaan sen jännittävyyden kokonaan. Kuvaus poukkoilee, eikä äkillisille zoomauksille löydy yhtäkään järkevää selitystä. Päänäyttelijöistäkin ainoastaan Jeff Goldblum hoitaa hommansa kiitettävästi.

Suurin ongelma on, että ketään ei tunnu kiinnostavan. Kun näyttelijä osoittaa ilme värähtämättä hahmon kuoleman olevan vain kauan odotettu vastaus palkkakutiille, ei katsojaakaan paljoo liikuta. Ikään kuin hyvä tiimi olisi säälistä suostunut projektiin. **3/10**



Eden Is West

Laji **DRAAMA**
Julkaisija SCANBOX

Laittomat maahanmuuttajat ovat olleet Euroopan riesa jo pitkään. Aaltojen mukana saapuvat ruumiit ja hämääriksneksen ylityötunnit kuuluvat arkipäivään. Eden is west kuvaa taas yhden surullisen tarinan naiivista paratiisin tavoittelusta.

Turkkilaistaustainen Elias on venepakolaisena matkalla kohti parempaa elämää. Road trip -elokuville tyypillisesti reissussa sattuu ja tapahtuu, ja paikkaa vaihdetaan turhankin kovalla vauhdilla. Hoppu myös pitää Eliaksen etäisenä, vaikka Scarmarcion karisma onnistuu tekemään miehestä mielenkiintoisen.

Vauhdilla kuvataan myös sitä epävarmuutta, joka pakolaisuudessa liittyy niin ihmisiin, tilanteisiin kuin paikkoihinkin. Koskaan ei voi tietää, ottaako rekkakuski kyytiin muna pystyssä tai onko seuraavalla kullmalla poliisi pyytelemässä pape-reita. Kaikki pakoilun kisseet toteutetaan, mutta kohtaukset on höysetty hellyttävällä huumorilla.

Eden is west on hyvin elämänmakuinen elokuva. Vaikka Eliaksen tarinalla on synkkä tausta, saa mies matkalla taastui elämänsä kokemuksia, niin hyvässä kuin huonossakin. **6/10**



Looking for Eric

Laji **DRAAMA**
Julkaisija SCANBOX

Ericille ei elämä tunnu hymyilevän. Vaimo on lähtenyt lätkimään eikä työ postisetänä nappaa. Mies alkaakin epätoivon partaalla pössytellä ruohoa ja onnistuu huumehöyryistä halluinoimaan itselleen filosofisen oppaan, jalkapallolegenda Eric Cantonan.

Ohjaaja Ken Loach luottaa tavantomaiseen otteeseensa, jossa yhteiskunnan sosiaalsiin rakenteisiin liittyvä realismi on aina vahvasti kiinni. Elokuva eroaa kuitenkin miehen tyypillisestä tyylisestä vahvalta komediapainotteisuudella.

Henkilöhahmot ovat ihastuttavan arkisia. Steve Events on Ericinä yhtä aikaa sekä surkea että hellyttävä ilmestys. Myös Cantona cameo-roolissaan latelemassa ystävällisiä viisauksia ranskaksi supisten on sympaattinen näky. Sivoosanäytelijätkin onnistuvat luomaan väkevän englantilaisen työväenluokan ilmapiihin.

Looking for Eric on kuvaus arkipäiväisistä tilanteista ja ongelmista, jotka Loach on punonut yhteen karkean realistisesti, mutta toiveikas pilke silmäkulmassaan. Elokvasta henkii Charlie Chaplinin viisauts, "Elämä on kaukaa koomista, mutta läheltä traagista." **7/10**



Romahduksen anatomia

Laji **DRAAMA**
Julkaisija FS FILM

Colin Diamondin elämä romahtaa, kun kuin kukkaa kämmenellä pidetty vaimo ilmoittaa löytäneensä uuden, nuoremman miehen. Ystävät rientävät masentunnen ukkoparan apuun ja päätyvät kidnappaamaan rakastajan, jotta Colin voisi toteuttaa raivoisan kostonsa.

Useasta näkökulmasta kuvattu tarina pääsee kunnolla vauhtiin, kun Colin ja sidottu rakastaja jäävät kaksin. Kertomus etenee takau-milla, keskusteluina pettäjävaimon ja maskuliinista myötätuntoa tarjoavan kaveriporukan kanssa. Väliillä seurataan, mitä oven takana odottaville ystäville kuuluu, mutta elokuva olisi säilyttänyt intensiivisyytensä paremmin, mikäli se olisi keskittynyt Colinin mielenmaisemaan.

Krosanoja ja machoäijäilyä pursuavien ikämiesten sanailu pehmentää muutoin hyvin synkkämielistä elokuvaa. Parhaiten hommansa hoitaa pääosaa näyttävä Ray Winstone, jonka ilmeistä ja eleistä paistaa sisällä käyvä kuohunta, johon on helppo samaistua. Nimi kertookin täydellisesti, mitä tarina tarjoaa. **7/10**

Vastaa
ja voita

DSi XL

Tartu tilaisuuteen, vastaa
ja voita Nintendo DSi XL!



Vastaa oikein kysymykseen:

Monesko Nintendo DS -tuoteperheen jäsen Nintendo DSi XL on?

- Toinen
 Kolmas
 Neljäs
 Viides

Lisätietoja:

Kerro korkeintaan 15 sanalla miksi juuri sinun pitäisi voittaa Nintendo DSi XL:

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

Nimi ja osoite:

Lisää vastauksesi perään nämä tiedot, jotta tiedämme keneen ottaa yhteyttä!

Nimi:

.....

Osoite:

.....

Postinumero ja -toimipaikka:

.....

Puhelinnumero:

.....

KA-ME-HA-HA-ME-HA!



DRAGON BALL RAGING BLAST

NEXT LEVEL TENKAICHI!



DRAGON BALL REVENGE of King Piccolo

LIVE GOKU'S ORIGINAL ADVENTURE!



DRAGON BALL Z ATTACK OF THE SAIYANS

THE NEW SAIYANS SAGA!



12
www.fmg.jp

**BANDAI
NAMCO
Games**

**BAN
DAI**

3DS
POWER UP YOUR GAME!

WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

NINTENDO DS Wii PS3

XBOX 360