

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

# Game ector

**ILMAINEN  
PELILEHTI**  
Maaliskuu 2010  
Numero 22

Poh

or.fi

**PELA-  
SIMME  
ALAN  
WAKEA**

ENNAKKO  
Remedyn uusin  
lähietäisyydeltä

**GOD  
OF  
WAR3**

A R V I O S S A

**\*VAIN MEILLÄ:  
TEST DRIVE  
UNLIMITED 2**

**LOST  
PLANET2  
TRUE  
CRIME2**

Maukkaat ennakot



**THE BRAVE WILL FIGHT,  
BUT ONLY HEROES WILL COMMAND.**



EXPERIENCE THE NEXT INSTALMENT IN THE AWARD-WINNING SUPREME COMMANDER FRANCHISE, BOASTING NUMEROUS GAME ENHANCEMENTS, IN-DEPTH CAMPAIGN MODE, MULTIPLAYER ONLINE AND A UNIQUE STORYLINE THAT REPRESENTS AN INCREDIBLE NEW DIMENSION IN REAL-TIME STRATEGY GAMING.



SQUARE ENIX.



# SUPREME COMMANDER 2

"Supreme Commander 2 will be as essential as ever to RTS fans." - Eurogamer

"This new RTS title is easily one of the year's most exciting looking releases." - PLAY.™

"The titanic RTS is back, supremier and commandier than ever." - IGN

[WWW.SUPREMECOMMANDER2.COM](http://WWW.SUPREMECOMMANDER2.COM)

©2010 Square Enix, Inc. All rights reserved. SUPREME COMMANDER is a registered trademark of Square Enix, Inc. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co. Ltd. GAS POWERED GAMES is a registered trademark of Gas Powered Games Corp. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, AMD Phenom, Radeon, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Alienware and the Alienware logo are registered trademarks of Alienware Corporation.

Jori Virtanen, päätoimittaja



## Kerronnan voima

Monestiko peli on tarinallaan saanut sinut itkemään? Montako kertaa väkivalta on tuntunut oikeasti ikävältä? Onko koskaan juoni ahdistanut niin pahasti, että peli uhkaa jäädä kesken?

Pelimaailma on pullollaan tarinoita, mutta useimmiten niiden mukaansatempaavuus jättää toivomisen varaa. Kehittäjät haluavat pitää hienon juonensa vain tekosyynä toiminnalle tai sitten rahkeet eivät vain riitä sekä pelimekaniikan että dialogin salojen taitamiseen.

Sitten on näitä virkistäviä poikkeuksia. Pelejä, joiden timanttisen tarinan muistaa vielä vuosikymmentä myöhemmin. Pelejä, joissa juoni on kohdallaan ja kehittäjät myös tietävät, miten se tarina pitää kertoa.

Vasta julkaistu trilleri Heavy Rain on tästä loistava esimerkki. Sarjamurhaajan etsiminen uhkaa jäädä kakkoseksi arkisten asioiden voimalle. Autoon noustessa pitää muistaa laittaa turvavyö kiinni, ettei takapenkillä istuva poika ota isästään huonoja vaikutteita. Hampaat pitää harjata ja parta ajaa. Arkisten tekojen myötä hahmon elämään samaistuminen on helppoa, ja kun istahdetaan lannistuneena katsomaan videolta traagisesti kuolleen lapsen leikkiä kesäisenä päivänä, kurkkuun nousee väkisinkin paksu pala.

Heavy Rain on täynnä näitä hetkiä. Sitä pelatessa ei ole oikeaa ja väärää tapaa, on vain erilaisia kokemuksia ja lopputuloksia. Siksi se on selvästi pelihistorian merkiteoksia: kerronnan voima on täysin omassa luokassaan ja on aivan mahdotonta olla tempautumatta tarinaan mukaan. Näin ainutlaatuisen tiivis tunnelma on jotain, mitä kenenkään ei pitäisi jättää väliin.

Jori

# SISÄLTÖ

## Gamereactor Magazine #22

Selvitimme Kratosin kaunat, jututimme vapaaottelijoita, tutustuimme testiajoon ja valvoimme kirjailijan kanssa.



### 22 Test Drive Unlimited 2

Matti kävi Lyonissa ja kertoo, miten MMO ja ajopelit kohtaavat Test Drive Unlimitedin seuraavassa tulemisessa.



### 28 God of War III

Kratosta kismittää jo kolmannen kerran. Mika lähti viimeiselle kostoretelle Sonyn sotajumaluuden seuralaisena...



### 14 UFC Undisputed 2010

Maailman kenties menestynein vapaaotteluliiga kutsui Petterin Las Vegasiin katsomaan, miten sarja uudustuu tänä vuonna.



### 30 Final Fantasy XIII

Japaniropen uudistajaksi povattu peli on täällä. Matti kertoo, miten uusi resepti uppoaa länsimaalaiseen roolipelifaniin.



### 24 Alan Wake

Remedy päästi Jorin tutustumaan Alan Wakeen lähietäisyydeltä. Herra Isoherra kertoo, millainen tuttavuus muodostui.

#### Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 13 Reaktio
- 14 Artikkelei:
- UFC Undisputed 2010
- 44 Päiväkirja
- 44 Blu-ray
- 45 Ladattavat
- 46 DVD
- 47 Kilpailu

#### Ennakoarvot

- 22 Dead to Rights: Retribution
- 22 Lost Planet 2
- 23 Dead Rising 2
- 24 Alan Wake
- 26 Prison Break: The Conspiracy
- 26 Super Street Fighter IV
- 27 True Crime

#### Arviot

- 28 God of War III
- 30 Final Fantasy XIII
- 32 Just Cause 2
- 34 Battlefield: Bad Company 2
- 35 Bioshock 2
- 35 Aliens vs Predator
- 36 Napoleon: Total War
- 36 Supreme Commander 2
- 37 C&C4: Tiberian Twilight
- 38 Yakuza 3
- 39 Resonance of Fate
- 39 Silent Hill: Shattered Memories
- 40 Sonic & Sega All-Stars Racing
- 40 Sky Crawlers: Innocent Aces
- 41 Guitar Hero: Van Halen
- 41 Pikkuarvot

# Game reactor

Ilmainen pelilehti  
www.gamereactor.fi

**Päätoimittaja** Jori Virtanen (jori@gamereactor.fi)  
**Taiteija** Susi Vaasjoki (susi@gamereactor.fi)  
**Vastuuhenkilö** Jori Virtanen  
**Toimittaja** Kimmo Pukkila  
**Käännökset** Jori Virtanen, Susi Vaasjoki

**Art Director** Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

**Avustajat**

Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Leevi Rantala, Tero Kerttula, Tuuli Saarinen, Miisa, Ida Kankaanpää, Miika Sorvari, Tuomo Luukkanen, Janne Vuorenmaa

**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 pohjoismaainen 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 yleistietoa 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.

#### Ikäraajat:

Peliarvioissa annetut ikäraajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltuvuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeustasoa. Ikäraajat ovat 3-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 7-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 12-vuotiaat ja sitä vanhemmat, 16-vuotiaat ja sitä vanhemmat sekä yli18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

#### Verkkosivut:

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

**Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing**

# GRTV GR.FI MAA10



Tuoreet videoraportit tarjoaa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

Tulevia GRTV-ohjelmia, joiden et halua livahtavan ohi

## CIVILIZATION V

### Sid Meier kertoo lempilapsestaan

Civilization IV oli itseoikeutettu sijoittuja GR:n vuosikymmenen parhaiden pelien listalla - ei siis mikään ihme, että Civilization V:n julkistaminen on saanut strategiafanit villin riemun valtaan. Parasta on kuitenkin aina kuulla uutiset pääsyylliseltä itseltään. Pysy siis kuulolla, ja katso mitä Sid Meierilla on sanottavana jo nyt superodotetusta seuraavastaan.

## JUST CAUSE 2

### Toiminta ei järkeä kaipaa

Toimintasankari, paratiisisaari ja ihan täydellisen häpeilemätön määrä stunt-päheyttyä - tarvittiinko vielä jotain muuta? GRTV:n videoarvio sekä kertoo että näyttää, miten Avalanche Studiosin jatko-osa lunastaa lupauksensa. Tai, jos on kiire, painetun sanan versio löytyy tästä lehdestäkin.

## ALIENS VS PREDATOR

### Verta ja suolenpätkiä sohvalta

Rebellionin ultraväkivaltainen nettiräis-kintä myy kuin leipä. Vaan onko ihveen määrä yhtä ärjä kuin on mainostettu, ja onko splatterin takana tarpeeksi peliä pitämään homma kasassa? GRTV:n sohvaraati kertoo, ja kuvittaa sanottavansa kivoilla avaruusolennoilla tekemässä ikäviä asioita.

## GDC 2010

### Raportimme pelialan messuilta

Pelintekijöiden Game Developers Conference vastaa ehkä maaliskuun tiukimmasta uutisusmasta - tietysti lähetämme miehen pääkallonpaikalle. Kertooko Cliffy B jo salaisuutensa, nähdäänkö Fable 3 tositoimissa?

## GOD OF WAR III

### Kratos kestää kritiikon katseen

Joistain peleistä voi kertoa kaiken tarpeellisen paperilla - toiset on nähtävä tositoimissa ennen perustellun mielipiteen muodostamista. Sonyn lempilapsi, God of War III, on itseoikeutetusti jälkimmäisiä. Jos olet ikinä halunnut nähdä, mihin PlayStation 3 pystyy kun yhdistetään huima pelikonsepti, osaava tiimi ja kaikki Sonyn sisäpiiritieto oman konsolin koodin optimoimisesta, pistä tämä kalenteriin.

## VIIKON PELIUUTISET

### Jos vietit viikon kiven alla

Vaikka aika olisikin kortilla, voit silti vaikuttaa alaa seuraavalta peligurulta. GRTV:n reippaat nuoret miehet keräävät joka viikko kovimmat paljastukset ja kuumimmat juorut tiiviiksi uutispaketiksi, jotta kallis aikasi ei tuhraantuisi tiedonmuruja metsästäessä. Pysy ajan tasalla, tsekkaa Petter Mårtenssonin juontama tietoisu joka perjantai!

## SONYN LIIKEOHJAIN

### Wand, Arc vai jotain muuta?

Sony on buukannut isosti esittelyaikaa sauvamalliselle liikeohjaimelleen GDC:ssä, ja huhu kertoo, että myös laitteen virallinen nimi paljastetaan siellä. Onko värkistä Wiimoten tappajaksi, vai päätyykö se yhdessä Sixaxisin kanssa niiden ideoiden laariin, jotka kuulostivat paremmalta kuin olivatkaan? GRTV:n tiimi raportoi paljastukset paikan päältä.

## BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

### Videoarvio, jos et muuten usko

Huonossa seurassa sotimisesta voit lukea tästä lehdestäkin, mutta jos otat arviosi mieluiten liikkuvalla pelikuvalla höystettynä, mars GRTV:n sivulla katsastamaan rönsyilevällä dialogilla ja säkenöivällä karismalla ryyditetty videoarviomme. Kotitehtäväksi jää, viitataan tällä tässä pelihahmoin vai ihanaan tuotantotiimiimme.

## MAFIA 2

### Pelitestää San Franciscossa

Odottavan aika on pitkä, mutta se palkitaan - San Franciscossa meille on luvassa mahdollisuus päästä pelietäisytydelle Mafia 2:sta. Kuvauslupaa selvittelään yhä, mutta voitte olla varmoja, että ainakin raportti seuraa perästä.

## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

### Jututamme LucasArtsia

Pukkasimme LucasArtsin puheille katsomaan, mitä näyttää Tähtien Sodan maailma 300 vuotta kulttimaineeseen nousseen Knights of the Old Republicin jälkeen. Roolipelilegenda BioWaren ensimmäinen MMO on yhden jos toisenkin pelaajan odotetuimpien listalla, ja syystä. Pysykää kuulolla, toverit.

## ALAN WAKE

### Remedy kertoo kirjailijastaan

Kotimainen Remedy on vääntänyt unettomasta kirjailijasta kertovaa kauhutarinaa melkein viisi vuotta. Pian odotus palkitaan ja itsekin pääsee pelkäämään pimeää. Sitä odotellessa kysymme Remedyltä, mihin vuodet ovat menneet ja mikä oli se suurin haaste matkan varrella.

## SECRET WORLD

### Ensiesittely luvassa GDC:ssä

Funcomin nykyamaailmaa, okkultismia, scifiä ja salaliittoteoriaa naittava MMO The Secret World on määrä esitellä ensimmäistä kertaa GDC:ssä. Konsepti kuulostaa herkulta, mutta vieläkö pelikansa jaksaa uskoa Funcomiin, joka laadukkaista seikkailupeleistään huolimatta on kompuroinut pahasti molempien verkkopeliensä julkaisussa?

# TEMPO

UUTISIA / JUORUJA / HUUJUA / LISTOJA  
Peliuutiset päivittäin osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



*Yksinoikendella!*

# TEST DRIVE UNLIMITED 2

Gamereactor suuntasi Etelä-Ranskaan Lyoniin katsomaan peliä,  
joka lupaa muuttaa koko sen tavan, millä autoilupelejä ajatellaan.



## Luksusta ja vapautta

Eliittiauton omistajan elämään kuuluu muutakin kuin korea kaaragrafiikka ja hiottu ajomalli...

**Kauniita autoja, nopeita naisia ja yleistä elämän luksusta - näitä kaikkia pörrää superautojen omistajien ympärillä ainakin päivänokosien aikaan. Pääosin pelit ovat kuitenkin keskittyneet vain kapeaan osaan Ferrari- tai Aston Martin -omistajien maailmasta. Ensimmäinen Eden Studiosin Test Drive Unlimited toi mukaan myös auton ulkopuolisen elämän keskustan penthouse-asuntoineen ja kivitalon kokoisine jahteineen.**

Nyt studion tarkoituksena on antaa pelaajille entistä täydellisempi käsitys siitä kaikesta, mitä modernin maantieneliäjän omistaminen tarkoittaa. Test Drive Unlimited 2:ssa rakettimeen ohjastamisen lisäksi ostetaan kattoasuntoja autotalleineen, perustetaan kavereiden kanssa autoklubeja ja otetaan kaikki irti rannikkoa pitkin kaahailusta.

Tuleva kakkososa on suunnilleen 2,5 kertaa suurempi kuin ykkösosan Oahu -saari Hawajilla. Saarella pysytään edelleen, mutta sijainti on vaihtunut satelliittikuvien mukaan mallinnettuun bileistään tunnettuun Ibizan saarelle. Maantieteellisesti monipuoliselta saarelta löytyy rantahietikon lisäksi metsää,

avomaastoa, vuoristoa ja rauniokyliä. Ensimmäisestä osasta tuttua on myös yksin- ja moninpelin yhteen sulauttaminen. Luvassa on esimerkiksi kaverin kanssa suoritettavia yhteistyötehtäviä esimerkiksi toisen ajaessa ja toisen toimiessa kartanlukijana samassa autossa.

Monet ominaisuuksista saavat pelin muistuttamaan hieman massiivimoninpelejä, sillä pelaajat voivat yhteistyössä kehittää perustamaansa autoklubia, kisata muita kerhoja vastaan tai vain sekoilla yhdessä pitkin Ibizan teitä. Tai teiden ulkopuolellakin, sillä nyt mukana on myös asfaltin ulkopuolella pörrääviä maastureita sen sisäisen tutkimusmatkailijan iloksi. Rällätessä myös rypisty, sillä ajoneuvot ottavat vahinkoa maalipinnan naarmuista aina irtoaviin paneeleihin asti. Puun ympärille Lamborghiniansa ei sentään voi kietaista. Realistiseen auton käyttäytymiseen on kiinnitetty huomiota pelkän ohjattavuuden ohella immersion luomiseksi.

### RAHALLA SAA BLINGIÄ

Rahalla ostetaan kiesien lisäksi asuntoja autotalleineen ja pinta- muotia pelihahmolleen. Oma klubia sponsoroimalla saa käyttöönsä päheimpien edustustilojen lisäksi yksinomaan klubien kautta ostettavia autoja, joita mielenkiintoisesti voi ajaa vain yksin klubilainen kerrallaan.

### HAASTA MISSÄ HALUAT

Muita pelaajia voi haastaa suoraan kadulta kisaamaan vapaavalintaista reittiä. Moninpeliäula on korvattu nokkelasti mahdollisuudella palloilla omalla pelihahmollaan muiden autojen ympärillä osanottajien saapuessa paikalle.





**TEST DRIVE UNLIMITED 2**  
**LUPAA YHTEENSÄ NELJÄ**  
**ERILAISTA**  
**KISATYYPPIÄ**





#### FANIEN ÄÄNTÄ KUULLAAN

Virkeä pelaajayhteisö pitää pelin ykkösosaa elossa noin 7000 päivittäisen pelaajan voimin, ja Eden Studios aikoo jatkaa yhteistyötä faniensa kanssa. Sekä ilmaisten päivitusten sisältöön voi vaikuttaa entistä tehokkaammin, ja esimerkiksi moottoripyörien tuominen peliin ladattavana sisältönä riippuu merkittävästi kansan tahdosta. Prätkien täysin autoista poikkeava ajettavuus halutaan toteuttaa joko kunnolla tai ei ollenkaan.

#### AIDOT YKSITYISKOHDAT

Autoilun realismia voi tavoitella muutenkin kuin pyörien pidon simuloinnilla tai jarrujen kulumisen seurantana. Autojen sisältä löytyy toimivan mittariston, penkkien tikkauksen ja kirjailun valmistajan logon kaltaisia yksityiskohtia, jotka eivät pistä silmään mutta ovat osa auton aitoa sisustusta. Kaupassa autoja voi ihailia niin sisältä kuin ulkoa, ja viedä myös testiajolle ennen lopullista ostopäätöstä.

Esimerkkeinä tyylikkäästä aidon läsnäolemisen tuntua vahvistavista seikoista rätkikatto nousee automaattisesti sateen yllättäessä, ikkunat voi avata ja pitkät ajovalot menevät päälle illan tullen.

Kisaamisesta saatavan rahan lisäksi edistymistä mitataan myös neliosaisella kokemuspisteetyksellä. Jos kilpailu ei kiinnosta, socialiseeraamisellakin voi edetä pelin aikana. Systemiä ei selvennetty tarkemmin, mutta tarkoituksena on joka tapauksessa tarjota erilaisia tapoja pelin kokemiselle. Näppäränä lisäyksenä normaalista autoilustakin saa rahaa näyttäviä manöövereitä ketjuttamalla, joten pelkkä kruisailukin palkitaan, kunhan kylki ei kolahda vastaantulevaan autoon, poliisin takapuskuriin tai kannon nokkaan.

Kuolattavien autojen ulkokuoren lisäksi pelissä panostetaan erityisesti myös sisustukseen ja näkymiin. Ulkoasu ei ole välttämättä täysin ennennäkemättömän mahtavaa, mutta yksityiskohtien määrä on huimaava. Koska teitä ja mutkia ei tarvitse kunnioittaa, myös radan ulkopuolinen maasto on huolellisesti mallinnettu. Samoin muiden

hiekkalaatikopelien tapaan kaikkiin horon-tissa siintäviin mielenkiintoisiin paikkoihin voi myös oikeasti ajaa. Uutuutena tuleva päivän ja yön vaihtuminen sytyttää sitten katulamppuja ja kaupunkien valoja määränpäähän paineltaessa.

Autojen ohjattavuudessa on pyritty löytämään autopelien Graalin malja pelattavuuden ja realismin väliltä. Kaikkien autojen halutaan olevan helppoja oppia, mutta niiden todellinen hallitseminen ääritilanteissa olisi haastavaa. Pelistudion edustajan näyttämässä demoversiossa autot tuntuivat käyttäytyvän hieman turhan terävästi, mutta asiaa varmasti viritellään vuoden loppupuoliskon julkaisua varten.

Esitelty versio näytti olevan teknisesti jo hyvällä mallilla, ja itse pelin pitäisi ilmestyä vuoden 2010 toisella puoliskolla Xbox 360:lle, Playstation 3:lle ja PC:lle. Luksusta, moninpelimuotoja ja pieniä yksityiskohtia pursuava Test Drive Unlimited 2 voi olla ilmestyessään todellinen kultakimpale.

**/Matti Isotalo**



# Quick Time Event, hyvä vai hirvitys?

Matti ja Jori lausuvat tuomion pelin katkaisevalle nappihipalle...

## JAA!

sanoo Heavy Rainia ja elokuvallisia kohtauksia rakastava päätoimittaja Jori Virtanen

## EI!

ilmoittaa "Press X to not die" -kohtausten vihaaja, arviokaartin luottomies Matti Isotalo

Tokihan Quick Time Eventeille on sijansa! Reaktiominipelin avulla pelaaja voidaan pitää mukana tapahtumissa silloinkin, kun elokuvamaiset temput vaativat hahmon hallinnan riistämistä pelaajan käsistä. Juuri QTE-pätkien ansiosta peleihin voidaan sisällyttää upeita kamera-ajoja, huikeita cliffhangereita, vatsanpohjasta ottavia stunteja sun muuta ilman, että pelaaja sysätään sivustakatsojan asemaan ja pelin tempo menee rikki. Liika käyttö on kuitenkin pahasta – QTE:t ovat hyvä mauste, mutta ne eivät saa olla itse pääasia.

### Mikä on herra Isoherran paras QTE-hetki?

Heavy Rainin minipelit, aivan ylivoimaisesti. Niissä ei vaadita virheetöntä suoritusta, vaan katsotaan miten hyvin niissä suunnilleen pärjäsi. QTE tehtynä tismalleen oikein.

Oletko Jorin tapaan QTE-ikkailun kaveri? Kerro meille mikä niissä on siistiä sovitteessa [www.gamereactor.fi/forum](http://www.gamereactor.fi/forum).

Reaktioteestimäisten kohtausten uutuudenviehätys kaikkosi jo 90-luvulla. Ideana on tarjota pelaajalle vauhdikkaita vääntöjä vaikka pelin pomoja vastaan, mutta tosiasiaa ne latistavat kohtaukset painallusohjeiden vahtaamiseksi, jolloin itse pääasia ei ehdi seuraamaan. Ne tuottavat enemmän verenpainetta kuin vuoden pakkotyö suolakaivoiksilla pelihahmon rusentuessa, tippuessa tai seivästyessä piljoonatta kertaa saman kohtauksen aikana. "Paina X voittaaksesi" ei myöskään vastaa mielikuvaani aidosta saavutuksesta.

### Mikä on Isotalon kammottavin QTE-trauma?

Dante's Infernon ovien avaamiset, Uncharted 2:n loppumattomat kielekeloikat ja ylipäättänsä kaikki äkkikuolemien takia kohtauksen uusimista vaativat pelit.

Oletko Mattin tapaan lopen ryytynyt nappihin kytättämiseen? Pura sisusti keskustelualueelle [www.gamereactor.fi/forum](http://www.gamereactor.fi/forum).



## 3 haudattua faniprojektia

Pelit ovat inspiroineet modeja, fanipelejä ja elokuvia. Osa kuitenkin saa karun kohtalon, kun lisenssinhaltija puuttuu asiaan.

### The Silver Lining (King's Quest - Vivendi, Activision)

King's Quest -fanipeli The Silver Lining oli uhattuna ensimmäisen kerran 2005, kun Vivendi yritti kieltää pelin julkaisun. Silloin neuvottelut tuottivat tulosta ja tiimi onnistui saamaan luvan lisenssin ei-kaupalliseen käyttöön. Päätös muuttui 2010 maaliskuussa, kun Vivendin ostanut Activision kielsi lisenssin käytön. Ilmaislevitykseen kaavailtu peli oli määrä saada faneille vuoden 2010 kevään aikana, kahdeksan vuotta kestäneen kehitystyön päätteeksi.

### The Hero of Time (Zelda - Nintendo)

Vuonna 2008 aloitettu ja 2009 joulukuussa julkaistu täyspitkä elokuva seurasi melko uskollisesti Zelda-sarjan The Ocarina of Time -osan juonta. Nintendo puuttui elokuvan nettilevitykseen ja DVD-julkaisusuunnitelmiin heti, mutta oli myös reilu. Kunnianosoituksena tekijöiden näkemälle vaivalle, elokuva sai olla netissä vuoden 2009 loppuun asti.

### Damnatus (Warhammer 40k - Games Workshop)

Neljä vuotta työstyetty ja 10000 euroa maksanut täyspitkä elokuva Damnatus joutui pannaan marraskuussa 2007. Elokuvan saksalainen ohjaaja yritti lopulta jopa luovuttaa kaikki teoksen oikeudet GW:lle saadakseen elokuvan yleisön eteen: Saksan tekijänoikeuslaki kuitenkin kieltää kaikkien oikeuksien luovuttamisen, joten lallinen levitys jäi haaveeksi.



## JATKUU VERKOSSA

Artikkelien pitkät versiot löydät aina osoitteesta [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

# iOpener lupaa oikeaa rallia

Mitä jos virtuaaliradalla olisikin tekoälykuskien sijasta oikeita, taktisesti ajavia ammattilaiskuskia? **RTR: The Real-Time Racing Game** lupaa rallifaneille juuri sellaisen vastuksen.

Saksalainen iOpener Media on nouseva yhtiö, jolla on mielenkiintoinen missio. Firma nimittäin yrittää muuttaa peljä tavalla, joka voi poistaa tavallisen tekoälyn pelikokemuksen autenttisuudelle asettamat rajoitukset. iOpener lupaa, että pian pelaajat voivat ajaa kilpaa vaikka oikeaa rallia taivuttavan Kimi Räikkösen kanssa, liveinä. Kaikki perustuu patentoituun GPS-paikannukseen

Kuvion kuuluu kolme osaa. Ensimmäinen iOpener keräsi kehittämälleen paikannuslaitteella tietoa seurattavan kohteen liikkeistä todellisessa maailmassa. Sitten tieto välitetään välityspalvelinten kautta pelaajien konsoleille ja tietokoneille. Lopuksi peli tulkitsee paikannustiedot ja käyttää niitä yhdessä tekoälyalgoritmien kanssa ohjatakseen paikannettavan kohteen virtuaaliversiota pelimaailmassa. Koko prosessiin kuluu vain kolme sekuntia, mikä on linjassa suoran TV-lähetyksen kanssa.

Yhtiötä luotsaavan Andy Lüringin mukaan iOpener-teknologiaa voidaan tulevaisuudessa soveltaa kaikkeen aina

lentosimulaattoreista hiihtopeleihin. Yhtiö on kuitenkin aluksi päättänyt keskittyä vain moottoriurheiluun. Lähivuosien aikana iOpener pyrkii kattamaan kaikki tärkeimmät moottoriurheilusarjat. Tavoite on kunnianhimoinen, mutta ensimmäinen askel on jo otettu.

Ensimmäinen peli, joka tukee iOpenerin kehittämää teknologiaa, on ruotsalaisen Simbinin kehittämä RTR: The Real-Time Racing Game. Suosittuun Race 07 -ajosimulaatioon perustuvan rata-autoilupelin betatestaus on parhaillaan käynnissä, ja valikoidut pelaajat ovat jo päässeet ajamaan kilpaa oikeita ammattilaisia vastaan. Lüringin mukaan palaute on ollut innostunutta.

Betatestin keskeisimpiä tehtäviä on hioa tasapainoa todellisesta maailmasta tulevan GPS-datan ja pelin tekoälyn välillä. Näin pyritään varmistamaan, että peli reagoi luonnollisesti tilanteisiin, joita ei oikealla radalla synny. Pelaajat voivat esimerkiksi törmätä iOpenerin ohjaamaan

autoon tai ammattikuljettaja voi ohittaa pelaajan, vaikkei näekään tätä oikealla radalla. Lopputulos nähdään syys-loka-kuussa, kun RTR valmistuu PC:lle.

Seuraava askel iOpenerin maailmanvalloituksessa on jo hieman kunnianhimoisempi. Yhtiö on nimittäin solminut sopimuksen WRC-sarjan kanssa uudenlaisen rallipelikokemuksen luomiseksi. "Tavoitteena on saada WRC-kausi 2012 iOpenerin piiriin, mutta jo ennen sitä jotkut onnekkaat pelaajat pääsevät testaamaan iOpenerilla varustettua WRC:tä", Lüring totesi.

Aika näyttää, onnistuuko iOpener mullistamaan videopelit. Huhujen mukaan teknologia on herättänyt kiinnostusta aina Formula 1 -piirejä myöten. On siistiä herkutella ajatuksella, että veisi maailmanmestaruuden oikean Michael Schumacherin nenän edestä. Tietysti vähän ajoapuja käyttäen.

**/Kimmo Pukkila**

### Sovellettavissa

RTR perustuu Simbinin paikittuihin simulaattoreihin Race 07 ja GTR Evolution. Tulevaisuudessa Lüring kuitenkin haluaa iOpener-pelejä kaikille arcade-faneista simulaatioharrastajiin. Pelien ominaisuudethan riippuvat vain tekijöistä.

## KRATOSIN PERILLISET

### Sonyn toimintasankarilla riittää jäljittelijöitä

Kratosta on kiittäminen ainakin seuraavista:



#### Dante's Inferno

Alusta Playstation 3 / Xbox 360 Pisteet 8/10

EA ei juurikaan peitellyt tarkoituksensa: Sonyn God of War myi naurettavia määriä, ja omaan talliin tarvittiin samanlainen tykki. Kratosin korvikkeeksi valittiin renessanssirunoilijan testosteronilahdettu versio ja tekijäksi kiinnitettiin Visceral, jonka luova tiimi on selvästi hieman häiriintynyt väkeä. Vaikka laatuavoitteet eivät aivan täytyneetkään, viihdearvo oli kiistämätön.



#### Bayonetta

Alusta Playstation 3 / Xbox 360 Pisteet 9/10

Platinum Gamesin umpitimantinen Bayonetta on pintapuolisesti enemmän velkaa Devil May Crylle kuin Kratosin painajaismaiselle versiolle antiikin Kreikasta. Silti, jos vanhan sotahimur peli ei olisi ollut hitti, olisi turpasaunova lateksinotakin saattanut jäädä luonnoslaatikkoon.

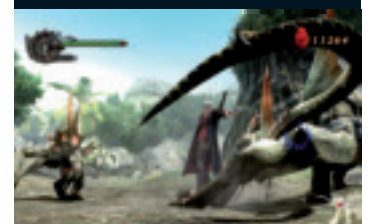


#### Darksiders

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Pisteet 7/10

Vigil Games on sanonut ihan selkeästi, mistä voi Darksidersin aineet: kaksi osaa God of Waria ja yksi osa Zeldaa. Pelin sarjakuvamainen tyyli on vaihtelevasti epäilyttänyt tai herättänyt World of Warcraft -nostalgiaa, mutta ohjaimien tarttuneet ovat pian huomanneet käytännön koostuvan Kratosin mittleistä tutusta peli-imusta sekä valtavasta valikoimasta mainioita pomomättöjä.

### Vaan miten se menikään?



#### Devil May Cry 4

Alusta Playstation 3 / Xbox 360 Pisteet 9/10

Devil May Cry sekä elvytti että uudelleenmääritti modernin toimintapelin beat 'em up -alalajin. On sekä ironista että sopivaa, että neljännessä osassaan sarja tuli ympäri ja yhteen, ja lainasi nyt reiluja määriä inspiraatiota God of Warista, jota ei olisi ikinä tehty ilman Capcomin miekkasankari Danten antamaa kimmoketta.

## MITÄ TULI SANOTTUA?

Lystejä lausuntoja pelialalta

**Tomonobu Itagaki, Team Ninja**

"Olipa tyhmä kysymys. Jos ylipäätään annan julkaista tämän haastattelun, teidän pitäisi nimetä se Tyhmien kysymysten haastatteluksi."





DARKSIDERS™

# YOUR LAST DAYS

*begin now* **OUT NOW!**

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



PS3

PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



© 2007 THQ Inc. THQ and its logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Standard network charges apply.

## Voihan *Sega!*

Kerran suuri sininen Japaninmaalta teki mitä tahtoi. Vauhtisiilillä on nyt viimeinen tilaisuus pelastaa maineensa.



**VAUHTIHIRMUN HARHARETKET.** Sonic-legendan luoneen trilogian jälkeen sinisiilin osana on ollut joutua toistan omistuisempien harharetkien tähdeksi. Vuosia odotetusta Sonic the Hedgehog 4:stä on fanien päässä tullut se peli, joka joko pelastaa Sonicin perinnön tai kuoppaa sen lopullisesti.

### OTA KANTAA!

Keskustele, blogaa tai lue lisää aiheesta osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

**Sega ei enää  
kipua peräpeili  
edellä Fuji-vuorelle  
- vai kipuaako  
sittenkin?**



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

### Myötä ja vastamäessä

Sonic Team on keittänyt maskottiiaan monelaisessa sopassa. Sinisiilin uran vaiheet aiheuttavat fanille sekä nostalgian kyynellä että synkkää myötähäpeää.

### Sonic the Hedgehog 2

Alkuperäisen trilogian paras osa on makuasia. Kakkososa esitteli Sonicin kaksihäntäisen Tails-kaverin ja petraasi ykkösosan suoritusta kaikessa. Siilin maine oli huipussaan ja taivas tähtiä myöten auki tulevalle menestykselle. Ikimuistoisin hetkin lukeutuu mm. huima lopputaistelu tohtori Robotnikin lentävällä muna-aluksella.

### Sonic Drift

Sonic yritti kampaata Mariota kart-tuolilla jo 90-luvun puolessavälissä Segan kannettavalle Game Gearille julkaistuilla Drift-peleillä. Vanhentunut pelimoottori, kömpelö ohjaus ja heikko ratasuunnittelu kuitenkin takasivat, että Driften jälkeen Sonicin kisat käytiin pitkään ainoastaan jalan. Alustavalintakin oli omituinen, sillä Mega Drive oli tuolloin suosionsa huipulla, Game Gear puolestaan hyvää vauhtia kuoleva alusta.

### Sonic and the Black Knight

Sonic Teamin viimeisin tuotos on myös sen suurin floppi. Sonicin varustaminen miekalla oli jo outo ajatus sinänsä, mutta tymeät kentät ja tahmaava ohjaus karkottivat pelin äärestä tehokkaasti. Pelissä ei ollut Sonicia jäljellä kuin aavistuksen verran, mutta tiimi halusi silti pitää konseptin suhteen päänsä hinnalla millä hyvänsä.

eivät pelit ole päässeet lähellekään alkuperäisen trilogian magiaa.

Ja nyt, 16 vuotta kolmannen Sonicin jälkeen, Sega yllättäen ilmoittaa virallisesta jatko-osasta. Sonic the Hedgehog 4 julkaistaisi ladattavana pelinä ja vieläpä episodimuotoisena sellaisena. Informaatiota joutuu sulattelemaan hetken. Sonic the Hedgehog 4 oli pitkään pelkkä myytti. Konsolisukupolvi toisensa jälkeen nimi nousi huhuissa pinnalle mutta peli ei koskaan realisoitunut. Vuosikausien toilailun jälkeen Sega päättää kuitenkin viimein julkaista pelin. Yllättäen näyttää siltä, että Sega kerrankin seuraa aikaansa eikä kipua entisen sankarinsa kera peräpeili edellä Fuji-vuorelle kuten niin monta kertaa aiemmin. Vai kipuaako sittenkin?

Ajat ovat nimittäin suotuisat vanhoja muisteleville. Kun katsoo, miten moni vanha klassikko on nähnyt viimeisen vuoden parin aikana uudelleen päivänvalon, menee vanhalla pelurilla väkisinkin pää pyörälle. Castlevania, Contra, Gadius ja Mega Man olivat vasta alkua. Nyt retrottajille on tarjolla myös Thexder, Excitebike, Blaster Master ja monen monta muuta. Huomattavinta näissä julkaisuissa on se, etteivät pelit ole pelkästään uudelleen lämmitettyjä vanhoja klassikoita, vaan ne ovat uusia itsenäisiä jatko-osia edeltäjilleen. Niinpä Sonic sopii tähän remmiin paremmin kuin hyvin.

Huomattavaa on kuitenkin se, että Sega lähtee kilpailuun mukaan vasta huomattuaan miten hyvin muut nostalgiset jatko-osat ovat menestyneet, erityisesti Mega Man. Mieleen juolahtaakin ikävä pelko siitä, että Sega valitsee Sonicille helpon tien takaisin parrasvaloihin. Sonic-peleistä vastannut Sonic Team ei ole luonut mitään merkittävää vuosikausiin ja hyvätkin ideat ovat aiemmin hukkuneet viimeistään huonon toteutuksen alle. Jos kilpailijoilta ei ole opittu edelleenkään muuta kuin bisnesmalli, lopputulos voi olla jotain mitä ei kehtaa edes ajatella. Samalla täytyy myös kyseenalaistaa ryvetyneen Sonic-brändin kilpailuvoima vuosien varrella paremmin menestyneitä kilpailijoita vastaan. Tosin olihan Mega Manillakin harharetkensä.

Sega on ottamassa suurempaa riskiä miltä ehkä näyttääkään. Rahallinen riski lienee olematon, mutta Sonic Teamin imagon kannalta julkaisulla on valtava merkitys. Sonic the Hedgehog 4 on firman viimeinen mahdollisuus näyttää taitonsa, sillä jos peli onnistutaa mokaamaan, anteeksiantoa on turha enää anella. Samalla Sonicin ura voidaan virallisesti julistaa päättyneeksi. Toivon hartaasti että tällä kertaa Sega tietää, mitä on tekemässä.

**Tero Kerttula**



Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä YUKE'S Julkaisija THQ Julkaisu 8.5. Pelaajia 1-2 Ikäraja 16

# UFC 2010

Toimituksen suurin vapaaottelufanaatikko kävi Las Vegasissa jututtamassa Dana Whitea ja katsomassa, miltä näyttää **UFC 2010: Undisputed**

Teksti: Petter Hegevall

**T**äällä sitä ollaan, Mandalay Bay -hotellin 40. kerroksessa, keskellä Las Vegasia. Minut ja huiman pudotuksen erottaa vain ohut kerros kattolasia, eikä korkeanpaikankammoni oikein halua tulla sinuiksi mokoman ajatuksen kanssa. Tästä huolimatta olen täysin taivaassa. UFC eli Ultimate Fighting Championship, maailman suurin vapaaottelija-organisaatio, on järjestänyt gaalaillan. Vapaaottelijoiden elitti on viettämässä rentoa iltaa ja minä olen keskellä sitä kaikkea.

Juttelen kahden UFC-ottelijan, Josh Koscheckin ja Mike Swickin kanssa UFC 2009 Undisputedista ja liitimme laimeaa amerikkalaista olutta. Ilmapiiiri on rento ja miellyttävä, musiikki ei pauhaa liian lujalla ja miehet laskevat leikkiä vapautuneesti kaikesta mieleen tulevasta. Kumpikin kertoo pitäneensä edellisestä UFC-pelistä, mutta itse marisen pelin pystyssä käytyjen tappeluosioiden olleen jäykkiä ja mekaanisia. Swickin mielestä peli oli helvetin hauska ja komea, ja verkko-ottelut todella julma kokemus. Huomaan huvittuneena olevani kahta keskustelukumppaniani päätä pidempi, ja ainakin kymmenen senttiä kookkaampi kuin käytännössä kaikki UFC 2010: Undisputed -pelin ottelijat. Pituuserosta huolimatta jokainen heistä voisi tehdä minusta rusetin.

Swickillä on päällään itse tehty T-paita, jossa komeilee "I Love THQ" -painatus. Hän syö puhuessaan. Itse asiassa hän syö koko ajan, eikä näytä koskaan tulevan kylläiseksi. Leipäkori tyhjenee, kookas lautasellinen kananpoikaa katoaa ja kannullinen vettä häviää tuosta vain lyhyen keskustelumme aikana. Ahtaessaan leipäkipaletta suuhunsa Swick kertoo punninneensa itsensä seuraavan päivän ottelua varten – hän on kadottanut viikon aikana runsaasti massaa ja nestettä, ja nyt on aika tankata. Swick on itse asiassa silti liian suuri ollakseen welterweight-luokituksessa, mutta jotenkin onnistuu aina hivuttamaan painonsa riittävän alas ennen otteluita. Tempusta tuntuu olevan hyötyä, sillä Swick on voittanut viimeisistä viidestä UFC-matsista neljä.

Keskustelu keskeytyy, kun siirrymme Mandalay Bayn konferenssitilaan, jossa UFC:n toimitusjohtaja Dana White ja THQ:n tuottaja Neven Dravinski ovat valmistautuneet esittelemään tulossa olevaa UFC 2010: Undisputed -peliä. White kuulostaa tyytyväiseltä kerratessaan miten vapaaottelun tuntu oltiin saatu edelliseen peliin mallittua. Se näkyi myös myynnissä: UFC 2009 Undisputed myi 3,7 miljoonaa kappaletta. Nopeasti puhuva Dravinski puolestaan on vakuuttunut siitä, että UFC 2010 pyyhkii edellisosalla lattiaa menen tullen.

"Uusi peli murhaa edeltäjänsä," Dravinski hehkuttaa, "se todella murhaa sen."

Herrat ohjaavat läsnäolijoiden huomion huoneen länsireunalla kököttävään jättiläismäiseen televisioon. Ruudulle lävähää UFC 2010: Undisputedin aloitusruutu, jonka valikot on uusittu muistuttamaan televisiossa nähtävien UFC-kisojen oheisgraafikoita. Peliä esitellään ottelulla, jossa virtuaali-Swick ottaa mittaa Paulo Thiagosta. On alusta asti selvää, että peliä kehrittelevä Yuke's on petranut animaation tasoa: molemmat ottelijat ovat selkeästi vähemmän jäykkiä ilmestyksiä. Siirtyessään mattopainiin tappelijat voivat nyt tarrata

## "Uusi peli murhaa edeltäjänsä, se todella murhaa sen."

myös toisiaan ranteista kiinni, mikä saa kamppailun näyttämään ja tuntumaan entistä luontevammalta. On selvää, että Yuke's on halunnut kuroa umpeen pystyssä käytävän ja kehän pohjalla nahistelun välistä kuilua. Otteet ja lukot luonnistuvat autenttisen näköisesti, ja koko pelimekaniikka vaikuttaisi enemmän dynaamiselta: Thiago iskee harhautuksen oikealta ja yrittää päästä Swickin iholle, mutta Swick vastaa käyttämällä kehän reunoja hyödykseen ja rankaisemalla Thiagoa muutamalla ultranopealla suoralla suoraan kääkättimeen. Moiset vastaliikkeet ovat uusi lisä peliin ja tuovat tappeluun oikeanlaista fiilistä.

Dravinski pistää paussin Swickin ja Thiagon tukkanuottasille ja tarttuu taas mikrofoniiin.

"Olemme sisällyttäneet kaikki fanien kaipaamat ominaisuudet UFC 2010: Undisputediin. Otteista voi nyt vapautua samalla analogiseen tatinvääntöön perustuvalla mekaniikalla kuin millä aiemmin irtauduttiin sidonnasta. Olemme lisänneet peliin myös nopeita lukkoja, ja otetta yrittävät pelaajat voivat nyt epäonnistuessaan kokeilla saman tien uudestaan, ilman tarvetta palata yritysten välissä takaisin puolustusasentoon."

Ottelu jatkuu. Uusi Sway-ominaisuus antaa pelaajien heiluttaa ottelijan kroppaa paremmin, jolloin iskuihin saa

lisää voimaa taakse, ja myös väistöliikkeet onnistuvat vikkelimmin. Dravinski myös kertoo, kuinka he ovat luoneet jokaiselle 100 ottelijalle yksilöllisiä liikkeitä ja kuvioita. Tämä on minulle illan paras uutinen. UFC 2009 Undisputedin ottelijoiden samankaltainen liikehdintä tuhosi suuren osan peli-ilosta, eikä mikään ihme. Kaksi eri näköistä veteraanitappelijaa liikkumassa tismalleen samalla tavalla ei ollut erityisen aidon näköistä. UFC 2010: Undisputedissa tilanne on näemmä korjattu: esittelyn ottelussa Swick liikkuu täysin eri tavalla kuin Thiago, aina iskujen liikeratoja ja tempoa myöten.

Yuke's on kuulemma tehnyt jokaiselle kehäkettelulle nelinkertaisen määrän animaatioita edelliseen osaan nähden. Ennen kaikkea otteiden suorittaminen näyttää autenttiselta, vaikka jalkatyö eittämmättä näyttää edelleen kolholta.

"UFC 2010:ssä olemme änkeneet mukaan muutaman uuden taistelulajin eli karaten, painin ja sambon," Dravinski kertoo. "Olemme myös lisänneet peliin tuen vasenkätisille ja vetäneet Create-A-Fighter -järjestelmän kokonaan uusiksi. Pelaaja voi luoda tappelijansa vasuriksi ja päättää, kummasta kädestä ne kovimmat lyönnit lähtevät. Pelaajien ei myöskään enää tarvitse valita kahden taistelutyylin välillä omaa ottelijaansa luodessaan, vaan kamppailijalle voi ottaa haluamiaan piirteitä ja tyylejä oman mielensä mukaan."

UFC 2009 Undisputedissa melko suuri osa pelin 74 taistelujasta oltiin selkeästi luotu pelin omalla hahmonluontimekaniikalla. Tim Sylvia ja Cro Cop olivat tästä parhaat esimerkit – molemmat näyttivät oudoilta ja kävelivät jäykästi kuin paksut kepit. THQ mainostaa, että UFC 2010: Undisputedin kohdalla asia on toisin – yhtäkään pelin yli sadasta ottelijasta ei ole tehty hahmonluontityökalulla, vaan jokainen on huolella rakennettu alusta asti mahdollisimman lähelle oikeaa esikuvaa.

Toinen uusi ominaisuus UFC 2010:ssa on turnaustila, jossa pelaaja voi suunnata verkkoon harjoitusleirille ja siellä osallistua maksimissaan 16 ottelijan turnauksiin. Turnausten voittaja saa itselleen UFC-sopimuksen, eli avaa peliinsä bonusesineitä. Niinikään uudessa Title-pelitilassa pelaajat puolestaan havittelevat painoluokkansa mestaruusvyötä ja yrittävät pitää sen hallussaan viiden peräkkäisen ottelun ajan. Dravinski kertoo, että vaikka Title-tila kuulostaa samankaltaiselta kuin perinteinen urutila, eroavaisuuksia löytyy. Title-tila keskittyy enemmän kovaan ja nopeaan vyöntäytelyyn, ja jättää muut aspektit kuten harjoitusohjelmat vähemmälle huomiolle.





Esittelytilaisuus päättyi yhden demomatsin jälkeen, ja kysymykseen, pääsenkö itse testaamaan peliä vastataan tiukasti ei. White valmistautuu kahden haastatteluvuoroaan odottavan journalistiryhmän käsittelyyn, ja jään nurkille hengaamaan siinä toivossa, että pääsisin hetkeksi jututtamaan häntä kahden kesken. Odottelu palkitaan – saan yhteyttä UFC-nokkamiehen illan loppupäässä. Miehestä on silminnähden mukavaa puhua UFC:n tulevaisuudesta pelimaailmassa. Käytän tilisuutta hyväkseni, ja kysyn, oliko UFC 2009: Undisputedissa mitään, jotain, mistä hän ei pitänyt.

"UFC 2009 oli hyvä peli," White vastaa. "En pelaa itse kovinkaan paljoa, mutta katson usein kun muksut pelaavat. UFC 2009 oli niitä pelejä, jossa kuka tahansa saattoi poimia ohjaimen ja päästä heti tappelun tuntuun mukaan, mutta vasta runsaasti harjoittelemalla pelaajista

## "EA on feikkiyhtiö täynnä feikkipaskiaisia, jotka ajattelevat vain rahaa..."

tuli todella, todella hyviä. Pitää silti sanoa, että siitä puuttui monia juttuja, kuten vasenkätisyys, nopeat otteet ja turnauspelitila. Kun Dravinski tuossa äsken sanoi, että UFC 2010 murhaa edeltäjänsä, hän ei yhtään lioitellut. Olen pelannut tulokasta aika paljon ja tajunnut itsekin, miten paljon parempi peli se oikeasti on. Tämä ei ole mikään EA:n peli, jossa vain lisäämme pari uutta pelipaitaa ja muutaman ottelijan ja yritämme ryyssä niin paljon rahaa kuin vuoden aikana voimme. Kyseessä on ihan uusi peli, joka jättää edeltäjänsä jälkeen kaikilla tavoilla."

Whitella on selvästi mielipiteitä, joten kysyn, mitä mieltä hän on EA:n UFC-vastineesta, EA Sports MMA:sta. Vastaus on puhdasta Dana Whitea, vahvalla kirollulla ja yleisellä hyökkäävyydellä ryyditettynä.

"EA Sports voi painua helvettiin. Tiedätkös, muutama vuosi sitten otimme EA Sportsiin yhteyttä ja tarjosimme heille ideaa UFC-pelin tekemisestä. He sanoivat, ettei heitä kiinnosta, koska heidän mielestään vapaaottelu ei ollut oikea urheilulaji. Oletko eläissäsi kuullut yhtä helvetin typerää väitettä? Ja nyt kaksi vuotta myöhemmin, kun meidän pelimme on myynyt neljä miljoonaa kappaletta ja laji on kasvanut eksponentiaalisesti, EA ryhtyy kehittämään omaa MMA-peliään ja puhuu lajista ikään kuin se olisi itsestäänselvästi rakastettu osa EA-

maailmaa. Pirun idiotit. Painukoot helvettiin. Me rakensimme tämän lajin tyhjästä, UFC perusti koko lajin, ja nyt EA kuvittelee voivansa vain kävellä paikalle ja omia koko homman itselleen. Ei ikinä. Ei mikään mahti eikä mikään määrä rahaa tee EA:sta vapaaottelun asiantuntijaa. EA on feikkiyhtiö täynnä feikkipaskiaisia, jotka ajattelevat vain rahaa. Suksikoot kuuseen koko konkkaronkka."

Danan naama helottaa purkauksen päättyessä, ja luonteenpalo onnistuu sekä huvittamaan että pelottamaan. Zuffa on rakentanut UFC:stä imperiumin ja ohjaa koko lajin kehitystä - Dana tietää sen ja on tottunut puhumaan juuri niin kuin lystää. Se on virkistävää ja erilaista.

Lyhyt haastattelu on pakko päättää, joten siirryn vapaaottelijoiden seuraan. Kyselen kamppailijolta mitä mieltä he olivat sarjan edellisestä pelistä, ja millaisia

odotuksia heillä on UFC 2010: Undisputedin suhteen. Ensimmäisenä saan hollille Brandon Veran, joka vaikuttaisi rakastavan videopelejä. "Pelasin UFC 2009 Undisputedia runsaasti ja pidin siitä kovasti. Hyvä pelattavuus ja nätti grafiikka," Vera summaa.

Kevytsarjalainen Gray Maynard hengaa baaritiskillä odottamassa lisää minipurilaisia. "Pelaan jonkin verran," hän kertoo. "Tällä hetkellä MX vs ATV Reflex viihtyy konsolissani ja mielestäni se on tulkittoman vaikea. Mitä UFC 2009 Undisputediin tulee, oli jotenkin kummallista ohjata itsensä virtuaaliversiota kahden tatin välityksellä. Lopulta se luonnistui ihan hyvin, vaikka vähän harjoittelua vaatikin."

Reissuni lähestyy loppuaan. Kaikkien UFC-ottelijoiden tapaaminen ja UFC 109:n näkeminen paikan päällä olivat upeita kokemuksia. UFC 2010: Undisputed vaikuttaisi parantavan peliä kaikilla niillä osin, mistä edellisosan kohdalla jaksoin marista. Animaatiot ovat paremmat, pystyssä otteleminen tuntuu vähemmän kömpelöltä ja mekaaniselta ja sekä pelin laajuutta että sujuvuutta on hiottu merkittävästi. Vuodesta 2010 näyttäisi tulevan edellistä parempi niin UFC:lle kuin vapaaottelullekin.

**/Petter Hegevall**

**Gaalailta huipentui aitoon UFC-matsiin. Ottelun jälkeen minua onnistaa: saan tilaisuuden haastatella Randy Couturea, miestä joka viime hetkillä voitti illan pääottelun Mark Colemania vastaan.**

**Miten voit? (Couturen toinen silmä on turvonnut ja otsa punoittaa pahasti.)**

- Oikein hyvin. Olen elämäni parhaassa kunnossa ja kykenin ottelun aikana liikkumaan ja toimimaan nopeasti, kuten näit.

**Kuinka vaikeaa oli pudottaa painoa luokkasi maksimiin, 93 kiloon?**

- Ei mitenkään erityisen hankalaa. Yleensä painan siinä sadan kilon hujakoilla. Olen todella tarkka ruokavaliostani muutamaa viikkoa ennen kutakin ottelua, ja tuppaan karistamaan ne viimeiset kilot saunassa noin kymmentä tuntia ennen punnitusta. 93 kiloa on minulle se paras mahdollinen painoluokitus, enkä ole koskaan kokenut mitenkään työlääksi pudottaa siihen vaadittavaa painoa.

**Mitä seuraavaksi tapahtuu?**

- Se riippuu Danasta ja Joe Silvasta. Voin oikein hyvin tällä hetkellä, kehoni on kestänyt rankan treenin erin-omaisesti ja tuntuu siltä, että kehityn koko ajan paremmaksi ottelijaksi. Tahdon otella ainakin tänä kesänä ja uudestaan syksyllä. Tahdon taistella ainakin kahdesti vielä tänä vuonna. Ainakin.

**Olet silminnähden paremmassa kunnossa kuin kuka tahansa muu 46-vuotias. Kuinka väsynyt olet kommentteihin iästäsi?**

- Ihmiset totta kai kysyvät jatkuvasti milloin aion vetäytyä eläkkeelle. Ei siitä voi pahastua, olenhan kuitenkin jo 46-vuotias. En kuitenkaan ole koskaan tuntenut, ettei fyysikkani jaksaisi tätä kaikkea, päin vastoin. Rakastan vapaaottelua, elän sen tuomille haasteille ja haluan jatkaa tätä vielä pitkään.

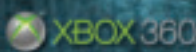
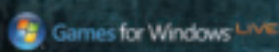
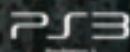
**Mitä mieltä olit UFC 2009 Undisputedista?**

- Pelasin videopelejä todella harvoin ja kokeilin kyseistä peliä vain lyhyen pätkän. Olen kuitenkin kuullut, että se oli erinomainen peli, joka teki vapaaottelulle lajina oikeutta.

**Oletko mukana sarjan seuraavassa osassa, UFC 2010: Undisputedissa?**

- Valitettavasti en. Erosin UFC:sta hetkeksi, sillä emme päässeet yhteisymmärrykseen sopimukseni sisällöstä. Tässä välissä ehdin lupautua mukaan EA Sports MMA -peliin – yritimme saada EA:ita lupaa nimeni ja hahmoni lainaamiseen UFC:n uuteen peliin, mutta he kieltäytyivät. Tämän vuoksi olen mukana vain EA:n vapaaottelupelissä.

# WE WILL REBORN



© 2009-2010 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Developed by 2K Marin, 2K Australia, 2K China and Digital Extremes. BioShock, 2K Games, 2K Marin, 2K Australia, 2K China, the 2K Games logo, the 2K Marin logo, the 2K Australia logo, the 2K China logo and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Digital Extremes and its logo are trademarks of Digital Extremes. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



# BIOSHOCK 2

9th February 2010  
[www.bioshock2game.com](http://www.bioshock2game.com)



Julkaisu 16.4.

## Dead to Rights: Retribution

Alusta **PS3/Xbox 360** Kehittäjä **Volatile Games**  
Julkaisija **Namco** Pelityyppi **Toiminta**

**DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION** on hahmon takaa kuvattu toimintamättö, joka lainaa paljon hongkongilaisista toimintaleffoista. Yksinkertaisesti toteutetun kamppailun parasta antia olivat näyttävät erikoisliikkeet, jotka vaativat oikea-aikaista ajoitusta onnistuakseen. Tulitaistelussa suojan käyttö on nykykäytännön mukaisesti olennaisessa roolissa. Tehokkaasti toimimalla pelaaja voi käyttää keskittymiskykyä ajan hidastamiseen. Ennakkoversiossa testailtiin myös pelisankari Jackin Shadow-koirana temppuilua. Koiramaisuudet eivät vakuuttaneet lyhyessä osiossaan, mutta lopullinen peli esittelee kumppaneiden yhteistyötä laajemmassa kaavassa. Retribution tarjoaa mallikasta toimintaviihdettä, vaikka vuoden peli-tittelä se ei hätyyttelekään.

**Jukka Moilanen**



Julkaisu 21.5.

## Lost Planet 2

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

**MINULLE LOST PLANET TARKOITTA** jään ja lumen peittämää maisemaa sekä itse asiassa hyvin kirjoitettua juonta Wayneista ja taistelusta lumesta iskeviä rosvoja vastaan. Lost Planet 2 antaa palttua moisille ennako-odotuksille ja korvaa hyiset ympäristöt trooppisilla viidakoilla ja uusilla vastustajilla. Itse asiassa ensi vilkaisulla EDN III -

planeetan tutuista paikoista ja tukikohdista ei ole jäljellä juuri mitään. Tämän lisäksi Lost Planet 2 ei keskity vain yhden henkilön tarinaan, vaan peli vaihtelee useamman, usein nimettömän päähenkilön välillä, minkä ansiosta kehyskertomuksen viehätyös ottaa selkeää takapakkia

Toisin kuin edeltäjänsä, Lost Planet 2 on selkeästi rakennettu moninpelin ympärille. Pelasit sitten yksin tai kavereiden kanssa, olet aina osa neljän sotilaan ryhmää. Pelko tekoälyn prakaamisesta ja tunnelman vesittymisestä on aiheellinen, sillä tekoälyn ohjaamat hahmot käyttäytyvät kuin erikoiskoulun oppilaat. On selvää, että Lost Planet 2 on tarkoitettu nautittavaksi kavereiden

kanssa. Hyvä esimerkki tästä on tehtävä, jossa täytyy puolustaa neljää generaattoria. Jos pelaa yksin, kolme tiimitoveria seuraavat perässä kuin hai laivaa, ja kolme generaattoria on aina vailla puolustusta. Turhauma on taattu.

Nelinpelinä Lost Planet 2 pääsee oikeuksiinsa. Se tuntuu sekoitukselta tehtäväpohjaista moninpeliräis-kintää, jossa kuolema tarkoittaa vain pientä taukoa ennen syntymistä lähimpään tallennuspisteeseen. Peli on piripintaan täynnä röyhkeää mättämistä, eivätkä aseet pysy useinkaan hiljaisena muutamaa sekuntia kauempaa. Ykkösosasta tutut jättimäiset Akrid-itikat



Julkaisu 3.9.

## Dead Rising 2

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä Blue Castle Games  
Julkaisija Capcom Pelityyppi Toiminta

**DEAD RISING 2 JATKAA** elävien kuolleiden seassa mellastamista. Itsenäinen jatko-osahan se kuitenkin on - tarinalla ei ole mitään tekemistä edellisen osan kanssa, päähenkilö on vaihtunut ja hulluutta lähentelevän verilöylyn miljöökkin on ostarin sijasta Las Vegas. Osa animaatioista on repäistä suoraan tahattoman pökölönnäköisestä ykkösosasta ja itse pelimekaniikka on hivenen kömpelö, mutta mitä sitten? Monessako pelissä voi huvitella rälläämällä 239 zombin yli rullatuoililla? Puhumattakaan miten vinkeää on kahlata valtavassa zombimeressä, kun pelaajalle lyödään käteen rynnäkköaseeksi kelpaava ruohonleikkuri, kepin päihin laitettavat moottorisahat ja ehta lyömämiekka? Luvassa siis puhdasta väkivaltaviihdettä, jossa järjellä ei ole mitään sijaa.

**Petter Hegavall**



ryhtyvät täysimittaiseen hyökkäykseen, ja trooppinen ilmasto on tehnyt entuudestaan tappavista korreista vielä sitkeämpiä, vihaisempia ja kookkaampia.

Kakun kuoruttua useamman osapuolen kattava

## Selkeästi rakennettu moninpelin ympärille

monen rintaman sota, jossa ykkösestä tutut NEVEC ja lumirosvot ovat vain kaksi kiistakumppania. Pelistä löytyykin paljon enemmän faktioiden välistä turpa-

saunaa, mikä tuo miellyttävää vaihtelua sodan kulkuun. Alkuperäisessä Lost Planetissa entraushaan varassa hoidettu kiipeily näytteli suurta osaa, mutta nyt kun suurin osa taistelusta käydään tukevasti maan pinnalla, vaijerin varassa heijailu on selkeässä sivuroolissa.

Lost Planet 2 vääntää kaikin tavoin lisää kaasua. Viholliset ovat vaikeampia ja isompia, Vital Suit -taisteluhaarniskat ovat hauskoja käyttää, räjähdykset ovat järjettömän kokoisia, äänipuoli on sekä jyrkempi että tyympä ja graafinen taso on selkeästi ykkösosaa parempi. Peliä on helppo verrata Gears of War -sarjaan, eikä vähiten kyseisestä äijäilypelistä vierailulle tulleiden

Domin ja Marcuksen ansiosta. Tuskin tulee yllätyksenä, että pelin päätuottaja Jun Takeuchi on Gears of War -pelin suuri ystävä.

Capcom on tehnyt niin selkeän pesäeron alkuperäiseen Lost Planetiin, ettei se varmasti tule miellyttämään kaikkia pelin faneja. Kakkososa on puhdasta moninpelitoimintaa ja se melkeinpä vaatii nopean verkkoyhteyden ja kolme hyvää pelikaveria päästäkseen täyteen loistoonsa. Lost Planet 2 vaikuttaa oikein lupaavalta ja lievällä hiomisella ja hienosäädöllä Capcom osunee toistamiseen kultasuoneen.

**Jonas Mäki**



#### SYNKKÄ ZETORI

Pimeys voi riivata myös elottomia esineitä. Niin laatikot, kaapelikelat kuin maansiirtokoneetkin voivat ampaista ärjyn kimppuun, ja kohtijyräävä tonni terästä tekee tietyksi pahaa jälkeä. Valon pimeyttä torjuva voima toimii onneksi myös kiinteisiin kappaleisiin, eli riittävä määrä luksuja taltuttaa pillastuneen traktorinkin.

#### TURVAPAIKKA VAI EI?

Valo yleensäottaen tarkoittaa turvaa ja hetken rauhaa, mutta genrelle uskollisesti synkät rautaportit ja valoa vasten piirtyvä kumara siluetti eivät herätä luottamusta. Onneksi on tämä haulikko...



Julkaisu 21.5.

## Alan Wake

Alusta Xbox 360 Kehittäjä Remedy Julkaisija Microsoft Pelityyppi Toiminta/Kauhu

**JOS KANSA ON ODOTTANUT REMEDYN** uusinta jo viisi vuotta ja luonut siitä omat mielikuvansa ja käsityksensä pelkkien kuvien ja haastattelujen pohjalta, voiko se silti vastata odotuksiin? Kyllä voi.

Alan Wake on kauhukirjailija, joka saapuu vaimonsa kanssa hermomalalle idylliseen Bright Fallsin pikkukau-

punkiin. Rentoutuminen jää haaveeksi, kun pimeys ottaa kiinteän muodon ja kiskaisee vaimon tummaan veteen. Perään sukeltava kirjailijamme osuu aaltoihin, mutta havahtuu saman tien kolarissa olleen auton ratista.

Se pahansuopa pimeys on kuitenkin edelleen Waken kintereillä, ja siellä täällä lojuu otteita Waken seuraavasta kirjasta, jota hän ei kuitenkaan ole koskaan kirjoittanut. Tyhjästä tulleilla tekstinpätkillä on myös ikävä tapa muuttua todeksi, aina kirvesmurhaaja ja varjoista muodon ottaneita varjoksia myöten. Ja miksi Wake näkee hulluksi tulleen itsensä telkkarissa höpöttämässä kirjoittamisen tärkeydestä? Alkaa kujanjuoksu, jossa mielenterveyttään

epäilevä Wake yrittää etsiä vaimonsa, ennen kuin painajaismainen pimeys nielaisee hänet, aivan kuten Bright Fallsin asukkaat.

## Klassista kauhua hulluuden rajamailla

Alan Waken premissi on klassista kauhua, jossa leikitellään hulluuden rajamailla ja pinotaan päälle peloista perinteisintä: pimeää. Kaikkialla vaanii vaara, varjoihin ei ole asiaa ilman taskulampun turvaa ja



**MAASTURILLA PÄÄSEE**  
Wake pääsee taistamaan taivalta myös ajoneuvoilla. Testisessiossa ei kumijalka päässyt käryämään, mutta kuvan maasturi tuskin on ainoa käytettävissä oleva ajokki. Ainakin painajaisissaan Wake ajaa Evil Dead -elokuviista tutulla beigellä 1973 Oldsmobile Delta 88:lla.



**SUMUJA JA SAVUJA**  
Yöaikaan Bright Falls on täynnä sumua, joka tekee taskulampun valokeilan kantamalle ikäviä. Tiivis sumu on kuitenkin enemmän tehokas tapa luoda aavemaista ja pelottavaa tunnelmallinen kuin mitään muuta, mutta elintärkeän valokeilan hajotessa vain muutaman metrin jälkeä hyödyttömäksi tunnelmavaloksi on vaikea olla pelkäämättä.



**PIMEYDEN PEITTÄMÄ**  
Ruudun keskellä oleva Wake piirtyy aina tarkasti, mutta pimeyden riivaamat ihmiset ja esineet ovat ääriäviivoiltaan häilyviä ilmestyksiä. Temppu on yksinkertainen, mutta tekee pelaajalle hyvin selväksi, ettei nyt olla tekemisissä minkään järjellä selitettävän kanssa.

jatkuvasti joku – ei, vaan jokin – ajaa takaa. Kun häilyvän mutta ikävän kiinteän pimeyden peittämä kirvesmies humauttaa oikein olan takaa, voi vain olla kiitollinen siitä, että herra Wake osaa väistää kohti tulevia iskuja. Näiden hidastetut kamera-ajot korostavat tyylikkäästi, miten läheltä se kirves Waken kalloa kävikään.

Pimeyden torjumisessa selkeästi tehokkain väline on se itsestäänselvin vaihtoehto eli valo. Valo ajaa riivattuja olentoja verhoavan pimeyden kauemmas ja tekee niistä haavoittuvaisia perinteisille aseille. Runsaasti toimintaa sisältävässä pelissä ei poikkeuksellisesti ole lainkaan tähtäintä, vaan luodikot sylkevät suunnilleen sinne minne

fikkari osoittaa. Näppärää.

Valolla ja varjolla leikkivä grafiikka on erittäin tunnelmallista, ja öiset metsämaisemat klaustrofobisen täynnä vaaroja piilottelevaa kasvustoa. Valonlähteitä on aina liian vähän, ja kun sellaisen jossain näkee, se on aina selkeä merkki hetkellisestä turvapaikasta.

Alan Wake pätee myös äänimaailman saralla. Taustamusiikki vuoroin vaanii taustalla, vuoroin hukuttaa pelaajan piinaavan intensiivisen pauhun alle. Ääniefektit ovat jyrkeviä ja ihastuttavan päällekkäviä, ja laukausten terävät pamahdukset halkovat kiitettävän korviahuumaavasti ilmaa. Ääninäyttelijätkin vaikuttivat taitavan hommansa,

vaikka testatussa pätkässä olikin kohtuullisen vähän muuta kuin Waken monologeja. Ennen kaikkea sound-trackille poimitut kappaleet ovat harvinaisen täydellisesti valittuja, ja saivat allekirjoittaneen hihkumaan riemusta.

Kyllä, olen myyty. Odotin Alan Wakelta paljon, mutta lyhyen testin perusteella luvassa on vielä enemmän. Hiottavaa on vielä, mutta vaikka jokin animaatio jäisi kulmikkaiksi tai tekstuuri viilaamatta, sillä ei ole mitään väliä. Tiivistunnelmainen ja mukaansatempaava kauhu-seikkailu vakuutti kaikin tavoin, enkä malta odottaa pääseväni valmiin pelin kimppuun. Vielä pari kuukautta...

**Jori Virtanen**



Julkaisu 26.3.

## Prison Break: The Conspiracy

Alusta PC / PS3 / Wii / Xbox 360 Kehittäjä ZootFly  
Julkaisija Deep Silver Entertainment Pelityyppi Toiminta

TV-SARJAAN POHJAUTUVASSA pelissä ei pelata vankilapakoa suunnittelevaa nuorta Michael Schofieldia, vaan FBI-agentti Tom Paxtonia. Ensimmäisen esityskauden aikoihin sijoituvassa pelissä Paxton soluttautuu vankilaan ottamaan selvää, miksi insinööriä menestyneestä Schofieldistä sukeutui yhdessä yössä pankkiryöstäjä? Luvassa on runsaasti toimintaa, kun linnakundeja pitää ojentaa ja suostutella avaamaan sanaiset arkkunsa. Sarjan tähdet lainaavat pelille äänensä ja siten tuovat peliin autenttisuuden makua, mutta jos pelin alkuperäinen julkaisija meni konkurssiin ja niinkin tuntematon studio kuin ZootFly on rahoittanut pelinsä kehitystä itse, omilla kengännauhoillaan, tuotantoarvot eivät mitenkään voi olla kovinkaan korkeat. Toivossa on silti hyvä elää.

Jori Virtanen



**VAIKKA PÄÄ ALASPÄIN**  
Kun katutappelijat vetävät turbovaihteen päälle, päteviä muskellikasojia ei pidättele enää edes tysiikan lait. Hyvin voi hypätä paikoiltaan kolme metriä voltilla ylös ja heittää samalla muutaman tappavan veitsen!

**MUJAA KÄKÄTTIMEEN**  
Super Street Fighterissä sukupuoli ei ole turpasaunan este. Piirroselokuvamainen grafiikka takaa, että tuhdeissa potkuissa pallean on myös lioitteluun makua sen veren maun mukana.

**ULTRA KOMBO POWER**  
Suosikkiahmolleen voi valita kahdesta erittäin tehokkaasta Ultra Combo -vaihtoehdosta mieleisensä. Palimukavuuden lisäksi valinta lisää arvaamattomuustekijää - koskaan ei voi olla varma, mitä netistä löydetty kilpakumppani seuraavaksi keksii yrittää.

Julkaisu 30.4.



## Super Street Fighter IV

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Capcom  
Julkaisija Capcom Pelityyppi Taistelu

**STREET FIGHTER -PELISARJA** on yksi pelialan tunnetuimmista ilmiöistä ja lähes kiistatta tunnetuin taistelupelisarja. Vuonna 1987 pelihalleista alkunsa saanut sarja tunnetaan pelillisten ansioidensa lisäksi etenkin Street

Fighter II:sta ja sen lukuisista muunnelmista. Vuonna 2009 kotikonsoleille julkaistu Street Fighter IV jatkaa edeltäjänsä jalanjäljissä tulevan Super-etuliitettä kantavan turbojulkaisun myötä kokemusta.

Super Street Fighter IV tuo alkuperäiseen peliin superia ainakin yhdeksän lisähahmon voimin. Osa hahmoista on veteraaneille tuttuja, mutta ainakin yksi uusi kokonaan uusi nimi, Juri, on mahdutettu joukkoon. Hahmoille on annettu myös uusi asuste sekä kahdesta vaihtoehdosta valittava, murhaava Ultra Combo -iskuyhdistelmä. Lisäksi pelin luvataan parantavan edeltäjänsä verkko-moninpeliiä uusien pelimuotojen tukemana, mutta tätä ei

käytännössä päästy toteamaan. Julkistettuihin monin-pelimuotoihin kuuluu mm. Endless Battle, jossa ottelun voittaja jää kadulle kohtaamaan vastustajan toisensa perään.

Huikeita eroavaisuuksia nelososaan ei siis nähdä, vaikka peli ilmestyykin kokonaan erillisenä julkaisuna ladattavan päivityksen sijaan. Capcom on kuitenkin lupailut pelin irtoavan normaalipelejä alhaisemmalla hintalapulla. Lisäksi huhut kertovat pelin tarjoavan bonussisältöä molempien julkaisujen omistajille.

Super Street Fighter IV:n vahvuudet ovatkin melko tuttua kauraa monille sarjan faneille. Pelattavuus on



Julkaisu 2010

## True Crime

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä United Front Games  
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

**GTA, TUO HIEKKALAATIKKOPELIIEN** alfauros, on jo pistänyt Los Angelesin ja New Yorkin remonttiin, joten True Crimen oli suunnattava katseensa itään. Tällä kertaa rikoksia ehkäistään kovin ottein Hong Kongissa. Pelisarja jättää suosiolla avoimet ympäristöt muille alan osajille ja keskittyy erittäin vauhdikkaaseen toimintaan, jossa kaahataan kovaa, ammutaan kaksin käsin ja vedetään rehdisti turpaan. Selvästi John Woon elokuvista virikkeitä ottaneen pelin sijoittaminen Hong Kongiin on tässä mielessä oivallinen veto. Päähenkilökin on kuin parhaasta honkkarista: pilokkyttä, joka osaa niin bullet time -hidastukset, moottoripyörällä koreasti keulimiset kuin kurkipotkutkin. Toivottavasti lopputulos ei ole yhtä pirstaleinen kuin sarjan aiemmissa osissa.

**Jonas Elfving**



eittämättä huippuluokkaa, ja massiivinen hahmovalikoima onnistuu yllättämään vaihtelun määrällä. Street Fighter -tulokkaana olin alkuvaiheissa aivan käsittämättömän pihalla pelistä, mutta yksinkertainen ja ennenkaikkea

## Ohjauksesta löytyy kaivattua syvyyttä

sujuvasti toteutettu perusohjaus tarttui näppeihin melko nopeasti. Ohjauksesta löytyy sitä kaivattua syvyyttä, joten kaiken opettelu ei ole missään tapauksessa helppo

homma. Pelattavuus painottaa jossain määrin vastustajan liikkeiden ennakoimista ja pelinlukemista, ja silmittömän napinrusikoinnin käytännöllisyys päättyy välittömästi osaavampaa vastustajaa vastaan.

Pelihakmot ja ympäristöt ovat näyttäviä ja 3D-mallien tyylitelty renderöinti antaa varsin mukavan käsityönomaisen leiman hahmoille. Vaikka pelialueet ovatkin kolmiulotteisia, vietetään valtaosa peliajasta kaksikulotteisella pelialueella, kamerakulman vaihtuessa voimakkaampien erikoishyökkäysten ajaksi.

Super Street Fighter IV on laatuteos, sitä ei käy kieltäminen. Uudistukset alkuperäiseen versioon ovat

kuitenkin suppeita, joten Capcomin päätös julkaista peli omillaan on herättänyt peliyhteisössä aiheellisia kysymyksiä. Tällaisenaan peli tuntuisi olevan suunnattu lähinnä pelisarjan kovimmille faneille tai nelososan ohittaneille mätännän ystäville. Heppoisen tarinan säästämä yksioikoinen yksinpeli tuskin vetoaa satunnaispelaajaan, ja muutenkin Street Fighter tuntuu olevan suunniteltu enemmän kamppailuveteraaneja kuin kadunmiestä varten. Oiva lisäys taistelupeliharrastajan pelikirjastoon siis, mutta hirvittävään kuumatukseen tuskin on aihetta.

**Jukka Moilanen**



# GOD OF WAR III

**Kun vihainen Kratos pistää tuulemaan, Olympos tutisee ja veri lentää**

Alusta PS3 Kehittäjä SONY SANTA MONICA Julkaisija SONY Julkaisu 17.3. Pelaajia 1 Ikäraja 18

**Kratos on palannut taas, raivokkaampana kuin koskaan. Maisemat ovat eepisempiä, taistelut suurempia, verisempiä ja dramaattisempia kuin koskaan aiemmin, ja ryntäät hyllyvät paremmin kuin rantalentopallopeleissä ikinä.**

God of War III on ollut kehitteillä pitkään, ja koska se on Sonyn oma poika, siihen on käytetty kaikki se sisäpiirin tuntemus mitä oman talon konsolista voi olla. Pyrkimyksenä on ollut tuottaa lippulaivapeli, joka määrittelee mihin tuorein konsolisukupolvi pystyy ja laskee painokkaan saappaankannan kilpailijoiden niskaan päälle. Tämän projektin voidaan katsoa onnistuneen.

God of War III näyttää, sanaleikin uhallakin, jumalaisen hyvältä. Uuden ajan resoluutioon on pakattu ennennäkemättömän komeita maisemia, ilman yltiöpäisiä hohtoeffektejä. Koska Kratoksen maailma on muinainen ja myyttinen, ei pelin kehittelijöillä ole myöskään ollut tarvetta kuvata kaikkea ruskean ja harmaan eri sävyillä. Kratos aikoo tällä kertaa korkeammalle kuin



## Erilainen näkökulma

Tiivis fiilis voi myös olla epämurkava asia, sillä jotkut Kratoksen suurista voitoista kuvataan hävinneen osapuolen silmien kautta. On hyvin ristiriitainen elämys hakata nappia ja saada samalla nyrkkiä ruutuun pelin sankarilta, kunnes veri peittää näkymän tai maailma mustenee omia aikojaan. Harvinaisen toimiva ja tervetullut perspektiivitemppu.

koskaan aiemmin, ja tähtäimessä onkin tällä kertaa itsensä Olympoksen isäntämies, jumalten kuningas, taivaan ja ukkosen herra, Zeus. Isoa miestä ei voi vetää käkättimeen mitenkään mutkattomasti, ja Kratos saakin seurata kosto-retkelleen muun muassa titaaneista.

Titaanit ovat Zeuksen perhettä edeltänyt joukko jumalia, joilla on siis syy tai kaksi vihata Olympoksen uusia hallitsijoita. Kuten nimestä saattaa arvata, titaanit ovat myös hyvin, hyvin kookkaita. Titaaneja nähdään ajoittain peittämässä puolet näkyvästä horisontista, mutta joskus ne myös muodostavat kokonaisen elävän kentän, jonka lävitse tai yliitse pitää selvittää. Maisema saattaa seilata ympäriinsä, kallistella ja jopa kääntyä ylösalaisin ilman suurta varoitusta. Refleksit joutuvatkin ajoittain koetukselle reaktiopelien parissa. Mitään suunnattoman epäreiluja tilanteita ei silti juurikaan tule vastaan, eikä pelaajaa heitetä kauas taaksepäin jos homma ei menekään putkeen. Voisi jopa luulla, että tähänhän on laitettu tällä kertaa hieman

ajatusta.

Muinaisessa maailmassa on tietysti paljon olentoja pistettäväksi poikki ja pinoon. Tämä tehdään monipuolisemmin ja verisemmin kuin koskaan aiemmin, kiitos uusiin mittasuhteisiin

**NÄYTTÄÄ,  
MIHIN UUSIN  
KONSOLI-  
SUKUPOLVI  
PYSTYY**

kasvaneen asevalikoiman sekä pikselimäärän. Ei Kratoksesta mitään aseidenhamstrajaa ole tehty, mutta vanhat terät saavat nyt seurata kourallisesta täyspäiväisiä huuhmureita sekä vaiikoimasta esineitä, joiden kautta sodan jumala saa itselleen toisten jumalten piiriin kuuluneita lisäominaisuuksia. Näitä voi yhdistellä halua-



millaan tavoilla taistelun tiimellyksessä, mutta on täysin mahdollista myös keskittyä omaa tyyliään parhaiten tukeviin välineisiin ja jättää muut astalot sitten omaan arvoonsa.

Taistelu näyttää ja tuntuu erilaiselta, aseistuksesta riippuen, mutta suurimmaksi osaksi se on brutaalia ja hurmeista. Lopetusliikkeet takaavat, että vastustajista nähdään myös se sisäinen kauneus, eikä tällaista suolten ja ihveen määrää ole aiemmin lentänyt edes God of War –sarjan aiemmissa osissa.

Vastapuoleen onkin panostettu. Suurten, matalan tason vihollisjoukkojen sijasta pelaaja saa nyt kimppuunsa usein vahvemman vastustajan kaitseman porukan, joka myös käyttäytyy taktisemmin johdettuna. Tällainen ajaa pelaajaa valitsemaan kohteensa paremmin ja pelastaa mättämisen yksitoikkoisuudelta. Toki suuriakin joukkoja pääsee raivaamaan, mutta luurankoarmeijat eivät enää ole jatkuvana riesana.

God of War III on todellakin aikuisten peli ja niitä harvoja, joita tämä arvostelija ei antaisi alaikäisen käsiin, ellei kyseessä olisi esimerkiksi aikuisuuden yksilö. Väkivalta pelissä on erittäin kouriintuntuvaa, ja veren ja suolenpätkien määrä on riittävä tyydyttämään paatuneemmankin splatter-elokuvien ystävän. Sitten on tuki vielä se paljonpuhuttu seksi.

Kyllä, Kratos on mies, eikä mies elä yksin kostosta, vaikka kovasti yrittäinkin. Jäyhää soturia on vaikea taivutella poikkeamaan budoarin puolelle, mutta pelissä jossa mukana on mm.



#### Titaanien selässä

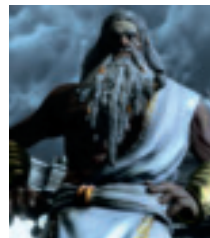
Kratoksen apujoukkoihin kuuluvat titaanit eivät ole mitään taskukokoisia kätyreitä, vaan vuoren kokoisia möhkäleitä. Osa pelin kentistä käydään yhden ja saman titaanin selässä, ja niissä maailma saattaa keikahtaa täysin yösalaisin ilman varoitusta



**Kaksin käsin turpaan** Kratos käyttää kahta jumalilta saatua teränsä surutta vastustajiansa perinpohjaiseen silpomiseen. Perusvastustajien pilkkominen on hurmeista mutta huvittavaa puuhaa, sillä raukkaparoilta amputoidaan raaja toisensa jälkeen.

rakkauten jumalatar Afrodite, pääsee tämänkin tapahtumaan. Ne pienen reaktiopelit pääsevät aivan uusiin ulottuvuuksiin, kun pelaaja joutuu pyörittelemään, taputtelemaan ja vispaamaan Kratosta partnerin suosioon. Mitään todella uskaliaista ei ruudulla toki pääse tapahtumaan, mutta rintavarustuksia pelissä kyllä nähdään. Näiden ei kuitenkaan pitäisi kenenkään unia viedä, ja ne ovat pelkästään miellyttävä, pehmeä sivupolku pelin muuten testosteronia puhkuvasta, hurmeisesta meiningistä.

Vaikka kamera kuvaakin tapahtumia ennalta-määritellyistä kulmista, se on enemmänkin vahvuus kuin ongelma. On klisee sanoa, että peli muistuttaa elokuvaa, mutta God of War III on elokuva. Jo pelin avaavat alkutekstit ovat puhdasta James Bondia, ja peli itsessään liukuu vapaan toiminnan ja draamaattisten hidastusten välimaastossa ilman, että tekemisen fiilis katkeaisi hetkeksikään. Lopputulos on sitä paljonpuhuttua interaktiivista toimintaelokuvaa, ja pelaaja tuntee koko ajan olevansa mukana sen sijaan, että hänet tuupattaisiin syrjään



#### Sinfoniaa tuholle

Pelin jylhä musiikki on suorassa suhteessa eeppeeseen toimintaan ja sen jylässä kelpaa rymytä, herkempiä nuotteja unohtamatta. Myös ääninäyttely on hoidettu ammattimaisesti. Suoritus vedetään genren mukaisesti hieman ylitse, olivathan Olympoksen jumalat aikansa Kauniit ja Rohkeat, taivaallista saippuaoopperaa kuolevaisten vihteeksi.

draaman tieltä.

Tiivistettynä, God of War III on teos, johon tullaan viittaamaan eräänä "niistä" PS3:n peleistä. Se on komea lopetus komealle trilogialle ja ylittää aiemmat osansa muutenkin kuin teknologisesti. Heikkovatsaisille se ei sovi, muttei se myöskään ole onntto mättöjuhla. Väki-valta ja kosto eivät tapahdu tyhjiössä, vaan osana eepistä draamaa jossa ne myös kyseenalaistetaan. Pelin voi juosta halutessaan lävitse alle kymmeneen tuntiin, mutta se antaa silti vastinetta rahalle, ja on täysi paketti toimintaa ja viihdettä.

#### \* Loppukaneetti:

Eeppeisen toimintapelisaagan kolmas osa on isompi, vahvempi ja verisempi kuin yksikään kilpailijansa, ja PlayStation 3:n uusi lippulaiva.

**Mika Sorvari**

# 10/10



# FINAL FANTASY XIII

Japanilaisen statistiikkadraaman kaunis kuningas palaa valtaistuimelleen

Alusta PS3 / XBOX 360 Kehittäjä SQUARE ENIX Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu 9.3. Pelaaja 1 Ikäraja 16

Japanilaisia roolipelejä tuntemattomallekin Final Fantasy lienee nimenä tuttu, jos pelimaailmaan on upottautunut edes hetkiseksi. Sen tavaramerkkeinä ovat muiden japsiopellusten tapaan tiukasti etenevä juoni, värikkäät henkilöahmot ja laadukas tekninen taso niin itse pelissä kuin välivideoissakin. Vaan mitä jää käteen, kun vanhoja aitoja kaadetaan urakalla ja konseptia yritetään myydä länsimaisille markkinoille?

Se, mitä nousevan auringon maassa rakastetaan, ei kuitenkaan toimi aina meidän läntkeiden parissa. Meille tärkeät valinnan ja liikkumisen vapaus sekä hahmojen muokattavuus eivät kuulu japanilaisten pelien vahvuuksiin, eikä Final Fantasy XIII ole poikkeus. Etenkin hieman alun jälkeen sekä juoni että toiminta jämähävävät useiden tuntien ajaksi lähes paikoilleen. Alku kuljetaankin todella ahtaassa putkessa, ja vasta pelin toisella puoliskolla päästään seikkailemaan vapaammin.

Pelin tapahtumat sijoittuvat Pulse-nimisen planeetan ja sitä ympäröivän Cocoon-



## Kykyjensä mukaan

Pelin merkittävimmässä rooleissa ovat vastarintaliikettä johtava lähitaistelusekspertti Snow ja entinen Cocoonin kersantti Lightning. Hahmokaartiin kuuluu virkistävästi enemmän nais- kuin miestaistelijaita. Pelaaja ohjastaa vain yhtä henkilöä, muut toimivat asetettujen roolien mukaan vaikka parantajana tai taistelijana. Hahmot voivat kuitenkin opetella useita eri rooleja, jotta voi vaihtaa kesken taistelun.

kaupungin kaduille, kalliioille ja kukkuloille. Näennäisen fantasiamaaisessa Cocoonissa kaikki ei ole kuitenkaan silkkaa auvoa. Ulkopuolisen vaikutteen takia "saastuneita" väestönsia evakuoidaan rivakasti Pulsen mörköjä ja mielipahaa uhkuvalle pinnalle.

Juonta hirveästi avaamatta pelin päähenkilöt ovat kaikki tavalla tai toisella kytköksissä puhdistusta vastustavaan vastarintaliikkeeseen NORA:an tai taistelevat operaatiota johtavaa PSICOM:ia vastaan muulla tavalla. Tarina pyörii eepisen ja absurdin rajamaastossa jatkuvasti, mikä ei ole välttämättä huono asia. Ihmiskoh- taloiden kuvauksessa mennään kyllä välillä niin imelän puolelle, että pahimmissa kohdissa piti ottaa kulaus etikkaa vastapainoksi.

Pelimekaniikaltaan FFXIII on reippaasti uudistettu ja monella tapaa kaksijakoinen. Viimeaikaisista tapahtumista muistutetaan näppärästi, kun peliä jatkaa tallennuksesta. Hienon ominaisuuden vastapainona pelejä elävöittäneet kylät on poistettu ikävästi

kokonaan, ja ostokset tehdään kylmästi tallennuspistekonsoleista. Persoonallisten kyllien häviämisen myötä myös pelin rytmyitys kärsii pahoin, sillä taistelulle ei tule taukoja oikeastaan missään vaiheessa.

Taistelussa ei enää mätetä vuorotellen, vaan komentoja voi suorittaa sitä mukaa kun niiden käyttöön tarvittavat toimintapisteeet latautuvat. Kevyitä lyöntejä voi ketjuttaa täydellä toimintapalkilla monta putkeen, voimakkaampien haukatessa isomman osan kerrallaan.

Valintoja helpottamassa on automaattisesti sopivimmat toiminnot valitseva Auto Attack, joka valitsee hyökkäykset hahmon taitojen sekä vihollisen tunnettujen heikkouksien mukaan, ja tekee ihan hyvää työtä muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta. Pidemmällä mukaan tulevat Break Limit ja Stagger -tilat, eli yhtä vastustajaa ahkerasti paukuttamalla se menee hetkeksi sekaisin, jolloin kohde ottaa enemmän vahinkoa. Massiivisilla Eidolon-hengillä puolestaan voi tehdä voimakkaita hyökkäyksiä



yksittäisiä vihulaisia tai suuria massoja vastaan.

Taistelu on kokonaisuutena entistä vauhdikkaampaa mutta samalla epämääräisempää. Etenkin aluevaikutteisia hyökkäyksiä on todella vaikea kohdistaa mahdollisimman moneen kohteeseen kerrallaan. Samoin toiseen pelihahmon törmätessä toiseen isku saattaa osuman sijasta huitoa tyhjää hahmon jäädessä pari senttiä vajaaksi kohteestaan. Toiminnallisempi reaaliaikainen taistelu on varmasti yksi niistä keinoista, joilla peliä halutaan myydä meillä länsimaalaisille. Toteutus on hyvistä ideoistaan huolimatta jäänyt puolitiehen, ja nahistelu toistaa itseään välillä pahasti tusinavastustajia kaataessa.

## HYVÄ TARINA, MAINIOTA TOIMINTAA

Sekä silmille että korville Final Fantasy XIII on mannaa. Square Enixillä on eepisyys estetiikka hyvin hallussaan ja messeviä maisemia maustaa asianmukaisesti tunnelman mukaan joko letkeä jazz tai pärisyttävä orkesterimusiiikki. Vaikka välillä erehdytään komppaamaan harmaita käytäviä, pelistä löytyy esimerkiksi todella upeita jäävuonoja ja savannimaisia



**Hankala hahmottaa**  
Taistelut ovat eittämättä näyttäviä ja tyylikkää, mutta niitä vaivaa hyökkäysten epätarkka kohdistaminen. Joskus hahmot husivat ilmaa, ja etenkin aluevaikutteisia iskuja on työlästä saada osumaan kohteisiinsa.



Kuvankaunista katsottavaa Final Fantasy sarjana on maineikas häkellyttävän näistä teknisestä toteutuksestaan, eikä 13. osa suinkaan jää edeltäjänsä varjoon. Yksityiskohtaiset hahmot ovat kuin mallitoimiston stailaamia, aina viimeistään hiuskiehkuraa myöten.

maisemia. Hahmot ovat toimissaan ilmeikkäitä ja painovoimaa uhmaavissa liikkeissäänkin uskottavia. Kamera sen sijaan luuhua liian lähellä pelaajia, ja toiminnantäyteen taistelun hahmotus on välillä todella vaikeaa, etenkin silloin kun ympärillä häirii jokin pelin massiivisemmista otuksista. Pelissä on valitettavasti vain ihan kohtuullisen hyvin tehty englanninkielinen ääniraita. Alkuperäistä japanilaista ääninäyttelyä ei valitettavasti löydy kuin muutoinkin japaninkielisestä versiosta.

Pakettina Final Fantasy XIII on komea mutta kolikko. Se on eittämättä ällistyttävän näyttävä ja ehdottoman fantastinen, mutta samalla ydin on ikävän perinteinen ja valju. Rytmii ja meininki käänsii valtavasta välivideoiden määrästä ja kyllien puutteesta, ja etenkin ensimmäiset tunnint kuluvat hitaasti todella yksinkertaisen taistelun takia.

Kymmenen tunnin pelaamisen jälkeen hommaan alkaa tulla viimein kaivattua vaihtelua ja valintoja, ja juonikin on siinä vaiheessa köhinyt itsensä isommalle vaihteelle. Länsimai-



### Keveys vakavissaan

Pelin maailma on fantastinen ja komea, mutta fantasian varjolla se sivuaa sisällissodan ja lapsisotilaiden kaltaisia kysymyksiä oudon keveys. Lapsisotilas japanilaisessa roolipelissä on tietysti osin tyylikysymys, sillä osa aikuisista hahmoista näyttää onintään 15-vuotiaalta. Kapinallisetkin ovat kuin Eloksen kuvastosta repäistyjä - kovin stailattuja nämä heikkojen puolustajat.

selle yleisölle tehnyt myönnytykset sitä vastoin eivät oikein toimi. Peli ei oikein tiedä kummalla puolella rajapyykkiä seisoi, ja sen oma identiteetti on hieman hakusessa.

Final Fantasy XIII sopii parhaiten japanilaisista roolipeleistä innostuneille, jotka eivät ole kaivautuneet laityyppipoteroihinsa liian syväälle. Heitä isot uudistukset eivät häiritse, mutteivät myöskään genren monet ominaispiirteet ihkuiluineen ja epämääräisine sukupuoli-identiteetteineen. Japanilaisen roolipelin fanit voivat näin ollen huoletta heittää kokonaispisteisiin yhden lisää.

### Loppukaneetti:

Eepisen komea roolipeli, joka vasta kerää vauhtia kun muut pelit jo päättyivät. Harmi vain, että rytmitys on pahasti hakusalla

**Matti Isotalo**

# 8/10



# JUST CAUSE 2

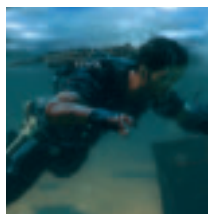
**Vastentahtoinen vapaustaistelija tuhoaa temppuilullaan kokonaisen saaren**

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä AVALANCHE STUDIOS Julkaisija EIDOS Julkaisu 26.3. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Jokaisessa vapaussodassa on sankarinsa. Rico Rodríguezista tulee sattumalta tällainen, kun huimapäinen sankari saapuu Panaun saarelle etsimään entistä työnantajansa. Matkaan tulee mutkia, kun väkivalloin saaren hallintaansa ottanutta presidenttiä syöstään vallasta varsin epäpoliittisin keinoin.

Päämääränsä löytääkseen Rico tarvitsee tietoa. Koska Wikipedia ei tällä kertaa auta, Rico tekee saaren kolmelle rikollisjärjestölle palveluksia informaatiota vastaan, kuten valtaa sotilastukikohtia. Peli on kirjoitettu varsin hyvin: sen lisäksi, että osapuolien tehtävät ovat täysin kunkin organisaation teeman mukaisia, ne ovat myös hauskoja ja juuri sopivan yliampuvia. Taustalla oleva pääjuoni tulee myös mukavasti perässä ja antaa pelille omanlaistaan uskottavuutta.

Just Cause 2 on tuhannen neliökilometrin hiekkalaatikko täynnä leluja ja hurjapäisiä ilmailutemppuja. Huikean skaalansa lisäksi peli on ulkoasultaan yksi upeimpia näkemäniä



## Lääniä piisaa

Panaun huimaavaan tuhannen neliökilometrin skaalaan mahtuu vaikka mitä: saarelta löytyy valtava pääkaupunki, pari sataa pienempää kylää, uimakelpoista vesistöä, lumihuippuinen vuori ja jopa ilmassa leijuva herrasmiesten klubi. Pelkästään erilaisia ajoneuvoja löytyy käpisteltäväksi yli 100. Aseita ja muita sotatekoneita on niin ikään varmasti jokaiselle riittävästi.

aikoihin. Piirtoetäisyys on todella vakuuttavaa jälkeä: kiipeämällä Panaun keskellä olevan vuoren huipulle näkee puita ja rakennuksia silmän kantamattomiin. Lentokoneilla lentää mielellään odotellen paratiisin auringonlaskua, kun tietää millaista silmäkarkkia on luvassa. Ulkoasulla on toki hintansa. Selkein myönnytys on siviilimäärältään noin Karkkilaa vastaava Panau. Edes saaren pääkaupungissa ei liiku kuin muutama hassu siviili ja maalla vielä vähemmän.

Keskeisin elementti pelin etenemisen kannalta on kaaos. Jokaisesta isommasta tihutyöstä ja suoritusta tehtävästä pelaajan plakkariin hivutautuu pieni määrä kaospisteitä, jotka avaavat pikkuhiljaa uusia tehtäviä, vallattavia tukikohtia sekä aseita ja ajoneuvoja. Ja voi pojat miten hauskaa kaaoksen aiheuttaminen on! Ricolla on vinkeän liitovarjoja lisäksi myös venyvä kiipelykoukku käsissään, joka monipuolistaa peliä huimasti. Koukulla voi ylöspäin kipumisen lisäksi kaapata helikopte-

reita lennosta, sitoa vihollisia seiiniin ja kulku-neuvohin sekä vaikkapa viritellä maanteille ansoja. Tornissa tähyävän tarkka-ampujan voi joko nykäistä koukulla alas, singahtaa itse torniin jakamaan fyysistä lakia tai vaikkapa

**TUHANNEN  
NELIÖ-  
KILOMETRIN  
PUUHAMAA**

posauttaa koko hökötyksen ilmaan singolla.

Erilaisia tapoja eliminoida viholliset on riittävästi ja pelaajalle annetaan hyvät työkalut luovuutensa toteuttamiseen. Parasta jälkeä kuitenkin tulee, kun temppuja yhdistelee. Ensinnäkin vaikkapa lentokentältä suihkari alle, siitä sitten hppy suoraan vihollishelikopterin kyytiin,



vatkaimen konekivääreillä tukikohdan suurimmat tuhottavat rakennukset matalaksi, jonka jälkeen onkin hyvä loikata liitovarjon varassa liiskaamaan jäljelle jääneet sotilaat. Mielikuvitusta ei juuri rajoiteta ja aina kun tarpeeksi lujaa räjähtää, nousee kiero virne kasvoille.

Ja räjähdyskiä pelissä piisaa. Jokaisessa kyläpahasessa ja muussa piisaa posauteltavia bensatankkeja, generaattoreita ja radiotorneja, jotka vain odottelevat pelaajan luoteja. Pelissä on alusta pitäen hirvittävä rytinä päällä ja vatsanpohjaa kutitellaan jatkuvasti. En muista milloin olisin viimeksi loikannut pelissä liki kilometrin mittaisen base-hypyn räjähtävän hotellin paukuessa taustalla. Hengähdystaukoja saa vain vapaasti karttaa tutkimalla ja silloinkin on paha merrassa yleensä alle viiden minuutin. Pelissä vallitsee jatkuvasti kiva tekemisen tunne, joka pitää ohjaimen tiukasti kourassa.

Noin puoleenväliin asti peliä jauhaa todella mielellään. Niin Ricon kuin eri ajoneuvojen

# 2m

## Jonasin kakkosmielipide

Epätasaiset grafiikat, elottomat välianimaatiot ja hämmäntyneet siviilit seisovat parempien pisteiden tiellä, mutta kaiken kaikkiaan Just Cause 2:n parissa ei voi kuin pitää hauskaa. Vapauden tunteesta on tullut PR-kikka, mutta kun loikkaa lumihuippuiselta vuorelta liitovarjon varaan ja suuntaa kohti räjähtäystä odottavaa tukikohtaa, miksi muuksikaan tätä voisi kutsua?

**Loppukaneetti:**  
Yksinkertaisesti kivaa vaikka tekniikka laahaakin **8/10**



### Liitovarjolla pääsee

Ricon tärkeimpiin apuvälineisiin tilanteessa kuin tilanteessa lukeutuu yötmätön laskuvarjo. Sen turvin voi huoletta loikata hiuksia nostattavia base-hyppyjä sekä liittää pahaa-aavistamattomien pahisten niskaan.



**Haltuun vai pohjaan?** Rico kykenee kaappaamaan haltuunsa minkä tahansa ajoneuvon ja tekemään sillä entistä pahempaa tuhoa. Pelissä onkin aina yhtä ihanaa pistää täysin palkein tuulemaan ja vaihtaa lennosta ajokista toiseen, kun vanha hajoaa alta. Jos matkalla joutuu likvidoimaan edellisen kuskin, se on pelkkiä irtopisteitä.

ohjaus on toteutettu hyvin, erilaista tekemistä on jatkuvasti ja saari hellii silmiä. Sitten Just Cause 2 paukuttaa pelaajaansa yhtäkkiä rautaputkella polvilumpioon onnetoman automaattitallennuksensa ansiosta. Kesken tehtävän tallennuspisteitä on nimittäin todella harvassa ja totta kai kuoleminen nolaa kaiken etenemisen. Pisimpiin tehtäviin voi palaa aikaa toista tuntia, mikä tietää pahimmillaan kymmenien minuuttien pelisessioita ilman toivoa tallennuksesta.

Just Cause 2 vaikeutuu tasaisesti hahmon kehittymisen mukaan, ja kun yhdessä pitkien ja vaikeiden tehtävien kanssa eteen lyödään ylimielisen tarkkoja ja kestäviä vihollisia, ei itku ole kaukana. Kömpelö tallennussysteemi ei yksinkertaisesti sovi pelin järjettömän suureen skaalaan ja onnistuu pilaamaan pelikokemuksen tehokkaasti. Ongelma koskee jostain syystä ainoastaan tehtäviä, sillä niiden välissä suoritettu tuho säilyy kyllä pelin muistissa vaikka kuolisi kuinka. Ei mahdu järkeen.

Jos tallennuksen hölmöilyjä korjataan päivityksellä myöhemmin, ilmaantuu Just Cause 2:n



### Kulissien takana

Ricon pääasialliset toimeksiantajat ovat rikollisorganisaatioita, joista jokaisella on oma tavoitteensa. Ularin pojat tahtovat palauttaa saaren takaisin luonnontilaan, Reapers tähtää kansalaisten vapauttamiseen omien epämääräisten ideologioidensa varjolla, kun taas perinteinen pukumafia Roaches pyrkii vain turvaamaan oman rikollisen liiketoimintansa

pisteplakkariin heti yksi pinna lisää. Tällaisenaankin reittilippu Panaulle kannattaa ottaa, on kokemus kuitenkin sen verran huima ja ahkera keräilyä saa pelikelloon helposti kolmenumeroisen luvun. Hauskaa piisaa vaikka kuinka, mutta niinä hetkinä kun eteneminen tyssä tunteiksi tappeluun tallennussysteemin kanssa, tekijäryhmää vihaa koko sydämensä pohjasta. Yritä tässä nyt sitten olla jotain mieltä

### \*Loppukaneetti:

Suuri ja kaunis hiekkalaatikko on paitsi hauska, myös pelattavuudeltaan loistokamaa. On synti ja häpeä, että yksinkertaisen surkea tallennussysteemi uhkaa rampauttaa koko riemun.

**Tero Kerttula**

# 8/10



**B-komppania pitää hauskaa pistämällä kaiken tielleen tulevan päreiksi**

# BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä DIGITAL ILLUSIONS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1 Ikäraja 16

Bad Company 2 nakkaa pelaajan takaisin luiska-otsaiseen ja lusmuamiseen taipuaiseen B-komppaniaan, jolla on paha taipumus joutua keskelle kuisimpia tilanteita. Metsästäessään salaista Aurora-superasetta myyviä kriminaaleja B-komppaniamme matkaa niin Itäblokin maihin kuin Etelä-Amerikkaankin herättämään pahenusta ja ottamaan luotikuroista koppeja. Bad Company 2 tarjoaakin modernin sodankäynnin haasteita käytännössä kaikissa kuviteltavissa olevissa ympäristöissä.

Ykkösosa vakuutti tuhoutuvalla maastollaan ja kakkonen lyö lisää löylyä. Tällä kertaa pelaaja voi pistää päreiksi käytännössä kaiken vastaan-tulevan viimeistä tiiltä myöten. Nopeasti peli kuitenkin opettaa, että jos kerran pelaaja voi pirstoa vihollistensa suojat, niin vihut pystyvät kyllä samoihin kottosiin. Rähjäinen mökki ei tarjoa kuin hetken suojaa, ennen kuin sortuvat seinät ajavat pelaajan jälleen karkusalle.

Bad Company 2 ei valitettavasti ole virheetön teos. Pelillä on ärsyttävä tapa tappaa pelaaja, jos tämä harhautuu kentän rajojen ulkopuolelle. Ikävintä on, että viholliset käyttäytyvät ennaltamäärätyillä tavoilla, eli jos pääsee hengestään, tietää jo mistä ja montako vihua on kimppuun käymässä ja osaa toivottaa ne tervetulleeksi näppärästiajoitetulla kranaatilla. Tämän lisäksi osa vihollisista ilmestyy vasta, kun pelaaja ylittää tietyn pisteen kartassa. Tekoäly on



Ajoneuvot, ihmisen paras ystävä. Battlefield-sarjalle ominaisesti erilaisten ajoneuvojen käyttö on pelin parasta antia, ja niiden vahvuuksia kannattaa surutta käyttää hyödyksi.

## Tilanteen mukaan

Yksinpelistä löytyy 30 asetusta, ja vaikkei mikään aseidenhamstraaja olisikaan, tussareiden tarjoamaa taktiikkaetua ei voi vähätellä. Vaikka olisikin mieltynyt tuttuun ja turvalliseen rynnäköön, kiikariväärille on aina aikansa ja paikkansa. Kentissä on runsaasti täydennyslaatikoita, joissa voi valita edessä oleviin haasteisiin parhaiten sopivan arsenaalin.

pääosin kohdallaan, mutta ajoittain sekä tiimitoverit että viholliset toimivat niin ällistyttävän typerästi, että pelaajalle on harvinaisen selvää, että hän on se sankari eikä suinkaan osa nelihenkestä veteraaniporukkaa.

Testasimme myös moninpeliä ja genren kuninkaalla, Modern Warfare 2:lla on kyllä syytä vavista pöksyissään. Pelaaja kerää suoritusistaan kokemuspisteitä, joilla voi avata uusia ominaisuuksia ja varusteita. Käytössä on neljä hahmoluokkaa: rynnäkkösotilas, pioneeri, tiedustelija ja välskäri, joista jokaisella on omat taktiset etuisuutensa, ja jokaista tarvitaan

tehokkaasti toimivaan ryhmään.

Moninaisten taktiikoiden takia, tai oikeastaan niiden ansiosta, Bad Company 2:n moninpeli on astetta hankalampi tapaus. Nähtäväksi jää onnistuuko se riistämään kruunun Modern Warfare 2:lta, mutta näin monipuolisen pelimekaniikan tukemana kaikki on mahdollista. Joka tapauksessa moninpeli pyörii kuin rasvattu, vailla minkäänköistä takkuamista, ja tarjoaa taattua hupia verkossa viihtyville.

Pienistä marinoista huolimatta Bad Company 2 on vallan mukaansatempaava peli, jonka parista on hankala irroittautua ennen kuin lopputekstit rullaavat. Se ansaitsee suitsutusta sekä hyvin tehdystä yksinpelistä että ennen kaikkea erinomaisesti toteutetusta ja tasapainotetusta moninpelistä. Viihtyypä kumman parissa tahansa, Bad Company 2 on varma veto, joka tarjoaa taatusti rahoille hyvää vastinetta.

## \* Loppukaneetti:

Ehdottoman viihtyttävää mellastamista tuhoutuvissa maastoissa niin yksinpelistä kuin erittäin koukuttavassa ja haastavassa moninpelistä.

David Balmbra

# 8/10

Steampunk, art deco, mutantit ja kapitalistinen dystopia

# BIO SHOCK 2

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä 2K MARIN Julkaisija 2K Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Reilu kaksi vuotta sitten julkaistu Bioshock sijoittui merenpohjassa lymyvään Rapturen kaupunkiin, kapitalistiseen utopiaan, joka oli muuttunut mutanttien riivaamaksi dystopiaksi. Psykokeenit ja koneet ratkaisivat kaikki mieluvoimat ja ongelmat, ja niin tarinankerronta kuin tunnelmakin olivat jatkuvasti katossa. Kakkososa ei vähempään tyydy.

BioShock 2 panostaa täysillä tunnelmaan. Rapture on täynnä rapaa, ryjää, rojua, kuivunutta verta, seinille piirrettyjä iskulauseita sekä sisään tiheää henkeä. Käytäviä reunustavat 1950-luvun henkeä jäljittelevät mainokset, pöydillä on putkiradioita ja mustavalkotekareita, ja sisustus on tyylikästä art decon ja

## HERKULLISEN KAMMOTTAVA DYSTOPIA

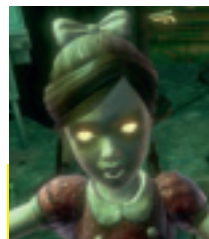
steampunkin sekoitusta. Rapture on ainutlaatuinen, painajaismaisuudestaan huolimatta erittäin viehättävä ja houkutteleva ympäristö.

Siinä missä audiovisuaalinen anti on huippuluokkaa, pelillisesti teos ei ota riskejä. Pelaajan hahmo, porakätinen ja tonnin painava Big Daddy, ohjautuu ripeästi ja vikkelästi kuin missä tahansa muussakin ammuskelupelissä. Vinkeän näköiset aseet toimivat yllätyksättömästi, eikä tekoälykään juuri pääse loistamaan. On silti huomattava, että pelattavuus itsessään on loppuun asti täydelliseksi hiottua. Se ei ehkä keksi pyörää uusiksi, mutta mikään ei myöskään takkaa.

Peli briljeeraa leikkimällä mutaation myötä saatavilla voimilla. Näillä pelaaja muuttuu pelistä lihaskimpusta tulta ja jäätä käsistään heittäväksi pyörremyrskyksi, joka ajatuksen



Fanaattiset mutantit Pelin antagonisti on psykiatri Sofia Lamb, jonka eteen yksilöllisyytensä hylänneet mutantit ovat valmiita kuolemaan. Ja juuri niinhän siinä käy.



### Moninpeli toimii

Verkossa käytävät verkket käydään ennen ensimmäisen pelin tapahtumia. Rapturea runtelee sisällissota, ja kaupungin DNA-cocktailiin addiktoituneet ihmiset ovat valmiita tappamaan saadaksensa seuraavan annoksensa. Moninpeli avattavine kokemustasoinen, kykyinen ja mainioine pelitiloineen seisoo tukevasti omilla jaloillaan, ja sen tuoma katsaus Rapturen surulliseen historiaan on mainio lisä pelin tarinaan. Harvassa deathmatchissa myöskään pääsee riehumaan järjensä menettäneenä kotiäitinä.

voimalla hakkeroi koneet ja hypnotisoi viholliset puolelleen. Eri voimia on kymmeniä ja niiden yhdisteleminen kiehtoviksi kokonaisuuksiksi on erittäin palkitsevaa.

BioShock 2 lunastaa selvästi suurimman osan lupauksistaan ja on kerrassaan viihdyttävä kokonaisuus. Eniten se ehkä kärsii uutuudenviehätysten puutteesta. Rapturen kohtalo tuli erinomaisen selväksi alkuperäisen pelin myötä, eikä kakkososa lisää soppaan mitään. Vaikka uutuudenviehätys onkin jo kadonnut, mikään ei ole rikki ja pelattavaa piisaa hyväksi toviksi. Mikäli tyylikkäästi ja tunnelmallisesti toteutetut toimintapelit ovat sydäntä lähellä, BioShockin herkullisen kammottava dystopia on vallan loistava valinta.

### ★ Loppukaneetti:

Rapture on edelleen herkullinen ympäristö, vaikka lievää toiston makua onkin havaittavissa.

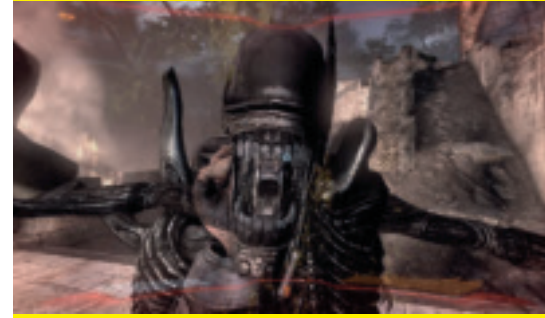
Jori Virtanen

# 7/10



# ALIENS VS. PREDATOR

Alusta PC/PS3/XO Kehittäjä REBELLION Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18



Sayonara, sotilas. Alienin hymy hetkeä ennen päänirrotusta sävyttää yhä - peli sen ympärillä vähemmän.

Leffoista tutut alienit, viidakossa Schwarzenegeriä jahdanneet predatorit sekä avaruusjalkaväki ottavat yhteen. Yhtälön tuloksena syntyy järjetön väkivaltaepos, jonka keskeisenä sisältönä on tappaa tai tulla tapetuksi.

Yksinpeli jakautuu kolmeen itsenäiseen osaan, joissa kaikissa tapahtumia tarkastellaan yhden lajin näkökulmasta. Parhaimmillaan tunnelma on alkupään pimeillä käytävillä, joiden syviä varjoja halkoessa voi melkein tuntea ilman ahdistavan raskauden. Tällaisina hetkinä AvP tuntuu niin huikealta, että suorastaan ottaa aivoon, kun tasoa ei pystytäkään säilyttämään koko kampanjan ajan. Osa kentistä on vain tyhjiä luolia ja laveita suoalueita, joilla klaustrofobinen jännitys vaihtuu suorituksenomaiseksi perusräiskinnäksi.

Eniten kampanjoita häiritsee niiden katkonainen rakenne. Tehtävät tuntuvat irrallisilta kokonaisuusilta, jotka hyppivät paikasta toiseen ilman selityksiä. Köyhä ja katkonainen juoni vesittää kokemuksen kiistämättömät hienoudet kuin alkuperäinen Alien-elokuva katsojansa kalsarit.

## ÄÄRIVÄKI-VALTAISTA SÄIKYTTELY-VIIHDETTÄ

Moninpeli vaikutti olevan funktionaalinen ja vimmainen mutta ei ehkä täysin tasapainotettu kokonaisuus. Etenkin tappomatsit tuntuivat suosivan petoja ihmisten jäädessä erä toisensa jälkeen jalkoihin. Suurin miinus tulee silti kunnan yhteistyömoninpelin puutteesta, sillä kampanjoita olisi erittäin mukava pelata kavereiden kanssa kimpassa.

Tavallisten pelaajien kannalta AvP:n houkuttelevuutta vähentäne se, että viime aikoina on julkaistu paljon parempiakin uutuuksia. Ääriväki-valtainen säikyttelyviihde on silti toimivaa hetken hupaa, joka jättää etunenässä kaipaamaan kunnianhimoisempaa otetta tapahtumien rakenteluun.

### ★ Loppukaneetti:

Epätoivoinen selviytymistaistelu onnistuu välillä pelottamaan oikeasti. Sääli, että lukuisat pikkuviat vesittävät kokonaisuuden.

Kimmo Pukkila

# 6/10

Tulevaisuudessa robotit syrjäyttävät ihmiset myös taistelukentällä

# SUPREME COMMANDER 2

Alusta PC/XBOX 360 Kehittäjä GAS POWERED GAMES Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu 19.3. Pelaajia 1-8 Ikäraja 12

Supreme Commander 2 tarjoaa harvinaisen vinkkelin sotaan. Kun huolellisen valmistautumisen jälkeen monisatapäinen armeija lakoo vihollistulesa, pelaaja kokee pienen häivähdyksen Krimin sodan tai ensimmäisen maailmansodan verilöylyjen skaalasta. Onneksi kyseessä on vain virtuaalinen sota, jossa kaiken lisäksi käytetään miesten sijasta robotteja.

Pelaaja aloittaa kentän omassa Komentaja-robotissaan. Nämä 50-tonniset monitoimisuus-koneet voivat hoitaa kaikkea rakentamisesta tukikohdan puolustamiseen ja vastustajan rynnäköintiin. Ihan miten tahansa komentoroboa ei kannata juoksuttaa ympäriinsä, sillä sen menettäminen tarkoittaa joko pelin pääty-



Järjestystä kaoksessa Vaikka mittakaava onkin valtava, tukikohdat tulee rakentaa huolella. Heikosti kasattu mesta ei pysäytä pientäkään iskuryhmää, saati sataa tankkia.

## TAISTELU-ROBOTTIEN KIRJO ON USKOMATON

mistä tai tukikohtia ja yksiköitä siloittavaa ydinräjähdystä.

Erialaisten taistelurobottien kirjo on uskottomamman monipuolista. Pienistä tankeista ja kaksijalkaisista roboteista päästään niin maata, merta kuin ilmaakin dominoiviin Kokeellisiin yksiköihin, joita on kaikenlaisia erikokoisista tankeista ja superroboista aina hämääriin lonkerosukellusveneisiin ja yksiköitä ampuviin tykkeihin. Kokeellisten yksiköiden varaan voi rakentaa monenlaisia strategioita, joka luo pelille syvyyttä ja uudelleenpeluuarvoa.

Teknologiaa kehitetään perinteisen tuotantolaitosten päivityksen sijaan taistelusta ja tutkimuslaitoksista saatavilla teknologiapisteillä. Sitä myötä saa käyttöönsä parempia perus-



### Moninpeli loistaa

Monipelissä Supreme Commander 2 pääsee oikeuksiinsa, kun pelaajat ottavat käyttöön kaikki käsillä olevat taktiikka-vaihtoehdot. Joku yrittää jyrätä halpojen yksiköiden tuomalla silkalla massalla toisen keskittyessä kova-kouraiseen ilmaherruuteen tai ydinpommien kehitystä edeltävään siilipuolustukseen. Massiivisen skaalan ja strategioiden jatkuvan vaihtelun ansiosta konfliktit ovat aina tuoreen tuntuisia ja palkitsevia kokemuksia.

yksiköitä, uusia kykyjä ja korkeamman tason yksiköitä. Ylipäättensä peli siirtyy selvästi mikromanageroinnista massiivisten joukkojen käskyttämiseen ja taktiikoiden luomiseen.

Toteutustapansa ja yksikkömääriensä ansiosta Supreme Commander 2 on omanlaisensa kokemus. Jo pelkkä armeijan koko yhdessä näppärien erikoiseffektien, räjähdysten ja tulituksen kanssa tekee pelistä loppua kohti yhä vaikuttavampaa katsottavaa. Satojen robottien hukkuessa murhaavassa tykkitulessa muiden taktiikkanaaksupelien parinkymmenen yksikön kahakat jäävät nopeasti unholaan.

### ★ Loppukaneetti:

Maltillinen mutta hyvä uudistus massiivisen sodan valtiaaseen vakuuttaa rytmityksellään, sulavuudellaan ja valtavilla kahakoillaan.

Matti Isotalo

# 7/10



# NAPOLEON: TOTAL WAR

Alusta PC Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY Julkaisija SEGA Julkaisu JULKKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



Yksityiskohdat kunniaassa Oli kyse sitten käytöksestä tai grafiikasta, pelin yksiköt kestävät lähemmän tarkastelun.

Kunniakkaan Total War -pelisarjan uusin osa tarkastelee lähempää historian tunnetuimpiin sotajuhuihin lukeutuvaa Napoleonin. Fransmannin kampanjoiden kulta-aikaa käydään kovin tuttuun kuvioiden mukaan.

Pelisarjaa leimaa tasapainottelu pelattavuuden ja historiallisen tarkkuuden välillä. Jälkimmäinen tarkoittaa tässä yhteydessä ajankuvan mukaisen sodankäynnin ja tapahtumien mallintamista, ja siinä Napoleon onnistuu hyvin. Peli sisältää satoja uusia yksiköitä, ja eri osapuolten vastaavilla yksiköillä on omat vahvuutensa. Sotajoukoille on syytä antaa myös lepoaikaa taisteluiden lomassa, sillä pitkään ihmisten ilmoilta poissa olevien sotilaiden keskuudessa käy kato myös tautien ja karkuruuden muodossa.

Taktiset taistelut ovat jälleen upeaa seurattavaa. Jokainen sotilas on yksilö, ja tykistön kuulat jyräävät aukkoja rivistöihin karun näköi-

## LISÄÄ JUURI SITÄ, MISTÄ FANIT PITÄVÄT

sesti. Ulkoasu kestää tarkastelun ruohonjuuritason asti, ja varsinkin tehokoneella namikat kaakossa pelattaessa jälki on todella näyttävää, vaikka lataustauot ovatkin usein piinallisen pitkiä. Taistelut ovat myös hauskoja pelattavia, jos tekoäly vain sattuu olemaan yhteistyöhaluisella tuulella. Välillä vastapuoli nukahtaa kokonaan, tarjoten voiton avaimet puhtaana käteen. Toimiessaan se taas antaa haastavan vastuksen, jonka kanssa pelit venähtävät helposti pikkutunneille saakka.

Napoleon: Total War on vahva lisäys laadukkaaseen pelisarjaan, vaikka tekoäly välillä vesittääkin peli-ilon. Peli ei varsinaisesti yllätä ketään sarjaa pelannutta, mutta tarjoaa lisää juuri sitä mistä fanit pitävät. Kampanjamoninpeli kuulostaa myös erinomaiselta lisältä ominaisuuksien katraaseen, vaikka testiversiossa moninpeli loistikin poissaolollaan

### ★ Loppukaneetti:

Yksityiskohtainen toteutus etenkin taisteluissa viihdyttää, vaikka tekoäly ontuikin ja kampanjat ovat toisiinsa liittymättömiä kokonaisuuksia.

Jukka Moilanen

# 7/10



Tiberiumin aika loppuu, ja klassikkosarja luo nahkansa useallakin tavalla

# COMMAND & CONQUER 4: TIBERIUM TWILIGHT

Alusta PC Kehittäjä EA LOS ANGELES Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-10 Ikäraja 16

Herran vuonna 2062 Maalla on vain kuusi vuotta aikaa, ennen kuin se muuttuu täysin asuinkelvottomaksi. Avaruudesta saapuneet tiberiumkristallit ovat peittäneet maan kuin loppumaton rutto, ja Maan asukeilla on jäljellä vain muutama hassu elinkelpoinen vyöhyke. Jotta tiberiumviitsaus saataisiin ratkaistua, vanhat viholliset lyövät sovinnon kättä ja päättävät ratkaista välittömän uhan ennen välien lopullista selvittelyä.

C&C on strategiapelisarja, jossa taktiikalla ja strategialla on aina ollut suurta kysyntää. Siinä missä muissa genren peleissä saattaa pärjätä helposti tuottamalla vain massoittain niitä parhaita yksiköitä, C&C:ssä hallitsee kivi-paperi-sakset -metodologia. Armeijan kokoaamisessa on siis syytä olla tarkkana, etenkin kun kerrallaan käytössä olevien joukkojen määrä on aina tiukkaan rajattu. Ikävän pätevä tekoäly tarjoaakin kokemattomalle kenraalille kylmää kohtelua, sillä se osaa hyödyntää kaikkia niitä heikkouksia, mitä huolimaton pelaaja on esiin jättänyt ja iskee niihin häpeilemättömän armotta.

Tiberium Twilight ei turhaan riko toimivaa kaavaa, vaan tarjoaa pelaajalle tiukan väännon lisäksi myös tavaramerkiksi muodostuneita, itsetarkoituksellisen kitschejä videopätkiä, Joe Kucanin ikoninen Kane-hahmo tietysti etunäissä. Camp-henkisestä toteutuksesta ei ole



Tekoäly osaa hommansa Kerrankin tekoälystä ei voi marmattaa. Päin vastoin. Se antaa pahan vastuksen ja osaa niin puolustaa tukikohtiaan kuin iskeä pelaajan heikkoihin kohtiin.

## Tibemitähäh?

Koko C&C-sarja on pyörinyt myrkyllisen mutta arvokkaan tiberium-mineraalin ympärillä, eikä nelososa tee poikkeusta. Perinteistä poiketen tätä vihreää kultaa keräävät kuormurit ohjataan tiberiumpelloille käsin. Tiberium on olennainen raaka-aine, mutta sen voi myös räjäyttää tyylikkääksi ionimyrsyksi. Tällä tempulla on hyvä antaa huutia liian lähelle tuleville tunkeilijoille.

taaskaan vajetta, mutta pelimekaniikan kohdalla peli antaa nostalgialle palttua ja vetää kaiken täysin uusiksi.

Tiberium Twilight jättää hyvästit perinteiselle resurssienhaalimiselle ja pesänrakentamiselle. Rakentelurumban sijasta kenttä aloitetaan tyylin valinnalla – pelaaja saa päättää haluaako hoitaa homman aggressiivisesti, puolustukseen panostaen tai huoltolinjojen tärkeyttä korostaen, ja kullakin lähestymistavalla on omat etunsa ja haittansa. Armeijat kasataan vähempikin riittää -periaatteella, eli mittavia joukko-osastoja ei pelissä rakenneta.

Peli imee häpeilemättä vaikutteita muista lajityypin peleistä ja etenkin Warhammer 40,000: Dawn of War II:n vaikutus näkyy vahvasti. Tämä on rohkea veto, ja osoittautuu enimmäkseen toimivaksi ratkaisuksi. Vanhat fanit voivat silti kakoa uudistusten edessä, etenkin kun virtaviivaistaminen vie mennessään paljon sarjan aiemmasta sisällönrikkaudesta. Etenkin paluu vain kahteen pelattavaan osapuoleen tuntuu todella raskaalta menetykseltä.

Kunhan hivenen itseään toistavasta opettelu-vaiheesta pääsee ohitse ja syleilee pelin esittelemiä uudistuksia, Tiberium Twilight tarjoaa syliin täydeltä tiivistunnelmaista ja nopeatempoista taktikointia. Pelin yksinpelikampanja kestää ihastuttavan pitkään ja on pelattavissa yhteistyönä kaverin kanssa, ja hyvin toteutetut verkkominaisuudet lupailevat monia menetettyjä yöunia. Hieno paketti.

## \*Loppukaneetti:

C&C-fanit, varautukaa maailmanne järkkymiseen. Nelososa jättää hyvästit niin Kanelle kuin tutulle pelimekaniikallekin.

**Viktor Eriksson**

# 8/10



Jos GTA olisi tehty Japanissa, tulos olisi ollut tämä ... tai ehkä ei sittenkään

# YAKUZA 3

Alusta PS3 Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA Julkaisu 12.3. Pelaaja 1 Ikäraja 18

Japanilaisten mafiaperheiden kuvioihin pureutuva Yakuza-pelisarja on länsimarkkinoilla kulttimaineessa, ja suosionsa myötä se on levinnyt viimein länsimaihinkin. Pelin päähahmo on Kazuma Kiryu, entinen Tojo-klaanin päämies, joka sittemmin on jättänyt rikollissyndikaatin taakseen ja ryhtynyt johtamaan orpokotia Okinawan saarella. Kazuman menneisyys palaa kuitenkin pian kummitlelemaan häntä, eikä väkivallaton elämä käy niin helposti.

Yakuza 3:n juonikuvioiden kyytiin ei hypätä ihan noin vain – vaikka peli tarjoaakin mahdollisuuden tutustua edellisten pelien tapahtumiin, kärryille pääsemiseen saattaa vierähtää tunti jos toinenkin. Peli sisältää juonta kuljettavien japaniksi puhuttujen välianimaatioiden lisäksi paljon tekstidialogia. Välianimaatiot ovat hyvin toteutettuja sekä teknisesti että tyyllisesti, ja juonta on kiinnostavaa seurata.

Muun dialogin kohdalla mennään kuitenkin useimmiten metsään ja pahasti, sillä keskustelut koostuvat usein turhanpäiväisestä jaarittelusta. Osa vioista menee todennäköisesti japanilaispeleille tyypillisen kerronnan piikkiin, sillä kaikkea ei voi millään säilyttää englanninkielisen käännöksen niskaan. Tyylistä pitävälle ongelmaksi ei välttämättä ole laisinkaan, mutta itseäni dialogi kävi ärsyttämään jo lähes alkuhetkistä saakka.

Yakuza 3:n pelimekaniikka on ehkä helpoin selittää yhdistelmäksi GTA:n avointa maailmaa, japanilaisroolipelien hahmonkehitystä ja tarinan-



Välianimaatioissa riittää. Yakuza'n hahmot ovat eittämättä kiinnostavia myös länsimaisin silmin, mutta dialogin täyttävää turhaa jaarittelua olisi silti voinut karsia.

## Mikä Yakuza?

Yakuza on yhteisnimitys perinteisten japanilaisten rikollissyndikaattien jäsenille. Järjestöjen alkuperä on Edo-kaudella, joten niillä riittää historiaa useita satoja vuosia. Perinteistä hierarkiaa noudattavien järjestöjen yhteenlaskettu jäsenmäärä lähentelee sataa tuhatta, ja yhden Yakuza-perheen sisällä voi olla satoja klaaneja. Varastetun tavaran kaupasta ja uhkapelistä alkunsa saaneet rikollisperheet pyörivät nykyisin miljardibisnestä niin Japanissa kuin mm. Yhdysvalloissakin.

kerrontaa sekä toimintapelien taistelumeکانیikkaa. Näiden lisäksi iso rooli pelissä annetaan minipeleille, joista osa on poikkeuksellisen hyvin toteutettuja, eikä näitä välttämättä edes uskoisi alipeleiksi.

Lähi taistelu on iso osa peliä, sillä Kazuma ottaa tämän tästä mittaa tielleen asettuvista mafiakorstoista. Taisteluiden perustoinnallisuus on hyvin yksinkertaista nappien rämpytystä, vaikka kokemustasojen kasvaessa erilaisia erikoisliikkeitä saa lisää. Tappeluiden lomassa kerääntyvän energiamittarin täytyttyä pelaaja voi kurmottaa vastustajia tehokkaammalla ja raalla erikoisiskulla, jonka tyyli muuttuu tilanteen mukaan. Toimintajärjestelmä olisi kaivannut lisäpuunausta, sillä varsinkin useampaa vihol-

## VAATI YMMÄRRYSTÄ JAPANILAISROOLIPELEISTÄ

lista vastaan taistelu muuttuu helposti kankeaksi ja jopa oikeaan suuntaan hosuminen on välillä vaikeaa.

Yakuza 3:n pelimaailma on kiinnostava ja ainakin tekemisen määrällä mitaten todella syvä. Täysipainoinen pelistä nauttiminen vaatii ymmärrystä japanilaistyylisistä roolipeleistä tai ainakin sietokykyä näiden kerronnallisille ja pelillisille erityispiirteille. Jos pitkävetäinen dialogi ja orpojen kaitseminen ei aiheuta allergisia reaktioita, virkistävän erilaiselle Yakuzalle kannattaa antaa mahdollisuus.

### \* Loppukaneetti:

Kulttimainetta nauttivan rikos- ja toimintapelin kerronta taipuu hankalasti länsimaiseen mieleen, vaikka peli itsessään onkin kiinnostava.

**Jukka Moilanen**

# 7/10

JRPG lainaa Matrixia, mutta erilaisuus ei aina ole vain hyväksi

# RESONANCE OF FATE

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä TRI-ACE Julkaisija SEGA Pelaajia 1 Ikäraja 16



Japanilaisissa roolipeleissä on tyypillisesti totuttu heiluttamaan miekkaa ja magiaa, mutta Resonance of Fate keskittyy raakaan tulivoimaan ja Matrix-elokuvaan hipiviin toimintakohtauksiin. Lopputulos on mielenkiintoinen, mutta tässä tapauksessa erilaisuus ei aina ole pelkästään hyväksi.

Maailma on hautautunut myrkykaasuihin, eivätkä ihmiset voi elää normaalia elämää. Ainoaksi turvapaikaksi on muodostunut Basel, joka on käytännössä valtava maasta kohoava torni. Joka puolelta Baselia voi bongailla jättimäisiä hammasrattaita, jotka tikittävät herkeämättä kuin elämää ylläpitävä kellokoneisto. Valtavassa mekanismissa on kuitenkin jotain vialla, ja kolme nuorta sankaria lähtee sitä korjaamaan. Mielenkiintoiseen tarinaan kurkistetaan kuitenkin sen verran harvakseltaan, että se unohtuu helposti taustalle.

Eurooppalaisen rakennustyylin ja suuren kellokoneiston harmonia on parhaimmillaan ihailtavan hienoa, mikä vain lisää pettymystä

## PELI SUOSII PITKÄPINNAISIA TAITOPELAAJIA

pelin puutteelliseen seikkailuaspektiin. Baseliassa seikkailu ei olekaan keskeisin ominaisuus, vaan pääosaan nousee taktista taistelua painottava taistelujärjestelmä. Jokainen hahmo hyökkää vuorollaan ja voi liikkua taistelukentällä vapaasti, mutta vain rajoitetun ajan. Kun pelaaja liikkuu, myös viholliset liikkuvat, joten taistelussa ei voi tuudittautua oman vuoronsa turvallisuuteen.

Onnistuneiden taistelusuoritusten avain on paitsi hyviin aseisiin asettuminen, myös



Tyylikästä toimintaa Taktikoilla pelaava Resonance of Fate on strategisuudestaan huolimatta näyttävä paketti. Kamera-ajot ovat täynnä villiä ja viileää räiskintää.



### Näperrystä, ei syvyyttä

Eräs keskeinen funktio taisteluissa on kartuttaa pelihahmojen kokemusta ja varustusta. Kovin syviksi roolipelelementit eivät mene, mikä voi olla pettymys perusteellista näpräilyä kaipaaville. Suurimmat vaikutusmahdollisuudet annetaan aseiden muokkaukseen liimaamalla niihin ylimääräisiä lippaita, tähtäimiä ja muita lisäosia. Muuten pelaaja voi vaikuttaa lähinnä hahmojen vaatetukseen, mikä antaa taisteluun vain visuaalisia viboja.

kaikkien kolmen sankarin käyttäminen voimakaisiin yhteisiskuihin. Yksinkertaisimmillaan pelaaja voi laukaista suoraviivaisen syöksyhyökkäyksen, jonka aikana on mahdollista tehdä monia akrobaattisia liikkeitä ja tulittaa vihollista kuin Matrixissa konsanaan. Harmi vain, että pelin taisteluareenat tuntuivat 15 vuotta vanhoilta, juuri ja juuri 3D-grafiikkaa hyödyntävilä laatikoilta, ja vieläpä lähes täysin värittömiltä sellaisilta.

Nykykaisten roolipelin rinnalla Resonance of Fate muistuttaa enemmän virtuaalista lautapeliä kuin mukaansatempaavaa seikkailua. Peli suosii pitkäpinnaisia taitopelaajia, jotka haluavat opetella kaikki niksit aina suojatulen antamisesta suojasta ampumiseen. Tarinavetoista roolipeliä kannattaa etsiä toisaalta.

### \*Loppukaneetti:

Kiinnostava miljö ja hahmot sekä toimiva taistelu jäävät vanhanaikaisen toteutuksen ja seikkailufiilisen puutteen varjon.

Kimmo Pukkila

# 6/10

# SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

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



Ruma maa. Jäiset maisemat ovat paitsi kulmikkaita, myös niin rumia että aikuistakin miestä itkettää.

Silent Hillin painostava tunnelma ja psykologinen kauhu ovat jo käsitteitä. Sarjan uusin ottaa kuitenkin täysin uuden lähestymistavan: se ei pelota pätkäkään.

Pelin harvinaisen epäselvää juonta ryyditetään tasaisella tahdilla eteenpäin ja suurin osa motivaatioista jätetään auki. Sekava juoni yrittää paikata puutteitaan "käänteellä", mutta valitettavasti yllätyksen voi helposti arvata ennalta.

Itse pelin voisi jakaa karkeasti ottaen kahteen eri osa-alueeseen. Ensimmäisessä seikkailaan normaali maailmassa ja ratkotaan pulmia. Ohjailtavuus on kuitenkin täysin hanurista. Pelaajan pitää ohjata ruudulla näkyvä kurssori oikeaan kohtaan, painaa nappia ja vielä liikuttaa tattiakin kyseiseen suuntaan, joten minkäänlainen vuorovaikutus maailmaan on hyvin turhauttavaa.

## TYLSÄ YMPÄRISTÖ, TYLSÄT HIRVIÖT

Rinnakkaismaailmassa taasen juostaan mörköjä karkuun. Lumi ja jää on tylsä ympäristö, ja epäuskottavat hirviöt tuntuivat lähinnä etenemistä hidastavilta. Se kertoo niiden suunnittelusta jo aika paljon.

Pelin suurin heikkous piilee kuitenkin tylsässä ennalta-arvattavuudessa. Kaikki kauheet nimittäin tapahtuvat vasta tiettyyn pisteeseen siirryttäessä, jonka voi aina arvata ennalta. Jos pelin on tarkoitus olla pelottava tai ahdistava, sen ei missään nimessä pidä olla ennakoitavissa ja tässä suhteessa Shattered Memories kompastuu täysin.

Pelintekijöillä on ollut selvästi hyviä ideoita, mutta toteutus ei ole yltänyt niiden tasolle. Täällisenään Shattered Memories on tylsä, ennalta-arvattava, susiruma ja huono peli.

### \*Loppukaneetti:

Edes Akira Yamaoan hyytävä musiikki ei riitä, jos tunnelma puuttuu, juoni on järjettömän surkea ja ohjailtavuus takkuaa kymppillä.

Leevi Rantala

# 2/10

Segan vastine Mario Kartille pistää putkimiehen koville

# SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Alusta DS/PS3/WII/Xbox 360 Kehittäjä SUMO DIGITAL Julkaisija SEGA Julkaisu JULKISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 7

Keuyiden kart-hupailuiden kentällä Mario Kart on jo pitkään pitänyt yksinvaltiaan valtiikkaa kourissaan, osittain tietysti koska varteenotettavia kilpailijoita ole pahemmin ollut. Sonic & Sega All-Stars Racing antaa kuitenkin Mariolle kyytiä koko rahan edestä.

Radalla suihkivat Segan pelisarjojen tähdet kuten Alex Kidd, Bonanza-veljekset ja kaheli taksikuski BD Joe. Jokaisella hahmolla on käytössään omanlaisensa ajoneuvo omilla ominaisuuksillaan. Erot eivät kuitenkaan ole suuria, joten hahmovalinta on lähinnä makukysymys. Myös pelin radat perustuvat Segaversumiin, eikä niiden toteutuksessa ole mielikuvituksesta tingitty. Etenkin Jet Set Radion urbaanit maisemat ovat todella upeita ja hauskoja kisailla.

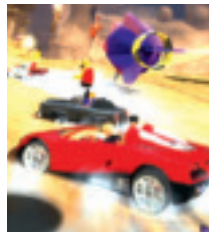
## KIELI KESKELLÄ SUUTA KAAHAILU EI VANHENE

Nopeimmillaan peli suihkii menemään selaista vauhtia että F-Zeroa hirvittää. Vetämällä mutkat sivuluisussa auto saa suoritettaessa huiman buustin vauhtiinsa, jonka ansiosta peli on jatkuvaa matalalentoa kurvista toiseen. Pelissä on kuitenkin löydetty varsin hyvä tasapaino vauhdin ja ohjattavuuden välillä. Ruudunpäivitys ei kuitenkaan aina pysy ihan täysin vauhdissa mukana. Satunnainen hidastelu on ärsyttävää, mutta ei silti muuta peliä missään vaiheessa epäpelattavaksi.

Nettipeliä ei arvioversiolta päässyt pelaajapuutteen vuoksi testaamaan, mutta jaetulla ruudulla moninpeli on turhankin tuttua



Ampu tulee! Joskus sitä vaan kannattaa päästää kilpailijat hetkeksi ohitse ja lähettää sitten pieni rakettipaketti suoraan takaloosteriin. Ei erityisen reilua, mutta taatusti hauskaa.



### Kikkailulla eteenpäin

Joka hahmolla on oma superominaisuutensa, jota voi käyttää vain ajelemalla jonon häntäpäässä. Erikoishyökkäyksellä esimerkiksi Amigo vetää edessään ajelevat kuskit peräänsä viiliin kongarytmiin kun taas Robotnik liiskaa vihulaiset viimeisimmällä keksinnöllään. Hyökkäykset ovat hupaisia mutta eivät kuitenkaan ylivoimaisia voiton avaimia, sillä ne eivät vie käyttäjänsä automaattisesti kärkeen.

tavaraa. Normaalin verkkorallin lisäksi mukana on muutama tylsäkö moninpeliuoto, joissa taistellaan kentällä olevien kaaosjalokivien herruudesta, tapellaan deathmatch-hengessä ja niin edelleen. Kisaaminen itsessään on kyllä juuri niin hauskaa kuin vain olettaa saattaa, mutta jotain uusia ideoita moninpeli kaipaisi kylkeensä.

Kieli keskellä suuta kaahaaminen hyvin suunniteltuja ratoja pitkin ei konseptina juuri vanhene ja peli hoitaa toteutuspuolen kotiin kiitettävästi. Arcaderallista innostuneiden ei kannata jättää peliä missään tapauksessa väliin

### ★ Loppukaneetti:

Näyttävä ja vauhdikas kaahailu erinomaisilla radoilla on aina hauskaa ja viihdyttävää. Vielä jos moninpeliä oltaisiin viilattu...

Tero Kerttula

# 8/10



# SKY CRAWLERS: INNOCENT ACES

Alusta WII Kehittäjä PROJECT ACES Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Havaintotähtäin. Kun kohde on yhtään hollilla, tähtäin pamahtaa isoksi ja valkoiseksi. Ei voi olla osumatta.

The Sky Crawlersin taustatarina on kiehtova yhdistelmä vaihtoehtoista historiaa, mielikuvituksekkaita propellikoneita ja pulpsankaruutta. Valtiolla ei ole enää varaa suoriin sotiin, mutta aggressioon totunut kansa vaatii sirkushupinsa. Tätä tarkoitusta varten rahoitetaan suuryhtiöitä, jotka ylläpitävät palkkasotureiden tapaan toimivia lentueita. Näitä ilmojen gladiaattoreita isketään toisiansa vasten näyttävissä speekteleissa, ja kansa pysyy tyytyväisenä.

Totta kai pelaaja kieppuu taivaalla kuin korkkiruuvi ja pudottaa pari tusinaa viholliskonetta tuosta vaan. Sky Crawlersissa on oikeastaan mahdollonta olla olematta pätevästä pätevin, sillä pelaaja voi siirtyä nappia painamalla suoraan kohteensa taakse, oli tilanne mikä hyvänsä. Kikka on niin epäreilu, että se vie peli-ilosta ison osan mennessään.

## LIIAN HELPPO MUTTA MYÖS LIIAN VÄHÄN SISÄLTÖÄ

Ikävä kyllä herkkunappia ei voi olla käyttämättäkään, sillä temput tuovat pisteitä, joilla avataan uusia lentopelejä sekä parempia varusteita. Sky Crawlers on siis lapsellisen helppo, mutta lisäksi pelissä on myös liian vähän sisältöä – kaikki mitä sillä on tarjottavana on nähty ensimmäisen vartin jälkeen.

Tästä huolimatta kieppuminen taivaan sinessä onnistui viihdyttämään. Rento singahtelu kohteesta toiseen tarjosi jatkuvasti tekemistä ja psykedeeliset lentohärvelit ovat miljuuna kertaa kiinnostavampia kuin perinteiset hävittäjät. Peli ei pärjää muiden konsolien annille, mutta Wiin resurssit huomioiden... No, ei mopolla moottorille.

### ★ Loppukaneetti:

Asetelmaltaan mielenkiintoinen Sky Crawlers on viihdyttävän kevyt pulplentely, mutta liian sisältököyhä kestääkseen pidempää kulutusta. Jori Virtanen

# 5/10

Van Halenia ei muistele kukaan, ei edes GH: Van Halen

# GUITAR HERO: VAN HALEN

Alusta PS2/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä UNDERGROUND DEVELOPMENT Julkaisija ACTIVISION Pelaajia 1-4 Ikäraja 12

**Guitar Hero: Van Halen** käsittää **Van Halenin** uran ensimmäisestä albumista vuoteen 1984, jolloin **David Lee Roth** jätti orkesterin. **Kitarariffit ja umpihullut soolot** ovat todella hauskaa soitettavaa, ja muutkin soittimet menettelevät. **Haaste ei ole raivostuttavaa tahkoamista ranteet kipeänä, vaan tarkkaa ajoitusta ja hurjaa sorminäppäryyttä vaativaa. Hyvä näin.**

Yksinpelin kehiksenä toimiva ura on syvältä ja poikittain. Kaikki 44 biisiä on soitettava läpäisyä varten ja viisut on lätkäisty soitettavaksi ilmeisen satunnaisessa järjestyksessä. Kaikille instrumenteille on oma uransa, mutta tähtien keräilyssä ei ole minkäänlaista pointtia tahi teemaa. Toki biiseissä on oma erillinen faktavideoensa, mutta kuka niitä muka jaksaa katsella?

Niin hauskoja kuin Van Halenin biisit ovatkin soittaa, kokonaisuutena peli ei vakuuta. Biisejä on liian vähän, eikä niitä saa edes siirrettyä sarjan toisiin osiin. **Guitar Hero: Van Halen** tuntuu suorastaan erinomaisen orkesterin täydelliseltä haaskuulta. Jos peli

olisi julkaistu vuosi sitten, siitä olisi huomattavasti helpompi innostua. Nyt kokonaisuus tuntuu hätäiseltä ja vanhanaikaiselta.

## MAINION ORKESTERIN. TÄYDELLISTÄ HAASKAUSTA

★ **Loppukaneetti:**

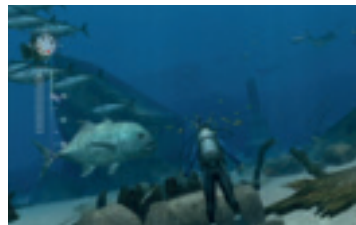
Legendaarisen kitaristin tiluttelu on käännetty hauskaksi pelattavaksi. Muilta ominaisuuksiltaan peli on kuitenkin pahasti vanhentunut.

**Tero Kerttula**

# 6/10

## ENDLESS OCEAN 2

Alusta WII Kehittäjä ARIKA Julkaisija NINTENDO  
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7



**Endless Ocean 2** olisi saanut Jacques Cousteaun itkemään pipoonsa. Aluksi sanoinkuvaamattoman kiehtovalta tuntuva merenalainen maisema muuttuu äkkiä vaivalloiseksi räpellykseksi.

Juoni on riemukasta potaskaa, joka vain antaa löyhän tekosyyntä siljillä meduusoja. Kökköä pohjustusta voisi katsoa sormien läpi jos edes pelattavuus toimisi. Meren loputtomuus kuitenkin tyssähtää näkymättömiin seiniin ja jähmeään ohjaukseen. Sukeltajan hakatessa jatkuvasti päätään koralliin tekee mieli katkaista happipiletit ja lopettaa koko farssi.

Plussaa tulee maiseman vaihtelusta. Pelaajaa utetaan valtamerissä, jäälohkareiden alla ja tropiikin koralleissa. Paikalliset fisut tunnistettuaan voi lukea tietokannasta vaikkapa makrillin tietoja. Silti, jos sukelluspeleissä itse sukeltaminen on tylsää, jotain on pielessä.

**Tuomo Luukkanen**

# 3/10

## FFCC: CRYSTAL BEARERS

Alusta WII Kehittäjä SQUARE ENIX Julkaisija  
SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2  
Ikäraja 12



**Final Fantasy-kronikan** uusin on täynnä steampunkkia, ilmalaivoja ja höyryhärveleitä, sekä tietysti magiaa. Se on myös kevyempi ja keskittyneempi yksinpeliin.

Hyvät roolipeliksiiset on korvattu reaaliaikaisella taistelujärjestelmällä, joka on täysi susi. Kamera liikkuu kuin ruosteinen ilmatorjuntakanuuna, mikä tekee tähtäyksestä työlästä. Viimeistään kun sankari nakkaa itseään savipatsaalla päähän, alkaa herkempi sielu itkeä. Taistelut ovat ponnetonta säkäpeliä, joka pelaajan mokailusta huolimatta yleensä menee putkeen omalla painollaan.

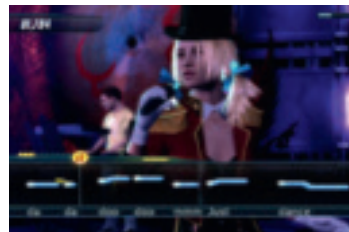
Pelissä on rutosti risuja, mutta muutama ruusukin. Maisemat ovat nättejä ja ääniraita kohdallaan. Kömpelö, kapuloilla villisti huitomiseen perustuva pelimekaniikka kuitenkin takaa, ettei viisi vuotta kehitteillä ollut peli vain ole nykystandardilla kovin hyvä.

**Tuomo Luukkanen**

# 4/10

## KARAOKE REVOLUTION

Alusta PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä KONAMI  
Julkaisija KONAMI Pelaajia 1-4 Ikäraja 12



**Karaoke Revolution** herättää kovia odotuksia: levyiltä löytyy 75 kappaletta, joten ihan heti ei tarvitse turvautua musiikkikaupan antiin. Ensin pitää kuitenkin vääntää itselleen pelihahmo ja estradi, ja sitten paljastuukin synkkä totuus: **kappaleista ei ole musavideoita, vaan sakin on tuijotettava lanteitaan ketkuttavaa avataria.**

Selkeä ja helposti seurattava pelimekaniikka toimii lauletaessa varsin hyvin, eli osoitinnuoli kertoo hoilataanko liian korkealla vaiko ryvetäänkö turhan matalalla, ja sitä pyritään oikaisemaan. Teknisesti toimiva laulu jaksaa viihdyttää hetken, mutta tylsä esitystapa jää kilpailijoitaan selkeästi jälkeen.

Musiikkivideoiden tuoma lisäarvo viihdyttämisessä on merkittävä. Siitä ei vaan pääse yli eikä ympäri. Tyystin musapelejä vaille oleville pakettiin on kohtuuhintainen johdanto laulupeleihin.

**Janne Vuorenmaa**

# 5/10

## SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL

Alusta WII Kehittäjä SEGA Julkaisija SEGA  
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 3



**Apina pallossa** on aina hauska näky. Vielä hauskeempaa se on, kun pistetään samainen pallo keinovalle pelilaudalle tasapainoilemaan kohti etäämmällä näkyvää maalia.

Mutta metsään meni silti ja lujaa, sillä herkällä tasapainolautahajauksella on yksinkertaisesti mahdotonta saada mitään järkevää aikaan. Eipä sillä, että Wii-ohjaimilla hoidettava liikeohjauksaan hurraahuutoihin innostaisi. Se toimii, mutta tarkkuus puuttuu yhä ja vähänkään pidemmän pelisession jälkeen ranteet ovat keinuttelun jäljiltä entiset.

Yksinpelin kentät raivostuttavine sokkeloineen ja tiukkoine aikarajoineen ovat sarjan tähän asti huonoimmat, eikä minipeleissäkään juuri ainesta ole. Sega tuntuu hukanneen otteen apinoistaan täysin, eikä Step & Rollista lopulta tule kuin vihaiseksi.

**Tero Kerttula**

# 3/10

For more information please contact your local dealer.



### 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



**MIONIX™**  
LIGHT-YEARS AHEAD OF THE GAME



For more information please contact your local dealer.

### 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 DuoDiaphragm technology
- Adaptive baffle damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



**SENNHEISER**



### HIS HD 5870 1GB (256BIT) GDDR5

Prepare to experience a riveting high-definition gaming experience with ATI Radeon™ HD 5800 Series graphics processors. Expand your visual real estate across up to three displays and get lost in the action with revolutionary ATI Eyefinity Technology. Using ATI Stream technology, accelerate even the most demanding applications and do more than ever with your PC.

**HIS**  
Faster, Cooler, Quieter!



### ORIGENAE M10 MINI HTPC ENCLOSURE

The sleek M10 is the smallest enclosure in the OrigenAE family of products measuring in at only 100mm 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.

**Origen** æ



### POINT OF VIEW MOBII SYDNEY ION BASED MINI PC WITH HDMI

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

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.



### ZALMAN Z7 SERIES MID TOWER ENCLOSURE

HDD Module of Maximized Expandability - Convenient 3 in 1 Bracket - Spacious Interior for Max Height & Depth - Tool Free 5.25" Bays - CPU Back Plate - Supports up to 140mm Fan for Front & Side Panel - Built-in Fan Controller for up to 2 Fans on Side Panel [Z7 Plus Only] - Front Steel Mesh Bays for Intensified Cooling [Anti-Dust Filter Included] - Dual Tube Holes for Water Cooling

# ZALMAN

For more information please contact your local dealer.



**P183**  
ADVANCED SUPER MID TOWER  
Performance reaches new heights with the P183, the next enclosure from Antec's high-end Performance One series. With the latest Quiet Computing™ technologies, the P183 delivers first-class performance at its quietest, coolest and most stylish.

**What's new in the P183:**

- Front door vents, as well as wider vents along the door frame, improve airflow into the chassis.
- Filters and filter doors are integrated as one unit. The doors themselves have been modified to provide greater airflow, resulting in cooler system temperatures.
- Drive bay covers are vented and include air filters
- Lower chamber fan is now located in front of the hard drive cage, allowing for installation of longer PSUs as well as easier cable routing between the lower HD cage and the power supply.

### CP-1000 1000 WATT CONTINUOUS POWER

The CP-1000 features a unique design with an advanced cooling system, exclusively compatible with some of Antec's most cutting-edge Gaming and Performance One enclosures, including the Twelve Hundred, P183 and P193. By breaking the mold of standardized power supply size restrictions, the CP-1000 design is able to provide an excellent price-to-performance ratio. A silent rear 120mm 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 G11 GAMING KEYBOARD

Stay on top of your game with the Logitech® G11 keyboard. Backlit characters on all keys help you play all night and 18 programmable G keys let you create custom macros for all of your games. Also features two full-speed USB ports and media control keys. USB only. For Windows® XP and Vista



### LOGITECH G13 ADVANCED GAMING KEYBOARD

The Logitech® G13 advanced gameboard gives you game-changing comfort and control. Naturally contoured design follows the shape of your hand and fingers for increased comfort during long sessions. Game-settings-to-go saves your profiles in onboard memory so you can take your personal preferences with you. Customisable backlighting lets you choose your colours and easily locate the right key in low-light conditions or lights-out play.



### 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 80mm fans that spin up to 150 CFM each
- Monitor your system: A three C/F 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.

# PÄIVÄKIRJA

## Tarinoita kuukauden varrelta

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

## NUMERO 22

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

**V**uosi päätoimittajan virkaa täynnä, mutta silti duuni tuntuu yhtä tuoreelta kuin mitä se oli keltanokastakin. Vaan miltä tuntuu, kun kaikki menee täysin putkeen?

### 28/1

Helmikuun lehti on painossa ja olen täysin hermoraunio. Jos jokin saattoi mennä lehden teossa pieleen, se meni, eikä kaikkeen voinut varautua. Lehteen jäi varmasti puutteita, vaikka kuinka yritti ehtiä tekemään kaiken. No, virheistään oppii. Käynnistä kostoksi Mass Effect 2:n. Seuraavien neljän päivän aikana käytän kaiken vapaa-aikani galaksin pelastamiseen.

### 2/2

Galaksi on pelastettu. Aloitan Mass Effect ykkösen uudelleen – haluan tehdä täysin eri ratkaisut kuin ensimmäisellä läpipelukerralla, jotta näkisin miten erilainen kokemus upea kakkonen silloin on. Olen koukussa molempiin peleihin, tykitän niitä suoraan suoneen. En kadu mitään.

### 3/2

Päättän karistaa työväsymyksen tekemällä töitä, ja laadin maaliskuun numeron sivusuunnitelman. Olen järkyttynyt: liiki puolet palasista on jo nyt paikoillaan.

### 4/2

Flunssa? Mitä paskaa? Ei sittenkään. Vain hetki kuumetta ja hop, sinne meni.

### 5/2

BioShock 2 saapuu. Pidän Mass Effectistä väkisin taukoa, jotta voin sukeltaa meren pohjaan keskelle art decoa ja steampunkia. Ihastelen kirjavia koralleja ja hypin huvikseni tyhjän uimaaltaan pohjalle vain kuullakseni Big Daddyni saappaiden jysähtävän betoniin korviahuumaavan lujaa. Vedenalaisessa dystopiassa seikkaileminen on tarinallisesti erittäin palkitsevaa, ja vaikka pelimekaniikka onkin viimeisen päälle hiottua, Se Jokin jää omalla kohdallani uupumaan. Hieno kokemus joka tapauksessa.

### 6/2

Käymme naapureiden kanssa lauantai-lounaalla. Minulle kerrotaan naureskellen, että edellisena iltana ihmeteltiin pitkään, mistä sellainen kummallinen matala ulvonta ja mölinä kuului, ennen kuin tajuttiin sen kantautuvan yläkerrasta. Metsästin Big Daddya ja pelkäsin pirusti, ja panssaroidun otuksen ulina oli ilmeisesti saanut myös alakerran asukit päylylemään pelokkaina ikkunoista. Lupasin lainata pelin heille heti, kun olen pelannut sen läpi.

### 9/2

Wiin debug-versio saapuu, eli pääsemme vihdoinkin arvioimaan Wii-pelit hyvissä ajoin ennen julkaisua. Jukka ilmoittautuu vapaaehtoiseksi ottamaan valkoisen rakkineen kotiinsa. Koska Jukalla on jo tämän kuun työkiintiö täynnä, päätän lykätä laitteen lähettämistä ja arvioin Sky Crawlersin. Hauska mutta helppo lentosimu, jonka välianimaatiot saavat minut haluamaan nähdä kyseisen elokuvan.

### 10/2

Jälleen yksi lupaava avustajanalku ottaa yhteyttä! Ja kesäharjoittelijaakin pukkaisi! Jopas nyt, tässähän alkaa olla kohta riittävä väkimäärä vääntämässä lehteä kasaan! Ennen kaikkea olen mielissäni siitä, että molempia tulokkaita tuntuisi pelit kiinnostavan aidosti, ja kummankin ulosanti on sängen hyvää.

### 11/2

Kaksi kolmannesta sivusuunnitelmasta on lyöty lukkoon ja loppu lyödään lukkoon parin seuraavan päivän aikana. Ennenkuulumatonta! Materiaalia riittää, taitto selvillä ja painopäivään vielä kaksi viikkoa aikaa.

Voimme siis aloittaa taittopuuhat saman tien, mikä tarkoittaa sitä, että dedistä edeltävänä yönä ei tarvitse valvoa pikkutunneille. Tähän voisi tottua! Vielä kun oikeasti jaksaisi tehdäkin kaiken sen työn ajoissa...

### 12/2

...ja nyt dedistä siirrettiin viikolla. Eli... meillä on matsku kasassa ja dedikseen on kolme viikkoa? Hei hei, stressi! Ei tule ikävä!



### 14/2

Jääsukellusta. Kaikki menee ihan reissille – kymmenen tuntia säätämistä ja kuusi minuuttia veden alla. On tämäkin harrastus! Mutta kyllä se on silti kaiken sen arvoista, sillä voi veljet, mitkä kuusi minuuttia! Kellun muutaman metrin syvyydessä selälläni ja katselen yllä lepävää, miltei puolen metrin paksuista jääkerrosta. Kolmion muotoinen avanto on eteerinen muoto, joka on ainoa epäselvä kiintopiste missään. Jää itse on kristallinkirkasta ja ilmakuplat tanssivat sen pohjaa pitkin ailahtelevina laikkuina. Unenomaista, rauhallista ja henkeäsalpaavaa – ja kaikki tämä kaksi astetta lämpimässä vedessä...

### 16/2

...ja sinne meni ne viimeisetkin stressin rippeet: saimme luvan palkata Kimmon



## Blu-ray-arviot Jori Virtanen ja Mika Sorvari katsastivat kuukauden teräväpiirtotarjonnan



### The Hurt Locker

Nordisk Film

The Hurt Locker seuraa William Jamesin ja kahden muun pommipurkajan arkipäivää Irakissa vuonna 2004. James on tullut riippuvaiseksi vaarasta, eikä saavuta minkäänlaisia tasapainoa ilman välitöntä kuoleman uhkaa. Ohjaaja Kathryn Bigelow on erikoistunut tiheään tunnelman luomiseen, ja sitä Hurt Lockerissa piisaa. Pommipurku-kohtaukset ovat piinaavan jännittäviä, ja niiden päällä lepää jatkuva tunne siitä, että jokin menee kohta todella ikävästi pieleen. Hurt Locker on erittäin jännittävä kuvaus Irakin kaoksesta. Tunnelma säilyy vahvana alusta loppuun asti, joskin Hollywood-hidastukset istuvat vaihtelevan onnistuneesti muuten realistiseen ilmeeseen. Räiskyvää toimintapölyä tai unohtumatonta elokuvaa ei kuitenkaan kannata odottaa? **7/10 - MS**



### Die Hard Quadrilogy

FS-Film

Mestarillinen Die Hard pelasti Bruce Willisin uran lisäksi länsimaisen toimintaelokuvan jähmeiltä ja ilmeettömiltä sankareilta. Umpisurkea jatko-osa apinoi alkuteoksesta manereita, mutta kaikki muu onkin käsikirjoittajien alelaarista kahmittua. Sarjakuvamaisempi kolmas osa oivaltaa, että olennaista on Willisin hahmon tuskastuneen antisankarillinen olemus sekä Willisin ja Samuel L. Jacksonin kemia. Die Hard 4.0:ssa puitteet ovat suuremmat kuin koskaan aikaisemmin, ja ryminällä eteenpäin vierivä lopputulokset kestävä useammankin katsomiskerran. Quadrilogy yhdistää aiemmin julkaistut Blu-ray-painokset yhdeksi, näppäräksi paketiksi. Kuvan laatua on luonnollisesti paranneltu DVD-ajoiista, mutta tulokset nojaavat paljolti alkumateriaalin laatuun. **8/10 - MS**



### Coco Chanel & Igor Stravinsky

Pan Vision

Venäläisen säveltäjä Igor Stravinsky'n radikaali baletti Kevätuhri saa Pariisin vanhoillisen kerman tuotumaan lähes mellakan partaalle. Muotiguru Coco Chanel on kuitenkin haltioitunut, ja tarjoaa köyhälle Stravinskyille kesäsuuntoaan käyttöönsä. Pian kaksikon välille roihauttaa romanssi. Intohimoisten taiteilijoiden välinen suhde on mitä hienoin pohja räiskyvälle draamalle, mutta niin käsikirjoitus kuin ohjauskin pitää tilanteen liian hillittynä ja arvokkaana. Siinä missä Chanel huokuu viileän välinpitämättömyyden tyylillä, ilmeettömästä Stravinskysta ei saa mitään otetta. Sisäisen tunnekuohun alleviivaaminen poikkeuksellisen runsaalla tussilla vesittää katsomisilon, eikä kaksikon kohtalo lopulta jaksaa kiinnostaa. **4/10 - JV**

remmiin! Erinomaista! Kimmo on ollut korvaamaton tuki koko tämän ajan, kun olen päätoimittajan pallilla istunut, ja nyt mies ottaa hoitaakseen suurimman osan päivittäisistä uutisnakeista. Tämä tarkoittaa työtaakan jakautumista tasaisemmin, mutta myös parempaa jälkeä: kolme osavaa tyyppiä vääntää kuusi kertaa parempaa jälkeä kuin kaksi. Enemmän sisältöä vähemmällä stressillä. Ei jumpe, tässä alkaa olla kohta ilon tippa linssissä.

## 22-26/2

Työ sujuu kuin siivillä. Ehdin tehdä kaiken, käyn kuutta keskustelua yhtä aikaa, kirjoitan kolmea tekstiä samalla kun pohdin neljättä, lähetän pari kymmentä mailia päivässä, ihastelen ikkunasta avautuvaa maisemaa ja kuuntelen vain hyvää musiikkia. Saan koko ajan valtavasti aikaa, enkä osaa lakata hymyilemästä.

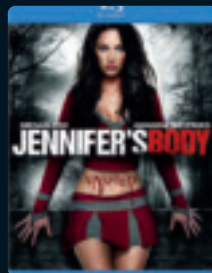
## 27/2

Ei perskule. Taas flunssa. Ihan oikea sellainen. Itseni tuntien se tietää muutaman päivän kuumetta, mutta siinä se. En vaan osaa olla kunnolla kipeä. Voi, mikä suuri sääli!



## 1/3

Dedis on huomenna. Meillä on kaikki niin hyvin kasassa, että ehdimme riidellä siitä, onko draama oikeasti elokuvan sivugenre. Tekstin kääntäminen ja hiominen luonnistuu kuin itsestään, ja vaikka varmasti ylittöksi meneekin, mihinkään ei ole kiire. Hitaasti, rauhallisesti ja ennen kaikkea huolellisesti. Mahtavaa.



### Jennifer's Body

FS-Film

Miehiä nielevä cheerleader muuttuu epäpyhien riittien myötä verta janoavaksi puolidemoniksi, joka huomaa luokkatovereidensa olevan parhaimmillaan tartarpihveinä. Tätähän ei kaunokaisen kaveri suostu katsomaan sivusta, ja kohta tapellaan verissä päin. Jennifer's Body ei edes yritä vältellä lajityypin pahimpia

kliseitä, vaan sortuu friikeihin efekteihin ja halpaan säikytelyyn. Lopputulos on silti viihdyttävä kertakäyttökauhistelu, jossa erilleen kasvaneiden ystävien viha-rakkausuhde on varsinaista verileikkiä kiehtovampaa. Toinen on toki demoni ja toinen nörtti, joten sitä yhteistä pintaa on lopulta aika vähän. Ilman ehtaa teinimeininkiä leffa tuskin jäisi mieleen. 5/10 -JV



Mr. Winterbottom... avoid yourself at all costs!

## The Misadventures of P.B. Winterbottom

Alusta XLA Pelityyppi TASOHYPPELY Pelaaja 1 Hinta 10 EUR Teksti JORI VIRTANEN

P.B. Winterbottom on tunnettu piirasvaras ja armoton ahmatti, jonka piiraanhimo repii reiän aika-avaruusjatkumoon. Nyt ei yksikään kaakku ole turvassa, sillä herrasemme osaa taivuttaa aikaa.

Winterbottom voi kiskaista itsensä menneestä eräänlaisena kloonina, joka suorittaa juuri ne toimet mitä herrasmiehemme äsken teki. Näin Winterbottom voi käyttää itsensä mennyttä muotoa kiikkulaudan toisessa päässä olevana painona tai vaikkapa ratsastaa klooninsa hatun päällä. Liikkeellä on kuitenkin myös pahoja

klooneja, joilla on ikävät mielessä.

Itsellään kikkaileminen ja ajalla leikkiminen on aidosti hauskaa hupia. Klooniin tekosten ketjuttaminen on oleellinen askel piirasaarteen pääsemiseksi, ja vaikeammissa kentissä niiden liike on vieläpä ajoitettava täysin oikein.

Oivallinen pulmapelikonsepti saa tukeaa rakeisia mykkäelokuvia ja sarjakuvamaisuutta jäljittelevästä toteutuksesta. Sankari on puettu herrasmiesmäisesti frakkiin ja silinterhattuun, ja sateenvarjon avaamalla liidetään hillitysti ja arvokkaasti paikasta toiseen. 8/10



## Max & The Magic Marker

Alusta WIWARE Pelityyppi TASOHYPPELY Pelaaja 1 Hinta 10 EUR Teksti TERO KERTTULA

Max on sekoitus tasohyppeilyä sekä kekseliästä pähkäilyä. Taikatussilla piirretyt esineet siirtyvät maailmaan sellaisenaan ja tottelevat fysiikan lakeja. Rotkon voi ylittää piirtämällä sillan ja korkealle kielekkeelle pääsee piirtämällä portaat.

Vaikka piirtäminen itsessään ei ole kovinkaan monimutkaista, Max luottaa pelaajansa luovuuteen miellyttävän paljon. Viimeisellä kolmanneksella luova hulluus on päästettävä irti jo ihan tosissaan. Maxin toteutus on musiikkia myöden ilahduttavan persoonallista jälkeä ja vinksahanteen humoristista. Vaikka ongelmat eivät erityisen vaikeita olekaan, piirtäminen on hauskaa ja erittäin palkitsevaa. 8/10



## Lazy Raiders

Alusta XLA/PSN Pelityyppi PULMAPELI Pelaaja 1 Hinta 10 EUR Teksti JORI VIRTANEN

Lazy Raiders on pulmapeli, jossa pyritään keräämään kussakin kentässä oleva kultainen hakku sekä siinä sivussa mahdollisimman paljon jalokiviä ja muita kalleuksia.

Pelin varsinainen juju ei piile tasoloikinnassa tahti toiminnassa, vaan kentän kääntelemisessä. Arkeologimme nimittäin ei itse ota askeltakaan, vaan pelaaja kallistelee karttaa ja aarteensijä antaa painovoiman kutsua puoleensa.

Koska kentät ovat täynnä ansoja, vaaroja ja varkaita, varovainen kääntely on tarpeen. Nappia painamalla kiepsautetaan koko kenttä ympäri. Nokkela idea on toteutettu sopivan letkeästi ja viihteellisesti, ettei kohtuuyrkkä vaikeustason nousu pänni lainkaan. 7/10



KUUKAUDEN PROVOKAATIO

# ANTICHRIST

Von Trier ei päästä ketään vähällä, ei näyttelijöitä eikä katsojia

## Antichrist

Laji **KAUHU/DRAAMA**  
Julkaisija NORDISK

Lars von Trierin Antichristia voi pitää vahvan masennustilan paineessa puristuneena helmenä. Elokuva pureutuu suoraan ihmisyiden ytimeen yhdistelemällä kulttuurisia ja yhteiskunnallisia konventioita kauhuelokuvan perinteisiin.

Tarinassa mies (Willem Dafoe) ja nainen (Charlotte Gainsborough) menettävät pienen poikansa kotona sattuvassa onnettomuudessa. Naisen romahdettua mies päättää ryhtyä vaimonsa terapeutiksi. Pariskunta matkaa metsässä sijaitsevaan Edeniksi ristittyyn vapaa-ajanasuntoonsa haavojen parantumisen toivossa, mutta paratiisin ei ole enää paluuta.

Antichrist on epilogin ja prologin lisäksi jaettu neljään osaan: tuska, suru, epätoivo ja

kolme kerjäläistä. Jaksojen aikana pureudutaan parisuhteen ydin-aineksiin eli dynamiikkaan. Henkilöt kohtaavat jatkuvasti näkymättömiä päätöksiä, joissa naisen kyvyttömyys irrottautua ja miehen järkkymätön ylpeys estävät kehityksen parempaan.

Kuristavan kerronnan lisäksi katsoja nauilitaan penkkiin myös utuisella ja tyylikkäällä visualisoinnilla. Kuvaus onnistuu häkellyttävän hyvin leikkitelemään teemoilla ihminen ja luonto, niin erityyppis- kuin yhdentymishetkillä. Myös karu äänimaailma toimii tehokkeina läpi elokuvan. Alku- ja loppukohtauksessa käytetty Händelin hempeä sävellyks tekee rajua kontrastia muutoin mystisen synkkään ääniraitaan.

Von Trier repii Antichristissa tähdet miltei vereslihalle, sillä elokuva riisuu näyttelijät katsojan eteen alastomiksi niin fyysisesti kuin henkisesti. Sekä Dafoe

että Gainsborough harjoittavat hätkähdyttävän paljasta eläytymistä riutuvana pariskuntana. Ahdistunut itkuisuus, itsetuhoisuus, eläimellinen seksi ja graafinen väkivalta tekevät yleisönkin olon tukalaksi.

Ei olekaan ihme, että Antichrist jakaa niin katsojien kuin kriitikoidenkin mielipiteitä. Samalla kun von Trier päästää kurkistamaan masentuneeseen sielunmaailmaansa, osoittaa hän takaisin peilillä, joka pakottaa katsojan kohtaamaan omat mörkönsä.

Antichristia ei kannatakaan katsoa leppoisan sunnuntai-ilan ratoksi, vaan sen työstämiselle tulee varata oma hetkensä. Valtaviran elokuvaksi sitä ei voi mitenkään väittää, mutta se tarjoaa kaikille mahdollisuuden tarkastella parisuhdetta varsin psykoanalyttisesti symbolisen kuvaston avulla.

18/19



## Skavabölen pojat

Laji **DRAAMA**  
Julkaisija FS-FILM

Zaida Bergrothin ensimmäinen täyspitkä ohjaustyö kuvaa koskettavan tarinan kahden pojan myrskysisästä lapsuudesta, joka ei kuitenkaan kykene vavisuttamaan heidän tekemäänsä verivelkaa.

Lapsuuden traumojen painama Rupert (Lauri Tilkanen) palaa armeijasta kotikonnuille. Synkkä ja hiljainen talo saa pojan palaamaan aikaan, jolloin kaikki vielä oli hyvin. Myös pikkuveli Evert (Iiro Panula) osallistuu muistelmiin, vaikka haluaisikin unohtaa menneet. Tarinan edetessä Rupert vie katsojan syvemmälle muistoihin, joita aika ei ole kullannut. Vanhempien riidat, äidin kuolema ja isän suhde uuteen naiseen kuvataan karun surumielisesti pienen pojan silmin.

Skavabölen pojissa näyttelijäsuoritukset ovat hyviä, mutta ajoittain kokemattomuus paistaa läpi. Onneksi mukana on muutama huippuosaaja, kuten Tommi Korpela hassuttelevana setänä ja häkellyttävän hyvin viinaan menevän isän rooliin mukautunut Martti Suosalo. Koskettavin kaikista on kuitenkin Leea Klemolan Pipa-äiti, jonka murtimeet kasvot jäävät vielä pitkäksi aikaa katsojan mieleen. 7/19



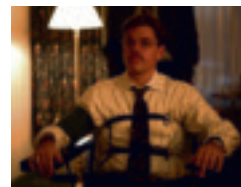
## Ponyo rantakalliolla

Laji **SATU**  
Julkaisija PAN VISION

Ohjaajalegenda Hayao Miyazakin jokaisen elokuvan jälkeen usko nähdänsä söpöyden huipentuman. Ponyo rantakalliolla ei riko kaavaa lainkaan.

Ponyo on pieni punertava kalatytty, joka muistuttaa lähinnä liehuvaan mekkoon liitettyä suloista pyöreää päätä. Sosuke-poika noukkii Ponyon huostaansa, kun löytää karkumatkalle lähteneen fisun ranta-aallokosta lasipurkkiin juuttuneena. Kaverusten välille syntyy heti vahva tunneside ja Ponyo pyrkiiin muuttamaan ihmistyöksi ollakseen ystävänsä lähellä.

Ponyo rantakalliolla on selkeästi pienemmälle väelle suunnattu. Suloinen mutta kovin mustavalkoinen juoni on hyvin ennalta-arvattavissa, ja lasten välinen rakkaus paisutellaan hämmäntäviin mittasuhteisiin. Kerrota on myös melkoisen poukkoilevaa, mutta niinhän sen kuulukin olla pienessä mielikuvitusta pursuavassa päässä. Silti vanhempikin katsoja sulaa hellyttävälle tarinalle, ja jälleen kerran herkulliselle animaatiomaailmalle. Vivahteikkaassa piirrostyössä ei käytetty lainkaan tietokoneita, mikä tekee lopputuloksesta karun tyylikkään. 7/19



## Ilmiantaja!

Laji **DRAAMA/KOMEDIA**  
Julkaisija WARNER BROS

Maissifirman johtoportaaneseen päätnyt Mark Whitacre (Matt Damon) huomaa työyhteisönsä suistuneen hintakepottelujen sokkeloihin. Mies tuntee itsensä rehellisen markkina- maailman messiaaksi ja ryhtyy yhteistyöhön FBI:n kanssa. Ukkopolo saa pian huomata olevansa keskusrikospoliisin vaatimusten ja työpaikan säännösten ristitilassa. Mutta eipä Whitacrellakaan näytä olevan puhtaasti maissihutaleet murokulosessa.

Pääroolissa pulsteasti paistatteleva Damon tekee ehkä uransa parhaan suorituksen. Mies sulautuu täydellisesti hierarkioiden lannistamaksi hamaahiruilareiksi. FBI-agenttikin kuvataan harvinaisen inhimillisinä, eikä maissibisneksen johtajistakaan arvovallalla pelota. Ilmiantaja! onnistuukin täydellisesti karttamaan mustavalkoisen hyvä-paha -jattelun.

Eri tyyllilajeja yhdistelevä Ilmiantaja! tasapainoilee inaitavasti genrestä toiseen. Parasta antia ovat Whitacren lakoniset tietoisuuskäsitteet monologit, jotka paljastavat katsojalle myös ekstraa miehen mutikkaasta mielestä. Elokuvasta kuitenkin puuttuu syvyyttä, mikä jättää sen katsojalle kovin etäiseksi. 7/19



## Flickan

Laji **DRAAMA**  
Julkaisija SCANBOX

Fredrik Edfeldtin esikoisohjaus on koskettava tarina kymmenettä ikävuotta lähestyvistä tytöistä, jonka vanhemmat lähtevät kesäksi Afrikkaan töihin. Äidin siskon oli tarkoitus toimia huoltajana, mutta viinaan ja miehiin menevä nainen katoaa nopeasti omille teilleen.

Vahva visuaalinen näkemys yhdistettynä yksinkertaiseen mutta kauniiseen kuvaukseen tekee joka kohtauksesta henkeäsalpaavan lumoavan. Kesän paahteinen hehku heinäpellossa, kosteita hiuksia hyväilevä tuulahdus uimarannalla ja aamu-yön usvainen kaste johdattelevat katsojan nostalgiamatkalke lapsuuden maalaiskesiin. Myös unenomaiset musiikit vievät lähemmäs hiljaisen tytön sielunmaailmaa.

Tunnelmaa tukee nuoren tytön roolissa ilmiömaisien suorituksen tekevä Blanca Endström. Hento näyttelijätär tuijottelee hämmennyneesti kuin Bambi ajovalloissa, mutta reagoi mallillisen tunteikkaasti herkkiin tilanteisiin. Myös muut lapsinäyttelijät tekevät vakuuttavan suorituksen ja katsoja ei voi kuin ihailia Edfeldtin kykyä saada nuoret kameran eteen viattomimmillaan. 8/19



# God of War III

Vastaa ja voita upea Pandoran laatikkoon pakattu God of War III keräilijäpainos. Pääpalkinnon lisäksi oikein vastanneiden kesken arvotaan sotaisan siistejä God of War T-paitoja!

## Vastaa oikein kysymykseen:

Kuka seuraavista ei ole kreikkalainen jumaluus?

- Ares
- Zeus
- Hera
- Jori

## Lisätietoja:

Kerro max. 15 sanalla miksi juuri sinun pitäisi voittaa God of War III keräilijäpainos:

.....

.....

.....

.....

.....

## Nimi ja osoite:

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

Nimi:

.....

Osoite:

.....

Postinumero ja -toimipaikka:

.....

Puhelinnumero:

.....

# DARKVOID™



OUT NOW



PS3  
PlayStation



XBOX 360

XBOX  
LIVE



Games for Windows

**CAPCOM®**