

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Huhtikuu 2011
Numero 1

Pohjois-

www.gamereactor.fi

Game reactor

VIELÄ
KERRAN
FISHER

SPLINTER CELL
CONVICTION
ARVIOSSA

ENSIKUVISSA

*GHOST
RECON 5
KUUMAA SCIFISOTAA

DEAD RISING 2
LAS VEGAS
LEVOTTOMIEN
KUOLLEIDEN
VALLASSA

HUU!
PIAN
TULEE
FEAR 3

VAIN MEILLÄ!!

Ja tältä se
näyttää...

26 PELIÄ
MEGA-ARTIKKELI

ARVIOSSA
Super Street
Fighter IV

SONY

make.believe



"Sony" ja "make believe" sekä vastaavat logot ovat rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä, jollia omistaa Sony Corporation. YouTube ja YouTube-logo ovat Google Inc. -yhtiön tavaramerkkejä. Kaikki muutkin tavaramerkit kuuluvat omistajilleen.

BRAVIA

Sony internet tv. imagination redefined



Kuvittele, mitä kaikkea uusi Sony internet TV voi sinulle näyttää. Verkkoisällön rajattomuus nostaa tämän television arjen yläpuolelle - se on suunniteltu tuottamaan elämyksiä ja sytyttämään utelaisuutesi. Jos rakastat pelejä, tarkista tärkeät vihjeet YouTubesta - televisiostasi. Jos sosiaalinen verkostoituminen on sinun juttusi, nauti Facebookin ja Twitterin reaaliaikaisista päivityksistä - televisiostasi. Uuden muotollun myötä Sony Internet TV antaa mielikuvituksellesi siivet. Televisio on syntynyt uudelleen.
www.sony.fi/internetTV



Jori Virtanen, päätoimittaja



Aikuistuuko peliala?

Peliteollisuuden ammattilaiset ja harrastajat toittavat mieluusti, kuinka ala on täysin rinnastettavissa elokuva-, musiikki- tai kaunokirjallisuusvihteeseen. Niin se pitkälle ottaen onkin.

Kuvatessaan kauhua tai etenkin väkivaltaa peliteollisuus on ottanut jättiläskelaita viimeisen kymmenen vuoden aikana. On ihan hyvät syyt, miksi osa peleistä on kielletty lapsilta.

Seksuaalisuutta kuvatessaan peliala on kuitenkin vielä täysin lapsenkengissänsä. Ei tarvitse kuin kysyä, montako peliä tulee mieleen, joka käsittelee seksiä mitenkään realistisella tavalla. Ei kovinkaan montaa. Yleensä pelivihteeseen käsitys seksuaalisuudesta on isot tissit ja pusuhuulet, vilahtavista pikkuhousuista puhumattakaan. Tässä suhteessa peliteollisuus on valovoimia muita kulttuurialoja jäljessä.

Murros kuitenkin lähestyy. Quantic Dreamin Fahrenheit-trillerissä sekä ylistetyssä Heavy Rainissa on molemmissa herkkä ja aidosti koskettava seksikohtaus. Käytännössä kaikissa BioWaren roolipeleissä on hyvin kirjoitetut romanssit, ja Dragon Age: Origins rikkoo viimein sen kuuluisan tabun: pelissä voi antautua aistikkaaseen suhteeseen myös samaa sukupuolta olevan hahmon kanssa.

Seksuaalisuuden käsitteleminen vakavasti voi tuntua pieneltä askeleelta, mutta tällaiset urauurtajat tekevät tärkeää pioneerityötä. Ja kun herää päivään, jolloin Microsoft muuttaa Xbox Liven sääntöjä ja antaa pelaajien ilmaista seksuaalisen suuntautumisen pelaajaprofiileissaan, tietää pelialan olevan taas yhtä askelta lähempänä todellista aikuisikää.

Jori

SISÄLTÖ

Gamereactor Magazine #23

Toteutimme Samin vakaumusta, miekkailimme villissä lännessä ja keräsimme järjettömän ennakoarviopinin.



06 Ghost Recon

Ubisoftin maineikas scifisota on päivittynyt sotateknologiaansa ja palaa entistä koreampana - katso vaikka kuvista.



16 Playstation Move

Sony esitteli uuden liikeohjaimensa ja julkaisuaalton ehtivät pelit. Keräsimme uutismurut yhteen siistiin ennakkopakettiin.



20 Fear 3

Nyt se on virallista - ja me kävimme pääkallonpaikalla katsomassa, millä pelko näyttää kolmannella kerralla.



34 Splinter Cell: Conviction

Pitkään sitä lykättiin, mutta nyt se on täällä. Kestääkö Sam Fisherin vakaumus vielä odotuksen päällekin?



40 Red Steel 2

Motion Plus tekee eetvarttia myös Wii-miekkailulle. Jos olet aina halunnut olla sekä samurai että cowboy, nyt sitä saa mitä tilaa.

Vakiopalstat

- 06 Tempo
- 10 Reaktio
- 12 Artikkeleitä: 26 peliä
- 44 Päiväkirja
- 44 Blu-ray
- 45 Ladattavat
- 46 DVD
- 47 Kilpailu

Ennakoarviot

- 14 Playstation Move
- 16 Hunted: The Demon's Forge
- 18 Fear 3
- 20 Enslaved
- 22 Super Mario Galaxy 2
- 23 Metroid: Other M
- 24 Dead Space 2
- 26 Split Second

Arviot

- 27 Need For Speed: World
- 27 FI 2010
- 28 Red Dead Redemption
- 30 Dead Rising 2
- 34 Splinter Cell: Conviction
- 36 Dead to Rights: Retribution
- 37 Metro 2033
- 37 DAO: Awakening
- 38 Super Street Fighter IV
- 38 Prison Break: Conspiracy
- 39 MotoGP 09/10
- 40 Red Steel 2
- 41 Rise of Prussia
- 41 Eye of Judgment: Legends
- 42 Pokemon Soulsilver
- 42 How To Train Your Dragon
- 43 Echoshift
- 43 Pikkuarviot

Game reactor

Ilmainen pelilehti
www.gamereactor.fi

Päätoimittaja Jori Virtanen (jori@gamereactor.fi)
Tahtaja 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, Ida Kankaanpää, Mika Sorvari, Tuomo Luukkanen, Erik Rahja, Annakaisa Kultima, Janos Honkonen

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Live-syöte m.gamereactor.fi

Tilaa www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Paino Colorprint Danmark

ISSN 1798-5412

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel

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

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

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

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

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 rinnakkisarvion.

Ikärajat:

Peliarvioissa annetut ikärajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltuvuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeustasoa. Ikärajat ovat 3-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 arviot, kuten myös vanhat peliarviot, löydät verkkosivuiltamme!

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

GRTV GR.FI HUHH10



Tuoreet videoraportit tarjoaa www.gamereactor.fi

Tulevia GRTV-ohjelmia, joiden et halua livahtavan ohi

FABLE 3

Peter-setä puhuu satupelistään
Houkuttelimme haastattelusohvalle Peter Molyneuxin, joka tunnetaan armostomana hypemaakarina mutta myös useiden erinomaisten pelien kuten Black & White ja Fable -sarjojen isänä. Tällä kertaa puheena olivat Molyneuxin tuleva satupeli Fable 3 sekä miehen romanssi Microsoftin Natal -liikeohjauksen kanssa. Jos miehen tuotanto on ikinä kiinnostanut, tämä haastattelu on pakko nähdä.

INDIEKEHITTÄJÄT

Jostain ne uudet ideat tulevat
GDC:n aikana järjestetään myös Independent Games Festival, joka kerää indiekehittäjiä yhteen paikkaan esittelemään pelialan omalaatuisempia ideoita. Keräsimme käsittelyyn nipun kiinnostavimpia, kuten desperado-innoituksesta syntynyt Shank, oimituisen koominen Super Meat Boy sekä norjalainen Owlboy.

MOD NATION RACERS

Kun kart-peli kohtaa askartelun
Mario Kartin ja Little Big Planetin yhdistelmäksi luonnehdittu peli on hyvällä mallilla ja kerännyt ihastuneita ennakoarvioita. Oli siis jo korkea aika istuttaa joku kameran eteen kertomaan, mikä PS3:n yksinoikeushurjastelussa on niin silmittömän siistiä.

TRUE CRIME

Kyselimme rikoshiekkalaaatista
Viime numerossa ennakoitu True Crime oli esillä myös GDC:ssä. Yhytimme tuottaja Stephen van der Meschtin ja pistimme miehen kertomaan, millä eväillä rikospeli aikoo lähteä viivalle konnaheikkalaaatikoiden nykyisen kunkun, Grand Theft Auto -sarjan kanssa.

PLAYSTATION MOVE

Sekä ohjaimesta että peleistä
Sony vuodatti GDC:ssä kaiken mahdollisen liikeohjaimestaan. Lyhyt oppimäärä löytyy sekä verkosta että tämän numeron megaennakkopakettista, mutta GRTV:stä löydät myös pelikuvaa Move-peleistä ja niiden ohjauksesta. Miten esimerkiksi EyePet eroaa perusversiostaan, ja miltä ne uudet pelit oikeastaan näyttävät? Netistä se selviää.

VIIKON PELIUUTISET

Pika-apu akuuttiin uteloon
Vaikka aika olisikin kortilla, pelialan tapahtumissa on helppo pysyä mukana. GRTV:n toimitus kerää joka viikko kovimmat paljastukset ja kuumimmat juorut tiiviiksi uutispaketiksi, jotta kallis aikasi ei tuhraantuisi tiedonmuruja metsästäessä. Uutisguru Petter Mårtenssonin juontama tietoisu löytyy GRTV-sivulta joka perjantai!

SPLIT/SECOND

Tältä se GDC:ssä näytti
Black Rockin tulevaa ajopeliä on kuvattu niin rallin ja tosi-TV:n yhdistelmäksi kuin pelattavaksi versioksi Michael Bay -elokuvan takaa-ajokohtauksesta. Mutta miltä se oikeastaan näyttää, ja mitä sillä haetaan? GDC:ssä hihaamme tarttui sekä demokuvaa että haastattelu, joten uteliaisuuden voi pian tyydyttää GRTV:n puolella.

SUPER STREET FIGHTER IV

Mikä siitä tekee superia?
Katutappelun pugilistikaartille ei mitenkään voi tehdä oikeutta lehden tilarajoitteiden puitteissa - videota sen olla pitää. Jos vielä tämän numeron arvion luettuani epäilet, onko Super tarpeeksi superia oikeuttaakseen hankinnan, videoarvioista löytyy vastaus.

MONSTER HUNTER TRI

Mitä mieltä Wiin hirviöjähdistä?
Japanissa Wiin nettihirviöjahti oli välitön hitti, mutta lännessä herkkua ollaan saatu odottaa. Oliko hype sen arvoista? GRTV:n reippailla nuorilla miehillä on vastaus moneen kysymykseen, varsinkin luultavasti myös tähän.

SPLINTER CELL: CONVICTION

Koska arviokin paranee videosta
Sam Fisherin viimeisintä tehtävää on luonnehdittu sarjan rankimmaksi ja realistisimmaksi. Painetun sanan version ennakkomieliäpeiden todellisuudesta löydät tästä numerosta - mutta jos haluat toisen mielipiteen liikkuvalla kuvalla rydytettynä, tiimimme reippaat nuoret miehet toimittavat!

DEAD RISING 2

Onko se pelikuvaa? Onhan se!
Kun zombit valtaavat Las Vegasin, siitä ei vain voi seurata mitään muuta kuin siivoustalkoot kaikkea käsille osuvaa käyttäen. Haulikko laulaa ja lyömäaseesta käy niin rullatuoli kuin miekkakalakin. Kuulostaa mahtavalta - ja jos pysyt kuulolla, näet myös, miltä se pelissä oikeasti näyttää.

TUOREET TRAILERIT

Sekä heti että viikkokoosteena
GRTV tarjoilee tuoreimmat trailerit ja kehittäjäpäiväkirjat yhden, keskitetyn kanavan kautta. Pysy ajan tasalla uusimmista auviokuvaalisista herkuista, tai pöimi kirsikat kakusta ja kurkkaa kerran viikossa ilmestyvä kooste niistä komeimmista ilmestyksistä viikon ajalta.

TEMP

Liikkuvaa kuvaa odotellessa

Kuvien lisäksi pelille on julkaistu ultratyylikäs, oikeilla näyttelijöillä kuvattu operatiotraileri Future War. Se tuskin kertoo paljoakaan itse pelistä - paitsi miten Ubisoft aikoo venäläisvallankumouksellisiaan kuvata - mutta kannattaa silti katsastaa silkan päheysarvon takia.



GHOST RECON

FUTURE SOLDIER

Ubisoft palaa maineikkaan räiskinnän pariin - saimme käsiimme ensimmäiset kuvat tulevasta

PC, Playstation 3, Xbox 360 / 2010

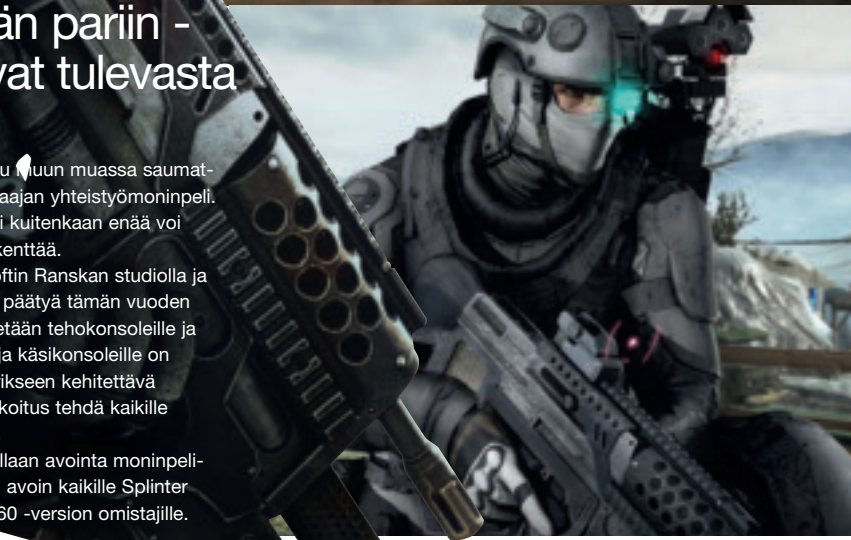
Pelin tapahtumat alkavat 10-15 vuotta Ghost Recon: Advanced Warfighterin jälkeen. Pelaajat jahtaavat kansalliskiihkoilijoita, jotka ovat syrjäyttäneet Venäjän presidentin.

Koska monet Advanced Warfighterin teknisistä vempaimista ovat jo nykyään sotilaiden käytössä, on Ubisoft päättänyt puskea kehitystä jälleen askelen eteenpäin. Pelaajat saavat avukseen muun muassa häiveteknologian, taistelurobotteja ja robottijalat. Robottijalat ovat siitä mielenkiintoinen lisä, että niillä voidaan kantaa ylimääräisiä varusteita ja tehdä sotilaista liikkuvampia. Luvassa pitäisikin olla runsaasti räväköitä lähitaisteluita.

Lisäksi peliin on luvattu muun muassa saumatonta toimiva neljän pelaajan yhteistyömoninpeli. Yllättäen ryhmänjäseniä ei kuitenkaan enää voi käskyttää ympäri taistelukenttää.

Peliä kehitetään Ubisoftin Ranskan studiolla ja kauppoihin sen on määrä päätyä tämän vuoden loppupuolella. Peliä kehitetään tehokonsoleille ja PC:lle, minä lisäksi Wiille ja käsikonsoleille on tarkoitus julkaista oma, erikseen kehitettävä versionsa. Julkaisu on tarkoitus tehdä kaikille alustoille samanaikaisesti.

Lisäksi kesälle kaavailaan avointa moninpeli-betaa, joka tulee olemaan avoin kaikille Splinter Cell: Convictionin Xbox 360 -version omistajille.



Ulottuvuudet risteävät, eikä Hämähäkkimies ole enää entisensä



SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

Playstation 3, Xbox 360 / 2010

Activision paljasti hiljattain työstävänsä uutta Hämähäkkimies-peliä, joka on saanut nimekseen Spider-Man: Shattered Dimensions. Vasta julkaistu ensimmäinen traileri antaa hieman osviittaa siitä, mitä tuleman pitää. Peli luottaa piirrosmaiseen tyyliin ja esittelee neljä erilaista näkökulmaa Hämähäkkimiehen maailmaan.

Debyyttitrailerilla ulottuvuuksista esiteltiin kaksi: The Amazing Spider-Man ja Spider-Man Noir. Näistä ensimmäinen on kunnianosoitus klassiselle Hämähäkkimiehelle, kun taas Noir heittää sankarin 1930-luvun urbaaneihin varjoihin.

Ulottuvuuksien halki kulkevan tarinan on kynäillyt Marvelin Dan Slott. Tarina kertoo rikkoutuneesta taikaesineestä, jonka palaset ovat levinneet neljään rinnakkaismaailmaan. Tasapainon palauttamiseksi Hämähäkkimiehen on



tietysti kukistettava joukko tuttuja pahiksia kuten esimerkiksi Kraven Saalistaja ja Nuijapäätä, josta nähdään ennennäkemätön noir-versio.

Pelin kehittää Activisionin omistama Beenox-studio, ja julkaisun odotetaan tapahtuvan syyskuussa.

/Kimmo Pukkila



Sikavaikkeat pelit

Ne tuovat tuskanhien otsalle ja ajavat itkupotkukohtausten partaalle. Niiden silmitön ja sadistinen vaikeus saisi Pelsepuupin itsensä vihreäksi kateudesta. Seitsemän peliä, joiden ääressä useampi kuin yksi pelaaja on menettänyt mielenrauhansa...

Super Ghouls 'n Ghosts

Alusta Super Nintendo Julkaistu 1992

Malliesimerkki peleistä, jotka saavat pikkupelaajat, raavaat äjäläpelajaat ja koko sohvasuureen porun partaalle. Jos nyt jotenkin muiluttaa itsensä ohi kaikkien hyperkovien vihollisten ja selviää pelin loppuun asti, käy ilmi, ettei se olekaan oikeasti loppu! Ehei. Edessä on paluu alkuun - ja kun tajuaa, että kaikki on tehtävä uusiksi, kauhu lamauttaa paatuneenkin pelurin. Lisää superzombeja. Lisää vauvoiksi muuttuvia arkkuja. Ja se saamarin Goddess Bracelet, joka pitäisi löytää ja pitää hallussaan seuraavaan loppuun asti...



VAIKEAT 2000

Vastuksista pahimman tarjoavat ninjat, rallikuskit sekä taistelusammakot...



Ninja Gaiden Black

Alusta Xbox Julkaistu 2005

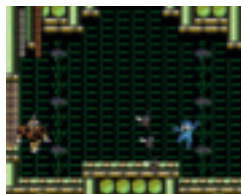
Hypervaikean pelin voi pelata läpi myös nymnyille sopivalla Ninja Dog vaikeustasolla. Se vain tarkoittaa, että peli jatkuvasti iva, pilkkaa ja pommittaa pinkkeillä ruseteilla. Sitä ei luonto kestä, joten totta kai valitsimme Master Ninja -tason ... ja päädyimme halimaan lattiaa. Räjähättävät lepajot ja Ryu-kopiot tekivät hommasta täysin mahdotonta, samoin se, ettei mestarininja siedä kolmea tai neljää iskua enempää rankaisua. Vähemmästäkin on ihmisiä löydetty uikuttamasta sikiöasennossa konsolinsa ääressä.



F-Zero GX

Alusta Gamecube Julkaistu 2003

Vaakalentonopeudet ja kilpa-ajo kaiteettomalla, tyhjän päälle rakennetulla vuoristoradalla ei edes kuulosta helpolta. Sekalaiset hidasteet ja hullunkilto silmässä päälle kaahaavat vastustajat eivät auttaneet asiaa. F-Zero GX vaati tarkkuutta ja ajolinjojen nyanssien päälle ymmärtämistä edes siedettävän sijoituksen varmistamiseksi. Voi sitä häpeää ainai-sesta jumbosijalle jäämisestä, voi sitä vihänsekaista nostalgiaa, jolla nyt voi muistella kovimpien vaikeustasojen vääntämistä F-Zero AX:n ajokkien avaamiseksi. Scifijopellen sadistista huippua.



Mega Man 9

Alusta PS3 / Wii / X360 Julkaistu 2009

Lämpimät retrofiiliset haihtuvat puhtaan jääpääsyyden paloon, kun käsissä on Capcomin kasibittitribuutti Mega Man 9. Säädettömän vaikeita minipomoja sekä sadistisen pieniä tasoja, joiden välillä on loikittava, ja hengenvaara joka riivatun nurkassa. Vaikeustaso oli murhaava silloinkin, kun tiesi täsmälleen sen järjestyksen, jossa kentät piti läpäistä ja pomot kurmottaa. Ja silti jaksomme vääntää sen läpi, koska se muistutti meitä siitä, millaista pelaaminen oli joskus aikoinaan: karumpaa ja ihan järjettömän paljon vaikeampaa.



Burns Rally

Alusta PC / PS2 / Xbox Julkaistu 2004

Et kai tosissasi kuvittelut, että Forza 3 ilman ohjausapuja oli vaikeaa? Erehdytkö luulemaan, että voittoputki Colin McRae -peleissä kertoi jotain kuskinlahjoistasi? Jos näin, sessio Burns Rallyn parissa luultavasti puhkoo kuplan. Siinä loiva kurvikin oli pirullinen vastus, johon oli osuttava juuri oikein, jarrutettava oikealla hetkellä ja sitten käännettävä juuri sen verran, että kurvin loppuessa pääsisi taas ruttaamaan kaasua. Kartanlukijia radan seuraamiseksi oli välttämätömyys. Harvinaisen tyyli ja siksi myös kiinnostava simulaattori.



Bit Trip Void

Alusta Wii Julkaistu 2009

Bit Trip -sarja on aina vaatinut zenmäistä keskittymistä ja jumalaton karsivällisyyttä. Bit Trip Voidissa ohjasimme mustaa aukkoa, jonka piti väistellä ruudulla möyryviä valkoisia pisteitä. Homma ei ollut helppoa edes pienen singulatiiteetin kanssa, ja jos halusi mainitsemisen arvoisille pisteille, piti myös päästää musta aukko kasvamaan. Törmäyksistä tuli yhä väistämättömpiä ja suoritus tuntui samalta kuin olisi yrittänyt suojella saippuakuplaa raekuuroilta. Viimeinen kolmetoistaminuuttinen kenttä oli puhdasta masokismia.



Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team

Alusta Megadrive Julkaistu 1993

Pelien vaikeustason katto on kiinni kehittäjien kyvystä houkuttaa pelaajat yrittämään uudestaan turpasaunoista huolimatta. Megadrive-versio Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Teamista julkaistiin vuonna 1993 - ensimmäinen läpipeluu kirjattiin kesällä 2009 Brooks Stratmanin ja Austin Walkerin nimiin. Se tarkoittaa kuudentoista vuoden vääntöä huikkeen hankalien taistojen ja edelleenkin painajaisissamme kummittelevan pomopimu Dark Queenin kanssa.

Kyllä se räiskintäkin onnistuu Monet Wii-pelaajat eivät usko suosikkikonsolinsa pystyvän FPS-räiskintään. Puutteineenkin The Conduit osoitti moiset epäilyt vääräksi. Kakkososa hioo ohjaittavuutta entisestään ja kunhan peliin saadaan siivu sieluakin, The Conduit 2 on varmasti oiva polunnäyttävä jäljittelijöille.



Segalta tulossa *The Conduit 2*

The Conduit yritti todistaa, että Wiille voi tehdä muutakin kuin värikästä bilehuttua. Ensiyritys onnistui vain osin, mutta nyt High Voltage lähtee uudestaan viivalle.

Wiin kantaräiskinnäksi tähdänneen The Conduitin takaa löytyvä High Voltage Software on paljastanut ahertavansa nyt jatko-osan parissa. Peli julkaistaan Segan tallissa, mutta aikataulua sille ei vielä ole.

Tällä kertaa retrouskottava resepti saa perinteisten yksin- ja moninpelitulojen lisäksi yhteistyötöitä sekä verkossa että samalla konsolilla, enimmäillään neljän pelaajan splitscreen-tuen muodossa. Moninpeli lupaa maksimissaan 12 pelaajan verkkomatseja ja tiimin koordinoitua tuleen auttamaan Wii Speak. Luvassa on myös

uusia verkkopelitiloja, esimerkiksi tiimipohjainen Invasion, jossa neljä pelaajaa käy yhdessä pelitilalle ainutlaatuisia haasteita vastaan.

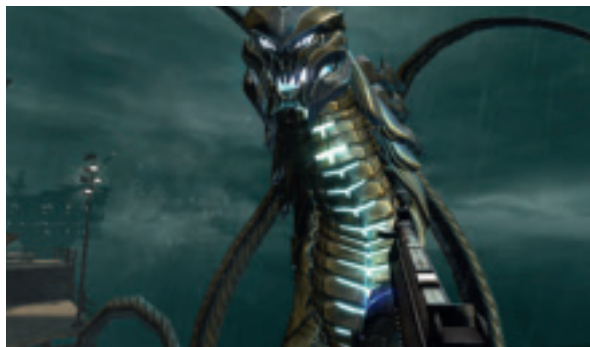
Soppaa hämmäntää ennestään hahmoluokkien ja päivitettävien taistelupukujen sekä pelaamalla avattavien päivitysmodulien lisääminen peliin. Esimerkiksi robottijalkamoduuli sallii tehokkaamman sprinttailun. Toistaiseksi tarkoitus on sallia yksi iso ja kaksi pienempää päivitystä puvussa, mutta tämä on vielä

hiottavien yksityiskohtien listalla, ja saattaa siis muuttua ennen julkaisua.

Nyt sieluakin?

The Conduitin pahin vika oli, että se oli Wii-FPS:n tekniikkademo. Mainio FPS-mekaniikka ei juuri lämmittänyt, kun peli sen ympärillä oli sielutonta tusinakamaa. Jos jatko-osa saa persoonaa tekniikan lisäksi, peli voi olla odotuksen väärti.

The Conduit myi melko vaatimattomasti, noin 150000 kappaletta ilmestyessään. Sitten luku on kuulemma kasvanut 350000 kappaleeseen. Fani-suosiota on kuitenkin riittänyt, ja pelaajia on kuultu kaikessa ohjaustratkaisuista alkaen. High Voltage vakuuttaaakin fanien olleen kehittäjille korvaamaton voimavara, ja toivottavasti pysyvän sellaisena myös kakkososan myötä.



MITÄ TULI SANOTTUUA?

Lystejä lausuntoja pelialalta

Tim Schafer, Double Fine

“Se että suuttuu Activisionille tällaisista jutuista on kuin suuttuisi apinalle siitä, että se heittää kakkua. Se on vain eläimen tapa viestiä.”

- Kommentti fanireaktiosta Activisionin ja Infinity Wardin sopimuskiistaan.

KOVIMMAT KEHITYSKULUT

Listasimme kalleimmksi käyneet peliprojektit

Mitkä pelit olivat hintavampia kuin muut?



4 Gran Turismo 5

Alusta Playstation 3 Julkaisu 2010

Monesti viivästynyt Gran Turismo 5 on ollut työn alla yli kuusi vuotta. Marraskuuhun 2009 mennessä peli oli onnistunut polttamaan kehityskuluina jo noin 44 miljoonaa euroa, mm. noin 1000 automallin lisensointikuluihin. Sony on laskeskelut, että lopullinen hintalappu lienee yli 50 kertaa kovempi kuin sarjan ensimmäisen osan - yhteensä 60 miljoonan euron luokkaa.



3 Too Human

Alusta Xbox 360 Julkaisu 2008

Silicon Knights aloitti unelmapelinsä tekemisen jo Playstationille. Vuodet kuitenkin vierivät alustan ohi ja kehitys oli aloitettava uudestaan, nyt Gamecubelle. Sekin versio jäi kesken. Xbox 360 -version Epicin Unreal -moottorilla alkanut kehitys katkesi ilmiritään Epicin kanssa ja peli uusittiin vielä kerran eri moottorille. Lopullinen hintalappu: noin 45 miljoonaa euroa.



2 Shenmue

Alusta Dreamcast Julkaisu 1999

Alussa oli Sega Saturnille tarkoitettu Virtua Fighter -roolipeli, jonka pääosassa on kovanyrkkinen Akira. Liki valmis Shenmue kuitenkin kuopattiin ja kehitys siirrettiin Dreamcastille. Aikaa paloi seitsemän vuotta. Jälkikäteen on sanottu, että vaikka jokainen Dreamcastin omistaja olisi ostanut peliä, 51 miljoonan euron kehityskuluilla Sega olisi silti tehnyt tappiota.



1 Grand Theft Auto IV

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Julkaisu 2008

Grand Theft Auto IV:n valmistuminen ei vienyt mitenkään epätavallisen kauan, mutta Rockstar ei halunnut tinkiä pelissä, jonka oli määrä lanseerata sarja uudelle konsolikusupolvelle. Laatua varmistamaan pestettiin yli tuhatpäinen kehittäjätiimi, joiden liksoista kasvoi kolmen vuoden aikana noin 74 miljoonan euron paukku. Tämä varsin kunnioitettava hintalappu yhden pelin kehitykselle on edelleen ylittämättä.

Azerothiassa kuka tahansa voi olla luuranko-
lohikäärmeitä kepitävä sankari - mutta
voisiko pelisankaruus näkyä myös
todelliseen maailmaan?



OTA KANTAA!

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

Voiko *pelaamalla* parantaa maailmaa?

Jane McGonigal kysyy, voiko peli tehdä kaikista sankareita

Pelitutkija ja pelinkehittäjä Jane McGonigal on kummastuttanut väkeä verkossa kiertäneellä TED-puheellaan. Rönsyilevä puhe esittää pari aika hurjaa väitettä. Ensiksi, että aikuisikään mennessä keskimääräinen pelaaja on käyttänyt peleihin yhteensä 10000 tuntia - sama tuntimäärä uppoaa peruskoulusta valmistumiseen tai jonkin taidon hiomiseen virtuoositasolle. Toiseksi, että jos keksimme mitä virtuoositaitoja pelaajat näiden 10000 tunnin aikana oppivat, voimme käyttää niitä muuttaaksemme maailmaa.

Väite on hurja, melkein puoli mielenpuolinen - mutta siinä on jotain kiehtovaa. Useimmat ovat törmänneet tutkimuksiin, joissa todetaan nettiroolipelaamisen auttavan sosiaalisten pelkojen voittamisessa ja raidijohtamisen olevan suoraan sovellettavissa työelämän johtotehtäviin. Näin on, koska peli on suunniteltu tavalla, jossa lysti harrastaminen tulee vaatineeksi myös tosielämään sovellettavia taitoja. Tästä seuraa väkisin ajatus: mitä muita asenteita tai taitoja pelinkehittäjät voisivat ohjata pelaajat kehittämään rakkaassa harrastuksessa menestymisen porkkanan avulla? Tai, vaihtoehtoisesti, mitä pelissä omaksuttua voisi tuoda todellisuuteen?

McGonigal puhuu suuria sanoja pelaajan optimismista - uskosta tavoitteiden saavutettavuuteen, valmiudesta luottaa pelikumppanien pätevyyteen ja rohkeudesta tarttua haasteisiin, koska minkä tahansa nurkan takana voi odottaa Epic Win. Ehkä havainnollisemmin - kun pelaajalle antaa uuden pelin, hän törmäilee ensin ympäröivään ja oppii vähitellen pelaamaan, ja sitten etsii kovempia haasteita kunnes saavuttaa oman mukavuustasonsa. Jos samalle pelaajalle antaa uuden työtehtävän, hän luultavasti istuu hiljaa paikoillaan ja odottaa ohjeita, ettei vain vahin-

gossakaan mokaisi ja nolaisi itseään.

Aktiivinen pelaaja ei helposti näe sovellettavuutta pelisuorituksen ja todellisten suoritusten välillä. Silti, jos pelipätevyydestä kuorii kaikki pelikohtaiset elementit ja katsoo vain suoritusta, hyöty alkaa näkyä. Raidijohtajan tehtävä on koota ryhmä, selvittää suoritukseen vaadittavat tehtävät, etsiä pätevät tyypit suorittamaan kutakin tehtävää, ja sitten koordinoita tiimiä suorituksen aikana, jotta tavoitteeseen päästään. Tämä eroaa keikan tai bändikiertueen

Projektijohtamisen ja raidi- johtamisen ero on, että pelisuorituksessa ainoa palava resurssi on aika.

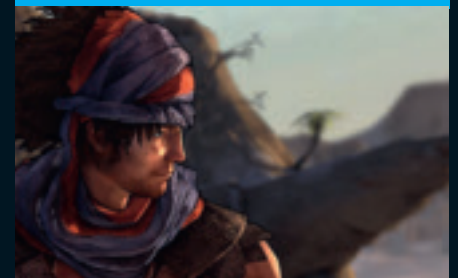
järjestämisestä vain niin, että ainoa suorituksessa palava resurssi on aika.

Harva pelaaja on raidijohtaja, mutta ihan rivipelaajakin upottaa pelihaasteisiin päättelyä, keskittymistä, oma-aloitteisuutta ja sitkeää yritystä. Jos samaa motivaatiota saisi purkitettua ja trokattua kilotavarana tosielämän tarpeisiin, jossain tahkottaisiin miljoonia.

Olenainen ero pelien ja todellisuuden välillä tietysti on, että pelit ovat suunniteltuja kokonaisuuksia, joissa tehtävät annostellaan sopivan kokoisissa paloissa, pahimmat seuraukset on karsittu pois ja ainoa oikea vastuu on sosiaalista jengipainetta. Kysymys jäi silti kummitelemaan. Azerothiassa jokainen pelaaja pelastaa maailmaa päivittäin. Onko mahdollista kehittää pelejä, jotka yhä viihdyttäisivät meitä, mutta myös opettaisivat tuomaan sen saman maailmanpelastajan asenteen todellisuuteen?

Susi Vaasjoki

ENSIN LIIAN VÄHÄN, SITTEN LIIKAA. Ubisoft julkaisi taannoisen Prince of Persia -toimintaseikkailunsa kokonaan ilman kopiosuojauksia. Päätös ei osoittautunut toivotunlaiseksi myyntivaliksi, eikä siis jäänyt julkaisijan tavaksi - sen sijaan seuraavat pelit siirtyivät nykyiseen "always online" -ratkaisuun.



Kopiosuojaukset kuumottavat

Viime aikoina peliutisissa on käsitelty etenkin Ubisoftin nimen yhteydessä jo kirosanaksi muodostunutta lyhennettä. Pelijulkaisijan uusi kopiosuojaus, eli lyhyesti DRM (Digital Rights Management) on saanut hiuksia harmaantumaan ja harvenemaan ympäri maailmaa. Uutta muiden julkaisijoiden vastaaviin piratismin vastaisiin toimiin on, että kopiosuojaus vaatii pelikoneen pysymistä netissä koko pelisession ajan myös yksinpelissä.

Ensimmäisessä aallossa Assassin's Creed 2:n ja Silent Hunter 5:n kiltisti ostaneet pelaajat joutuivat taistelemaan kaatuilevia palvelimia ja kryptisiä palomuuriasetuksia vastaan. Ongelmat venyivät niin pitkään, että Ubisoft päätyi lahjoamaan pettyneitä jopa ilmaisilla peleillä.

Pääsin itekin kokeilemaan tätä tuskan ja ahdistuksen sekaista pinnettä pelillisesti erinomaista vaikuttavan The Settlers 7:n parissa. Ensimmäiset kaksi pelaamiseen tarkoitettua päivää kuluivatkin foorumeiden valitusvirsiä ja purkkapalikkaratkaisuita lukien ja palomuurin asetuksia sorvaten. Tätä kirjoittaessa keskustelupalstat täyttyvät yhä katkerien fanien kirjelmistä peli heittäessä ulos palvelimen virheilmoituksen kera. Ongelmia on esiintynyt etenkin Australian ja Euroopan alueilla.

Tästä kaikesta herää jälleen kysymys, kuinka paljon sivullisia uhreja ollaan valmiita sietämään, jotta pelin piratisointia saataisiin rajoitettua? Kaikki järjestelmät voi lopulta murtaa, ja ilmeisesti tämäkin hirvitys on kokenut niin monen murtovarmaksi mainostetun tekeleen kohtalon. Lopputuloksena pelin laillisesti hankinnat joutuvat kärsimään kaatuilevista palvelimista, kun taas merirosvoit seilaavat ilmaisilla vesillä ilman huolta pelin yhtäkkisestä päättymisestä. Ilmainen lounas on siis tässä tapauksessa myös maukkaampi.

Piratismin torjunta on tärkeää, mutta tällaisessa järjestelmässä lapsenlapsetkin huuhtoutuvat pesuveden mukana. Maksavia asiakkaita voi kyykyttää vain tiettyyn rajaan asti, ja vaurioitunutta mainettaan voi joutua paikkaamaan vielä pitkään virheiden myöntämisen jälkeenkin. Tosin, kuten Activisionin Bobby Kotickin ylimielisistä oteista ja Modern Warfare 2:n myyntiluvuista voi päätellä, äännekkäänkin periaatteet tapaavat kadota viimeistään pelikaupan tiskillä.

Matti Isotalo

Kolumni on laajennettu GR-blogauksesta.

Äkkiä, tai pelihahmo kuolee!

Heavy Rain oli niin upea, että se aiheutti välillä painajaisia. Valitettavasti osa niistä ei liittynyt peliin itseensä.



HÄVIÄMINENKIN ON KIINNOSTAVAA. Heavy Rainin peliosuoksissa epäonnistuminen ei katkaise peliä, ainoastaan muuttaa tarinan kulkua. Käsikirjoitusurakka on siis ollut tavalliseen peliin verrattuna moninkertainen: yksi voittajien tarina ei riitä, vaan häviämisenkin on mahdollinen ja kiinnostava tapahtuma.

OTA KANTAA!

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

Toimisiko Uncharted 2 Heavy Rainin tapaisena QTE-seikkailuna?

Käsikirjoitus on tulevan interaktiivisen elokuvan suurin haaste.



Kaikkein pahin yöunia vienyt visio vei takaisin 90-luvun alkupuolelle, multimediapelien hämäriin syntyäikoihin. Cd-rom oli uusi ja kuuma juttu, kuten myös FMV, Full Motion Video, joiden voimin peleistä oli tarkoitus tehdä elokuvamaisempia, grafiikalla josta muutama vuosi aiemmin voitiin vain uneksia. Yhtymäkohdat Heavy Rainiin ovat selkeitä. Blu-Ray -formaatin ja ennennäkemättömien upeiden grafiikoiden avulla Heavy Rain on interaktiivisten elokuvien uusi aamunkoitto. Ja sehän tässä pelottaakin.

Lisää interaktiivisia elokuvia on taatusti luvassa, kiitos Heavy Rainin hyvien myyntien. Genren uudelleen herääminen vaatii kuitenkin kehittäjiltä enemmän kuin ensi näkemältä saattaa vaikuttaa. Heavy Rainin valtteja ovat audiovisuaalisen toteutuksen lisäksi hyvä kirjoitus ja erinomaiset hahmot valintoineen. Peli luottaa sisältöönään enemmän kuin pelillisiin ominaisuuksiin, mutta hyviä pelikäsitteitä ei kasva joka oksalla. Helppo tiehän olisi käyttää uutta upeaa teräväpiirtoteknologiaa hyödyksi ja rustata liukuhihnalta Dragon's Lair -kopiota toisensa jälkeen.

Pahimpien vääräleukojen mukaan Heavy Rain on vain pitkitetty Quick Time Event -kohtaus. Tavallaan tämä on totta ja reaktioitaan pääsee joka tapauksessa testaamaan nykyään joka toisessa pelissä. Suurimmassa osassa peleistä osuudet ovat lyhyitä ja hemmetin ärsyttäviä, koska ne ovat joko liian pikkutarkkoja tai sitten rikkovat pelin muun rakenteen. Toimisiko esimerkiksi Uncharted 2 Heavy Rainin tapaan rytmittynä Quick Time Event -seikkailuna? Minä väitän, että toimisi - välivideot vain interaktiivisiksi ja toimintaohtauksat naputteiluiksi. Mutta riittäisikö Nathan Draken tarina kuitenkaan kantamaan peliä sellaisena? Tähän väitän että ei.

Käsikirjoitus on tuleville interaktiivisille elokuville se kaikkein suurin haaste. Entäpä genret sitten? Mitä jos trillerin sijaan tehtäisiinkin draamaa tai komediaa? Näitäkin nimittäin 90-luvulla yritettiin ja silloin lopputulos oli niin hirvää ettei mainita kärsi. Jos budjettia saadaan tarpeeksi suureksi, niin Hollywoodista löytyy kyllä kynäliijöitä. Voin jo sieluni silmin nähdä tulevan Poliisiopisto-lisenssi-pelin: "Paina kolmiota, niin komisario Harrisin housut tipahtavat nilkkoihin kesken lippujuhlan." Eehhehe.

Jos pelien käsikirjoitukseen aletaan kiinnittämään entistä enemmän huomiota ja pelintekijöistä löytyy tarpeeksi luovaa hulluutta kokeilemaan erilaisia menetelmiä uusien genrevaihtoehtojen toteuttamiseksi, saattaa interaktiivisen elokuvan orastava uusi ylösnousemus olla hienokin asia. Jos taas tyydytään menemään siitä mistä aita on matalin, kuoppautuu koko pelityyppi yhtä nopeasti kuin mitä se palasikin. Rahoitusta tämännäyttöisille peliprojekteilte olisi tällä hetkellä varmasti suhteellisen helppo saada joka tapauksessa, miksei siis nähdä kunnolla vaivaa lopputulokseen?

Painajaiset saattavatkin siis muuttua toiveuniksi, jos oikein hyvin käy. Interaktiivinen draama antaa nimittäin periaatteessa mahdollisuudet toteuttaa pelillisesti aivan uusia asioita ja kertoa monipuolisempi tarinoita. Samalla myös pelitutkijat saisivat uusia näkökulmia pelikerronnan analysointiin. Parhaassa skenaariorissa voittaisivat niin pelaajat, tutkijat kuin tekijätkin. Toivottavasti tämä myös ymmärretään, sillä niin hieno vuosikymmen kuin 90-luku olikin, jotkut sen mukanaan tuomat ilmiöt on syytä painaa lopullisesti unohduksiin.

Tero Kerttula

www.gamereactor.fi

Interaktiivisen elokuvan alku

Heavy Rain oli monille se ensimmäinen peli, jonka kohdalla interaktiivinen elokuva ei ole kiro sana. Mistä termin paha kaiku on peräisin?

Full Motion Video

FMV on laserlevyjen mukanaan tuoma interaktiivinen videoformaatti, joka puolivillisten pelivirtysten takia muodostui aikoinaan lähes kiro sanaksi. Pahimmillaan peli koostui pelistä FMV-pätkistä ja pelillisyyks rajoittui muutamaan hassuun valintaan videopätkien välillä. Pelejä kritisoitiin myös videolaadusta, joka oli usein kehoa väripaletin rajoitusten takia, sekä karneiden amatöörien käyttämisestä videonäyttelijöinä.

CD-i

Philipsin konsoli oli interaktiivisten elokuvien suurin lupaus. Kiitos Full Motion Videon, konsolin pelit näyttivät aikanaan kerrassaan uskomattomilta ja markkinointipuheet olivat hurjia. Pettymys oli kuitenkin suuri, sillä pelit olivat pääsääntöisesti kamalia, yksinkertaisia naksutelluita videosta toiseen.

Dragon's Lair

- Kolikkopelinä vuonna 1983 alkunsa saanut peliä pidetään ensimmäisenä interaktiivisena elokuvana. Pelaaja ohjaa Dirk Daringia sattumuksesta toiseen valitsemalla videoiden välissä suunnan tai toiminnan mihin peli liikkuu. Nykyään peli on saatavilla mm. Nintendon DSI-kaupasta halpaan hintaan.

26 peiliä

Vuoden tuhdein ennakkosetti

Kiireinen kevät ja 16 visiittiä kovimpien pelitalojen hengentuotteita katsomaan tuottavat tulosta. Keräsimme vuoden 26 kuuminta ennakkoa samaan pakettiin.





Playstation Move

Sony haastaa Nintendo Wiin

Se kulki pitkään nimillä Arc, Wand ja Gem, mutta huhujen takaa paljastui PlayStation Move, Sonyn vastine Nintendon Wiille ja Microsoftin tulevalle Natal -kameraohjaukselle.

Tekniset tiedot:

Valmistaja: Sony

Ovh: ~100 €

Julkaisu: Loppuvuosi 2010

Väri: Musta, pallon väriä voi vaihtaa

Yhteys: Bluetooth

Akku: Li-ion, ladataan USB-johdolla



1 Seuraa pallon liikettä

PS Move toimii yhteistyössä toisen lisälaitteen, PlayStation Eye -kameran kanssa. Eye ei seuraa pelaajaa vaan Moven nokassa kylluvan pallon liikkeitä. Palleron iso koko helpottaa Moven liikkeiden seuraamista tarkasti. Laitteen ollessa päällä pallo loistaa värillisellä, jolloin Eyen on helpompi erottaa pallo mistä tahansa taustaväryksestä.

2 Havaitsee asennon

Moven sisällä on 3D-sensoreita, jotka kertovat missä asennossa kapula on. Ne ovat riittävän tarkkoja rekisteröidäkseen pelkän ranteen kääntämisen.

3 Klassiset symbolinapit

Ohjaimen on tullava toimeen omillaan, joten siitäkin on löydyttävä ne klassiset neljä Sony-ohjaimen symbolinappia. Peukalo lepää mukavimmin Move-napin päällä, mutta muutkin namikat löytyvät helposti. Vaikka nappien asemointi vaikuttaakin aluksi oudolta, ne on sijoitettu siten, että peukku liikkuu tismalleen samaa liikerataa pitkin, kuin miten sormi tanssisi perusohjaimen painikkeiden välillä.

4 Aliohjain apuna

Joihinkin peleihin käytetään myös Sub controller -aliohjainta. Langattomasta kakkosohjaimesta löytyy analogitikkua, ristiohjain, kaksi tärkeintä perusnappia, yksi liipaisin sekä yksi hartiapainike.

5 Muotoiltu liipaisin

Molemmista ohjaimista löytyy oma liipaisimensä. Liipaisin on myös muotoiltu, jotta käyttäjän sormi ei vahingossa lipeäsi kesken tiukankaan pelisession.

6 Langaton, luonnollisesti

Molemmat ohjaimet saavat virtansa ladattavista litium-akuista. Toistaiseksi ei ole tiedossa miten pitkää käyttöä voidaan yhdeltä lataukselta odottaa.

7 DualShock jytisee

Kyllä, myös PS Movesta löytyy DualShock-tärinämoottorit. Jykevän värinän avulla pelaajalle välittyy niin rynnäkökiväärin rekyylin tunne kuin tennispalloon osumisen fiiliskin.

8 Remmi mämmikourille

Kuten Wiin liikeohjaimesta, myös PS Moven pohjasta löytyy lenkki käden ympäri pujotettavalle turvaremmille. Sitä käytettäessä kädestä lipeävä ohjain ei kopsahda siskoa huuleen tai pirsto kattolampua.

”Jos jäljittely on imartelun rehellisin muoto, olen niin imarreltu että punastelen.” - Reggie Fils-Aime, Nintendo



Sports Champions

Alusta PS3 Julkaisu 2010

Erikseen Move:lle suunniteltu peli tavoittelee selvästi osaa Wii Sportsin menestyksestä. Pelaajille on tarjolla pingistä, gladiaattorikisoja, jousiamuntaa ja rantalentopalloa, ja pelin suunnittelu keskittyy kevyeen pelailuun sekä lyhyisiin pelihetkiin. Ohjaus vaikuttaa hyvin toimivalta ja peli tarjoaa lystejä mahdollisuuksia myös kaksinpeliin.



The Shoot

Alusta PS3 Julkaisu 2010

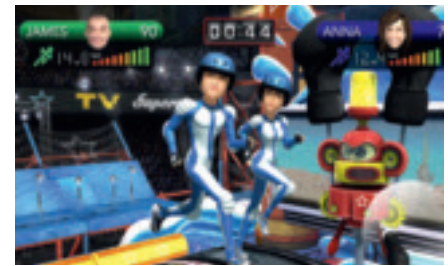
The Shoot tarjoaa liikuvan ampumaradan, jossa väistellään vihollisten luoteja ja suolataan vastaan kirmaavien kevytvihulaisten lauma mahdollisimman sutjakkaan tahtiin.



Motion Fighter

Alusta PS3 Julkaisu 2010

Lapsilta kielletyssä Motion Fighterissa peruskiskut aktivoidaan varjonyrkkeilemällä ja ohjainnappeja painamalla käytetään erikoisliikkeitä kuten tartutaan vastustajaa kallosta.



TV Superstars

Alusta PS3 Julkaisu 2010

Tätä jokseenkin antennipäistä peliä voisi luonnehtia Gladiaattorien ja kierojen tosi-TV-kisailujen risteymäksi. Hämäret tehtävät kuulostavat lupaavalta bilepelikonseptilta.



Brunswick Pro Bowling

Alusta PS3 Julkaisu 2010

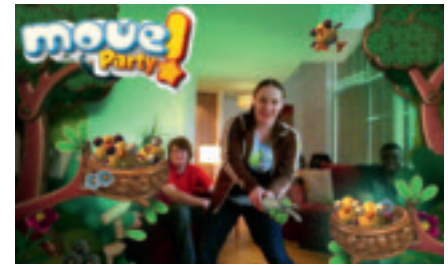
Ei liikeohjainta ilman kelailupeliä. Wille jo kertaalleen julkaistu Brunswick on PS3:lla kuitenkin selkeästi realistisemmän näköinen - makuasia, onko tämä bonusta vai onko vaikutelma tavallisempi.



SOCOM 4

Alusta PS3 Julkaisu 2010

Socom 4 käyttää sekä Move-kapulaa että aihiohjainta. Kokemus kuuluu olevan sujuva, mutta hektisemmät hetket pistävät luomaan kaipaavia katseita perinteisen ohjaimen suuntaan.



Move Party

Alusta PS3 Julkaisu 2010

Bilepeli, joka herättää nostalgiviivoja taannoisista Eye Toy -peleistä. Saattaa osoittautua lystiksi, mutta läheisempi tuttavuus on tarpeen ennen tuomion antamista.

1 Co-op etätyönä

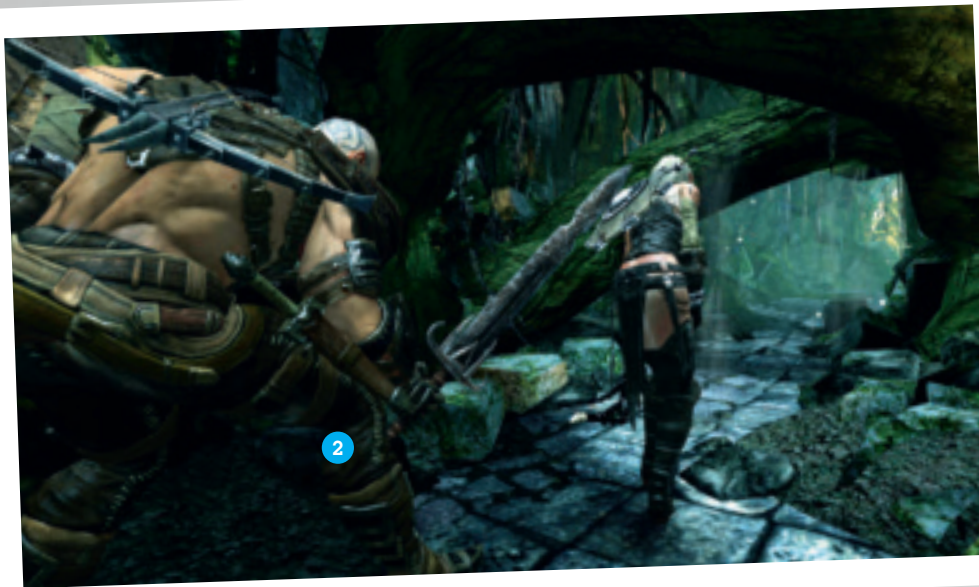
Huntedin erikoisuutena on tiimpeli, jossa kumpikin pelaaja voi myös sooloilla jättämättä kaveria susille. Esimerkiksi parannustaiat toimivat välimatkoihin katsomatta.

2 Mahtavat maisemat

Pelin designia tekemään on pestattu Michael "Maxx" Kaufman, jonka aikaisempaa jälkeä ovat mm. Kingpin: A Life of Crime sekä Return to Castle Wolfenstein.

3 Orjakauppiaita hoi

Peli sijoittuu Kala Moorin maailmaan, jossa väkeä katoaa jäljettömiin. Mysteeriä tutkiessaan sankaripari tulee kohtaamaan kaikkea myyttistä olennoista inhoihin orjakauppiaisiin.



Hunted: Demon's Forge

Alusta [PC/PS3/box 360](#) Kehittäjä [Inxile Entertainment](#)
Julkaisija [Bethesda](#) Pelityyppi [Toiminta/Roolipeli](#) Julkaisu ?

Hunted: The Demon's Forge on nykyaikaistettu dungeon crawl eli luolastonkomppaus, jossa rynnätään pitkin hirviöiden kantoittamia raunioita, lahdataan kaikki vastaan tuleva ja haalitaan kosolti aarteita. Tällaisessa pelissä valttia ovat velhot ja maagiset sormukset, eivät konetuliaseet tai moottorisahat.

Vaikka kehittäjät vakuuttavat inspiraation lähteneen dungeon crawl -peleistä, esikuvaa ei enää juuri erota lopputuloksesta. Hunted: The Demon's Forge on voimakkaasti visuaalinen ja nopeatempoinen peli, ja

sen tapa zoomata kiitaviin nuoliin, jotka purskauttavat utuisen veripilven upotessaan suoraan örkin silmään ei voisi olla kauempana siitä nysväämisestä, mitä allekirjoittanut ajattelee dungeon crawlista puhuessaan.

Kolmannen persoonan vinkkelistä pelattava Hunted pistää kehittäjiensä mukaan aivan yhtä paljon painoa fantastisten paikkojen tutkimiseen kuin perinteiselle hirviön metsästykselle (joskaan tätä emme demossa saaneet nähdä). Hunted on myös alusta asti suunniteltu pelattavaksi kaverin kanssa.

Pelaajan hahmona on joko haltianainen E'lara tai ihmistuturi Caddoc, ja pelin maailma on paljosta velkaa

Tolkienille. Molemmilla hahmoilla on omat etunsa ja heikkoutensa: E'lara on lyömätön jousiampuja kun taas Caddocin valtti on lähitaistelu. Tarkoituksena on yhteistyössä antaa kummankin hahmon tehdä sitä, missä parhaiten pärjäävät. Caddoc säntää suoraan päin kaikkea mikä liikkuu, pätkii sitä miekalla kasvoon ja suojautuu kilven taakse kun hirviöt pääsevät liian lähelle. E'lara sillä aikaa liikkuu taustalla ja pippuroi vihollislaumoja nuolilla, varmistaen ettei Caddocin miekan ulottuville pääse useampia epattoja kuin mille mies pärjää.

Perusmekaniikan lisäksi E'lara pystyy loikkimaan



seinältä toiselle, muista peleistä tutulla tavalla: havainnollistava kuvake näyttää, milloin seinän taakse voi suojautua. Taistelumekaniikkaa ryyditetään myös taikuujärjestelmällä, jossa pelaaja voi valita haarautuvasta puusta mieleisiään loitsuja, jonka lisäksi käyttämällä erityisiä kristalleja voi sekä erikoistua että saada parempia taikoja.

Hyvänä esimerkkinä taikuedusta on telekinesialoitsu, jolla Caddoc nostaa örkin ilmaan leijumaan. Puolustuskyvytön kohde on mitä parhain maalitaulu E'laran nuolille. Osaa loitsuista voi myös käyttää taisteluparin tukemiseen: taika, joka tavallisesti luo tulimyrskyn vihollisten keskelle voidaan myös heittää Caddocin miekkaan, jolloin ase ruimii örkkejä teräksen lisäksi myös tulella.

Käyttöliittymä on yllättävän pelkistetty, etenkin kun muistaa pelin olevan dungeon crawl -genreä. Vastustajien hakkaaminen ei tuota leijuvien vaurionumeroiden virtaa, eivätkä taistelut pääty ansaittuja kokemuspisteitä kertovaan numeroon. Tekijät ovat ottaneet ison askeleen luopuessaan näin kiinteästi dungeon crawliin

ja roolipeleihin liittyvästä jutusta. Ratkaisu keskittää huomion tehokkaasti taisteluihin ja päähenkilöihin.

Hunted: The Demon's Forge viimeinen valtti

”Sankarit vaikuttavat paljon kokeneelta taisteluparilta”

massasta erottumiseen on pelin sankaripari. Tekijät ovat tarkoituksella rakentaneet ympäristöstä klassisen ja säästäneet persoonalliset yksityiskohtat hahmojen kehittelyyn. Caddoc vaikuttaa olemukseltaan tyypilliseltä Conan-muskelikimpulta, mutta todellisuuudessa hän on merkittävästi omapäistä taistelutoveriaan mieltämpi. Hän myös pelkää hämähäkkejä. E'lara, kevytkuteinen haltianeito, on parivaljakosta se verenhi-

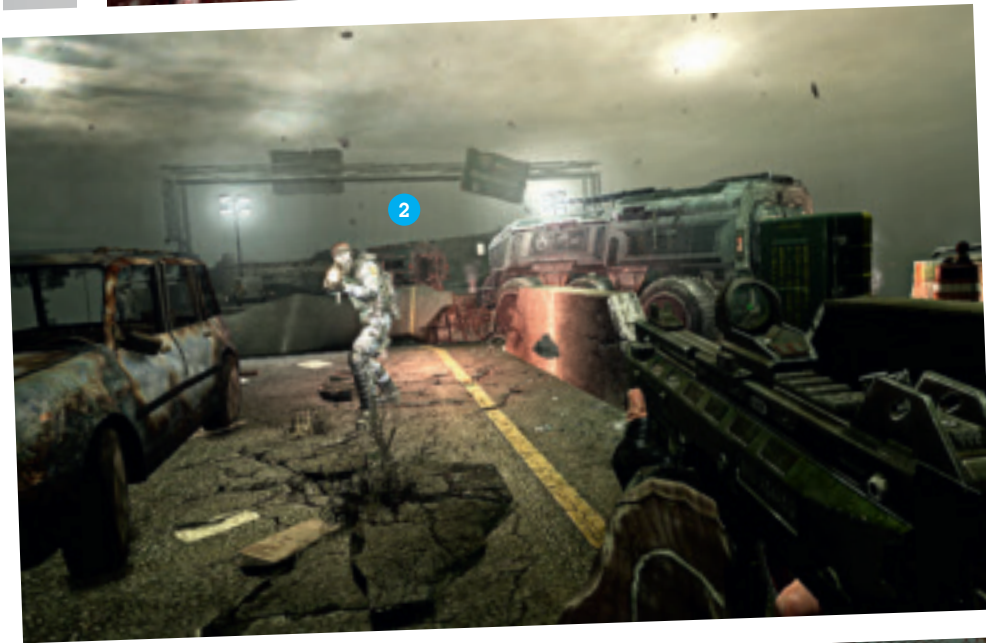
moisempi ja yleensä se, jonka malttamattomuus saattaa parin vaikeuksiin.

Sankarit myös puhuvat paljon. Molemmat kommentoivat jatkuvasti ympäristöään, hirviöitä ja toisiaan, usein sarkastisella alavireellä. Kun sankarit kohtaavat jättimäisen leijuvan silmän, Caddoc miettii, näkiköhän otus nyt heidät. E'laran vastaus kuuluu, ”Se on valtava silmä, mitäs itse luulisit?”

Hahmojen välillä on hyvä kemia ja sankarit vaikuttivat oikeasti yhdessä monenlaista kokeneelta taisteluparilta. Huntedista tulee nimenomaan Caddocin ja E'laran tarina, ja peli kertoo laajan kehyskertomuksen siitä, miten parivaljakko päätyy tutkimaan kummituskaupunkia ja sen kadonneita asukkaita.

Peli on lainannut esikuviltaan oikeat osat, ja reilun parin vuoden salainen kehitysaika näkyy lupaavassa perustassa. Se, onko Hunted: The Demon's Forge omilla jaloillaan seisova jättiläinen vai sivumerkintä kovien kilpailijoiden kansoittamassa genressä nähdään vasta, kun ohjain saadaan arvioivaan käteen.

Jonas Mäki



1 Ammattilaiset asialla

Day 1 Studios vakuuttaa ottavansa tarinan kerronnan vakavasti. Pelitalo on palkannut apuvoimia elokuvamaailmasta taatakseen, että tunnelma pysyy katossa. 30 Days of Nightin käsikirjoittaja Niels Steve valvoo kauhulementtejä ja kulttiohjaaja John Carpenter ohjaa pelin videopätkät.

3 Enemmän vaihtelua

Fear 3 on jokaisella pelikerralla hiukan erilainen kokemus. Viholliset käyvät iholle aina eri paikoissa, eikä lukumääräkään ole kiveen kirjoitettu. Uusintakierrokselle palaava tai tilanteen uudelleen lataava pelaaja ei siis voi koskaan luottaa aiempiin kokemuksiinsa, mikä on vain hyvä asia.

2 Sujuvaa yhteistyötä

Yhteistyöpelitila kuulostaa hyvältä, mutta siihen liittyy ongelmansa - esimerkiksi kaverin hukkaaminen seinien ja muiden näköesteiden takana. Nyt tiimitoveri näkyy seinienkin läpi hehkuvana siluettina, mikä auttaa veljeksiä pitämään toisiaan silmällä keskellä pahintakin tulistaistelua.

4 Hauska tappaa uusi tuttu

Pelistä löytyy totta kai uusia vihollisia, kuten arvelluttava Phasecaster. Herra itsessään ei tee suurtakaan vaikutusta, mutta jos veljekset erehtyvät Phasecasterin lähelle, tämä telesiiirtää Armachamin sotilaita loputtomana virtana velipoikain päähän menoksi.

Fear3

Gamereactor jututti kehittäjä Day 1 Studiosia

Yhdellä veljellä on yliluonnolliset refleksit ja runsaasti aseita, toinen on liekkien ympäröimä aave ja äiti on synnyttämässä kaiken tuhoavaa lasta. Maailman dysfunktionaalisin perhe on palannut.

Iskuryhmä First Encounter Assault and Recon, jonka akronyymi on kuin sattumalta F.E.A.R., on törmännyt sangen ikävään sotkuun. Painajaisia ja pyrokinesiaa ympärilleen kylvävä Alma on karannut ja helvetti on päässyt irti. F.E.A.R. 2:n lopussa Alma raiskasi hallusinaatioiden riivaaman päähenkilö Michael Becketin, ja juuri ennen lopputekstejä raskaaksi tulleen tytön vatsa pullotti merkitsevästi. Kuin sattumalta F.E.A.R. 3 jatkaa tarinaa yhdeksän kuukautta edellisosan tapahtumien jälkeen historia.

Fairportin runnellussa kaupungissa kuohuu jälleen. Alma on vapaalla jalalla ja ties missä, ja tämän kärsimyksistä vastuussa oleva aseystiö Armacham yrittää epätoivoisesti siivota gigantisen virheensä jälkiä.

Yllättäen kaupungin yli pyyhkii voimakas psyykinen pulssi, joka aiheuttaa valtavaa sekasortoa. Kyseiset pulssit ovat viimeisillään raskaana olevan Alman supistuksia, ja mitä lähemmäs synnytyksen hetkeä tullaan, sitä voimakkaampia pulssit ovat.

Vaan mitä tapahtuu, kun sekopäinen äiti lopulta puskee kersansa maailmaan? Vaikka ihminen onkin utelias olento, tämä on yksi kysymys johon ei haluta vastausta. Alma on pöyryttävä, hinnalla minä hyvänsä.

Ihmiskunnan pelastajana ja suursotkun siivoajana nähdään ykkösosan sankari, jota tuttavallisesti nimitetään Point Maniksi. Kyseessä ei ole kuitenkaan pelkkä yksinpelattava eepos, vaan F.E.A.R. 3 on rakennettu alusta asti kaverin kanssa pelattavaksi. Point Man saakin aisa-parikseen sotilaan, jonka psyykkiset kyvyt vetävät vertoja jopa hänelle: ykkösosan pahiksena nähdyn Paxton Fettel, Point Manin veljen.

Vaan miten Fettel voi olla vielä mukana kuvioissa? Ykkösosan lopussahan äijä teloitettiin niin tehokkaasti, ettei ole epäilystäkään siitä, että raatohan se Fettel on. Pitää paikkansa: Fettel on ja pysyy kuolleena. Veri on kuitenkin vettä sakeampaa – Fettel vastaa veljensä ahdinkoon rajan takaa ja saapuu jeesaamaan tätä aaveena.

Paxton Fettel näkee Alman uuden lapsen epäsi-kiönä, joka ei saa koskaan päästä tähän maailmaan. Fettel pelkää kuitenkin lähinnä oman nahkansa puolesta – vaikka tulevaisuus vähän kummitustamme arveluttaakin, enemmän mies pelkää menettävänsä asemansa Alman suosikkilapsena, kun kuopus pukkaa keskuuteemme. Niin epätodennäköinen parivaljakko kuin Fettelistä ja Point Manista syntyikin, yhteinen tehtävä eli Alman pysäyttäminen sitoo veljekset toisiinsa.

”Than yhtä täynnä toimintaa ja kauhua kuin ne edellisetkin osat”

F.E.A.R. 3:n konsepti tulee pienoisenä yllätyksenä, ja kaksi täysin erilaista pelityyliä vaikuttaa kiehtovalta tavalta kertoa yksi tarina. Point Manilla ja Fettelillä on sama päämäärä, mutta tyystin eri agendat. Fettel on raaka ja julma, ja pelin aikana käydyt keskustelut Point Manin kanssa ovat miltei moittivia ja halveksuvia.

Pelin maailma avautuu veljeksille eri tavalla. Point Man näkee maailman harmaana ja tasaisena kokonaisuutena, eli juuri sellaisena vahvan kontrastin esityksenä kuin mihin aiemmissa F.E.A.R.-peleissä on totuttu. Fettelä sen sijaan ympäröi verenpunainen hehku, ja hänen silmiensä kautta ympäristö on tulvillaan lämpimiä värejä ja pienempää kontrastia, ja taivas on kaoottinen kasa pahaenteisiä myrskypilviä. Fettel osaa myös käyttää ovia mitä Point Man ei saa auki, ja sitä kautta Fettel pääsee esimerkiksi

kiertämään vihollisten sivustaan.

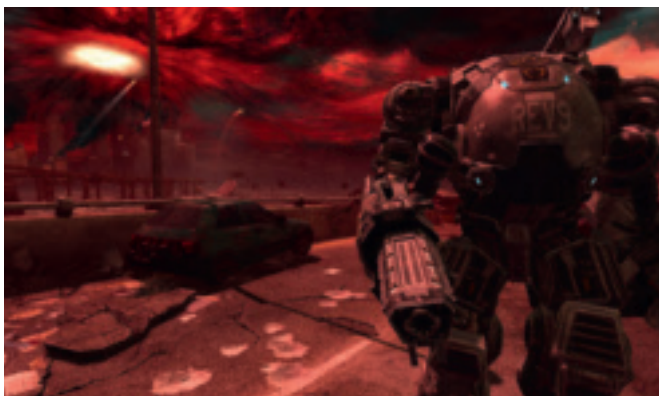
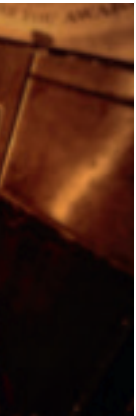
Taistelussa Fettel ei ole mikään voimanpesä joka jyrää kaikki vastukset. Hauras haamu ei kestä suoraa rankaisua, ja Fettelin voimat ovatkin vähemmän suoraa hyökkäämistä suosivia. Fettel voi kuitenkin vaikkapa nostaa vihollisia ilmaan, ja räpiköivät vihulaiset ovat tietty Point Manille oivia maalitauluja. Fettelin varsi-nainen tehokikka on kuitenkin vastustajien riivaaminen – Fettel sukeltaa suoraan sotilaan kehoon ja kääntää tämän käsissä olevan aseensa kollegoidensa suuntaan. Riivatulla ruumiilla voi myös vaikkapa kivuta taistelu-robottiin ja pistää kunnolla rantaliiksi.

Point Man puolestaan osaa edelleen reagoida tapahtumiin salamannopeasti, eli maailma hidastuu hetkeksi. Tämän lisäksi supersotilas osaa vihdoin suojaautua. Napin painalluksella solttu syöksyy esteen taa, turvaan liian tuhdeilta luotikuuroilta. Mikäli jokin vihollisista onnistuu koukkaamaan selustaan, samaisen suojan yli voi loikata. Näin yhtä ja samaa esinettä voi käyttää suojana useasta suunnasta tulevia hyökkäyksiä vastaan.

F.E.A.R. 3 tukee kaksinpeliä kaikilla alustoilla. Peliä voi pelata niin jaetulta ruudulta kuin verkonkin ylitse, ja jos näkee kaverinsa komppaamassa kampanjaa yksikseen, pippaloihin voi liittyä helposti ja näppärästi. Kilpailuviettisiä ilahduttaa tieto siitä, että molempien pelaajien suoritukset pisteytetään jokaisen kentän lopussa. Vaikka kaksinpeliä suositaankin, yksinpelikin totta kai luonnistuu. Pelaaja ohjaa silloin vain Point Mania, Fettelin heiluessa taustoissa kuiskimassa sarkastisia kommenttejaan ja muutenkin rienaamassa pikkuveljeään.

Sarjaan tehdyt muutokset näyttävät oikein lupaavilta, ja kolmas F.E.A.R. vaikuttaisi olevan ihan yhtä täynnä toimintaa ja kauhua kuin ne edellisetkin osat. Tulossa 2010.

Jesper Karlsson



1 Taustalla kansansatu

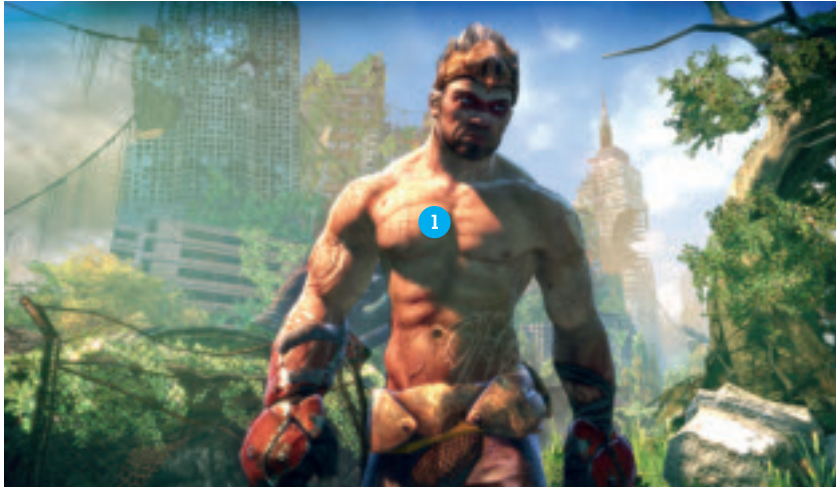
Enslavedin innoittajiin kuuluu kiinalainen kansansatu, jossa apina matkaa länteen löytääkseen viisauden ja valaistumisen. Hengelliset elementit on kuitenkin poistettu seikkailun tieltä.

2 Sinäkö siinä, Nariko?

Enslavedin Tripin ja Heavenly Swordin Narikon välille ei voi olla vetämättä yhtäläisyyserkkeitä. Toisaalta, kukapa nyt ei rakastaisi kauniita ja voimakas-tahtoisia punapäitä?

3 Lineaarinen tarina

Raunioitunut New York olisi ultrasiisti hiekkalaatikko. Ennen muuta studio haluaa kuitenkin kertoa tunnelmallisen tarinan, ja vapaa samoilu olisi helposti pilannut kerronnan rytmityksen.



4 Kauhean kauniit katastrofimaaisemat

Enslavedin maisemat tuovat mieleen luontokuvat Tshernobylistä: ilman ihmistä luonto ottaa äkkiä omansa takaisin.

Enslaved

Ninja Theory tarjoaa erilaista maailmanlopunaikaa

Alusta PS3/Xbox 360 Kehittäjä Ninja Theory
Julkaisija Namco Bandai Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2010

Jos herätessä huomaa, että otsalle on ilmestynyt kummallinen panta, joka ei lähde pois, ja kyseinen päähine on itse asiassa väline jolla Trip-niminen tyttö hallitsee ruumistasi ... voi ihan surutta myöntää, edes itselleen, että päivä voisi toden totta alkaa paremminkin. Ninja Theoryn uusin peli, Enslaved, alkaa juuri tästä tilanteesta. Pelaaja on orjuutettu raukkaparka, joka joutuu sekä työskentelemään että tappelemaan tuhoutuneen New Yorkin raunioissa.

Testaamamme kenttä sijoittui tulevaisuuden New Yorkiin, joka on 150 vuodessa muuttunut kukoistavasta metropoliksestä hävityksen kauhistukseksi, jossa robotit pitävät ihmisiä tiukasti ikeensä alla. Kukaan ei enää muista, mistä koneiden ja kädellisten välinen kahakka sai alkunsa, mutta jäljet näkyvät kyllä: kaduilla ja kujilla haahuu jatkuvasti jos jonkintarvittua droidia, jotka pyydystävät ihmisiä ja kuljettavat nämä suurilla orjalai-voilla kauas pois.

Päähenkilö Monkey on yksi näistä kiinnitetuista poloisista. Yrittäessään paeta vankeudestaan Monkey menettää tajuntansa, mutta Trip-tyttö raahaa rassun turvaan. Tripin motiivit eivät ole kuitenkaan millään

tavoin epäitsekkiät – kipeästi apuvoimia kaipaava Trip ei uskalla ottaa riskiä sen suhteen, haluaako Monkey auttaa häntä vai ei, joten tyttö asettaa orja-pannan tajuttoman miehen otsalle ja sitoo tämän mielen voimalla hallittavaksi orjaiseen. Sidos ei ole kuitenkaan yksipuolisen kätevä, sillä jos toinen parival-jakosta menehtyy, toinen kuolee myös. Kaksikon kohtalot on näin ollen kiedottu toisiinsa, ja matkalla hävitetyin maan halki selvittämään orjalaivojen arvoitusta ja etsimään tapaa vapauttaa ihmiset robottien vallasta on kummankin opittava luottamaan toiseen.

Trendeistä poiketen Enslavedin synkkä tulevaisuuden visio ei ole pelkkää rauniokasaa ja harmaasävyisiä



maisemia, sillä Ninja Theoryn dystopiassa kasvikuunta on ottanut vallan. Pilvenpiirtäjien ja jyrkävien rakennusten hallitsemat kaupungit ovat muuttuneet tiheiksi viidakoiksi, ja Enslavedin ainutlaatuinen ja värikäs ilme houkuttelee luokseen todella tehokkaasti.

Enslaved sekoittaa tasoloikintaa ja tappelemista hiukan Prince of Persia -sarjan tyyliin. Esittelyversiossa ei ollut vielä luvattua yhteistyöpelitilaa, joten tekoälyn ohjaama Trip tyytyi lähinnä roikkumaan Monkeyn selässä tai suorittamaan pieniä askareita. Tämä nostaa pintaan yhden huolenaiheen: jos orja-isäntä-suhdetta ei hyödynnetä mitenkään ja se ei vaikuta pelimekaniikkaan, eittämittä mielenkiintoinen hahmodynamiikka ei pitkälle kannu. Ninja Theoryn on selvästi kiinnitettävä tähän huomiota, jotta Enslaved nimensä mukaisesti kertoisi orjuuttamisesta.

Ninja Theory on saanut runsaasti apua elokuva-teollisuuden moniosaajilta. Klonkun roolistaan paremmin tunnettu Andy Serkis ottaa Monkeyn roolin niskoilleen ja kirjoittaja Alex Garland (28 päivää myöhemmin, Sunshine) on avittanut hahmojen syventämisessä ja

”Sekoittaa tasoloikintaa ja tappelua hiukan Prince of Persia -sarjan tyyliin”

kaksikon välisten tunteiden esiintuomisessa. Onkin mielenkiintoista nähdä onnistuvatko herrat tuomaan peliin muutakin kuin markkinointikikkana käytettävän nimensä.

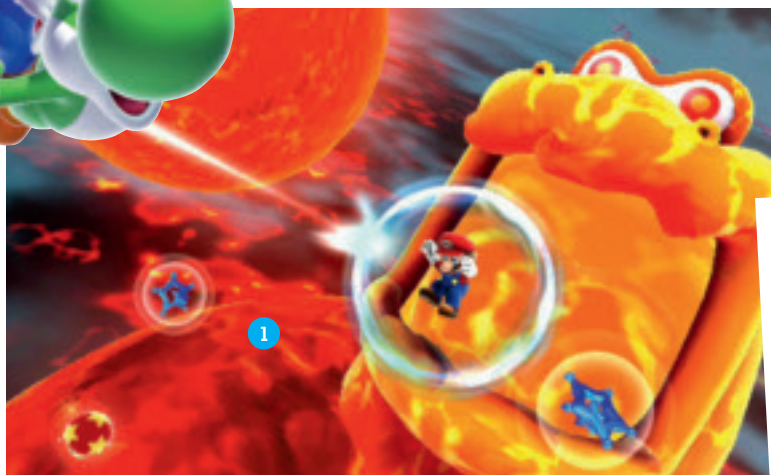
Esittelytilaisuudessa ei toimintaa säästely. Konfliktteissa sekoitetaan isolla kädellä niin itämaisia taistelutaitoja kuin todella tyylikkää animaatioita, ja yhdessä erinomaisen grafiikan kanssa vastaan tulevat robotit vaikuttavat uskottavilta ja eläväisiltä. Itse taistelumeکانیikka on arcadehenkistä mäiskettä, joka ammentaa vaikutteita genren brutaalimpaa päätä hallitsevilta peleiltä, kuten God of Warilta ja Batman: Arkham Asylumiilta.

Tyypillisessä taistelussa Monkey loikkasi ketterästi robotin pään päälle, pölli peltipurkin tussarit ja ryhtyi rätkimään tinaäjän tovereita. Vaikka varhaisessa

esittelyversiossa kamera poukkoilikin hiukan liikaa, juuri sopivan elokuvamaiselta ja miellyttävän viihteelliseltä vaikuttava tappelu pyöri sujuvasti ja jouhevasti kuin intensiivistä taistelua sisältävä baletti ja oli vinkeää katsottavaa. Trip puolestaan keskittyy lähinnä harhauttamaan vihollisia sekä hoitamaan Monkeyn kärsimiä vammoja.

Pelin julkaisuun on vielä aikaa ja paljon voi muuttua matkan varrella, mutta Ninja Theoryn uutukaista kannattaa selvästi odottaa. Erittäin korkeat tuotantoarvot vaikuttavat todella lupaavilta ja onkin kiinnostavaa seurata miten Enslavedin kehitys etenee. Päähenkilöt ovat omaperäisiä, taistelemisen näyttää sekä hauskalta että tyylikkäältä, ja värikkäät ympäristöt jaksavat ihastuttaa.

Emil Ryttergaard



1

1 Väriä ja vilinää

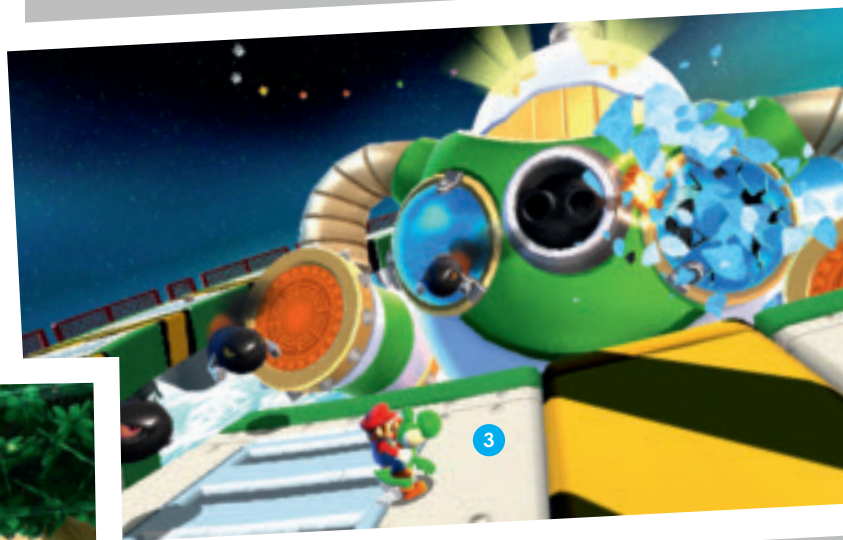
Kirkkaita värejä, kieppuvia juttuja ja ihan älyttömiä maisemia - ei Nintendoja turhaan ole maine pelitalona, jonka ideanikkarit saavat töissä vain kahvia ja sokeria ravinnokseen.

2 Muuttuva taivas

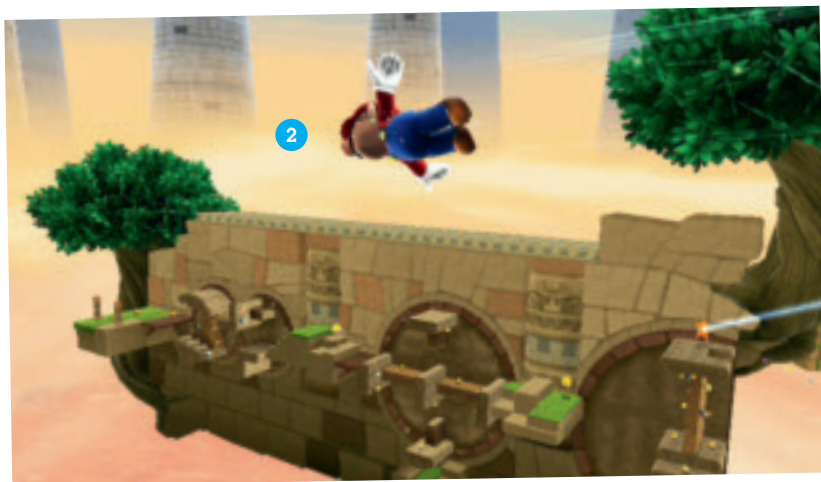
Kakkososa luottaa pitkälti samaan grafiikkaan kuin edeltäjänsä. Eron tekee taivas, jonka ilme muuttuu sen mukaan, missä maailmassa Mario milloinkin sattuu liitelemään.

3 Tarkistuspiisteet

Kentistä löytyy nyt lipun muotoisia tarkistuspiisteitä, jotka aktivoituvat koskettamalla. Ei siis hätää - jos penseät pikkukalat pistävät Marion matalaksi, aivan alusta ei tarvitse aloittaa.



3



2



Super Mario Galaxy 2

Alusta **Wii** Kehittäjä **Nintendo**
Julkaisija **Nintendo** Pelityyppi **Tasohyppely** Julkaisu **11.6.2010**

Jos peliä pitäisi luonnehtia yhdellä lauseella, se olisi tämä: kaikki on valtavaa ja Mario on pieni. Mariomaa-ilmat, joissa mennään ympäri jättihirviöiden seassa ovat aina olleet minusta sarjan kiinnostavimpia ja luovimpia. Siksi minun onkin vaikea pidettellä ilonkyyneleitä kun Super Mario Galaxy 2 paljastetaan ja kaikki näyttää mahdollittoman isolta. Kyllä vain, Super Mario Galaxy 2 on puhdasta fanipoikailottelua muodossa, jossa vain Nintendo pystyy sen tarjoilemaan.

Yoshi-dino tekee pelissä paluun ja älläänäkeminen on vähintäänkin riemukas. Wiimoten napautuksella Yoshi voi joko niellä vihollisia ja sitten taas sylkeä epatot ulos, tai leiskautille iloisesti ympäriinsä maailmasta löytyvien kiikkupisteiden varassa. Yoshin ohjaus vaatii hieman totuttelua, mutta hetken harjoittelunsi singah-telen jo akrobaatin lailla maan ja taivaan välillä.

Yoshi voi myös poimia lukuisia erilaisia power-ujeja, kuten chilipalkon, joka lisää Yoshille tulta kinttuihin ja tyypillisen Mario-logiikan mukaan antaa sauruksen sännätä vaikka seinää ylös. Toinen esimerkki on sininen mango, joka päästää Yoshin leijumaan ilmapallomuodossa.

Jos edellisen pelin pomotappelut miellyttivät, petty-

mystä ei tuoteta nytkään. Demon aikana koko ruutu pakkautui niin täyteen valtaisaa lohikäärmemäistä lieroa, että automaattinen reaktioni oli pötkiä pakoon. Se ei tietenkään juuri auttanut, kun seisoo planeetalla, joka on mainittua lieroa pienempi.

Demossa nähdyt galaksit muodostivat hyvin erilaisen kokonaisuuden kuin mitä edellisosassa nähtiin. Painovoimalla leikitään edelleen yhtä paljon ellei enemmänkin kuin edeltäjässä, ja joissakin galakseissa painovoima muuttuu jatkuvasti ja voimakkaasti. Mariolla on

“Galaksit muodostavat hyvin erilaisen kokonaisuuden kuin viimeksi nähtiin”

myös uusia leluja kuten pora, jolla voi kaivautua suorassa linjassa planeettojen sisään.

Ensimmäinen peli keräsi kritiikkiä turhasta helppoudesta, ja kehittäjät kertovat kiinnittäneensä tähän erityistä huomiota. Itse väittäisin olevani kaiken Mario-liitännäisen veteraani, eikä demo juurikaan tuottanut minulle vaikeuksia. Poikkeuksena ehkä eräs kenttä, joka muistutti melkoisesti esikoispelin kenttää, missä pelaajan tehtävänä oli kerätä pieniä rahoja Luigin naa-

makuvan päältä samalla kun tasot, joilla pelaaja seisoi koko ajan hävisivät. Tällä kertaa tasot eivät kadonneet vaan sen sijaan siirtyivät aina kun heilautin Wiimotea - ja sadan myntin keräämiseen annettiin vain neljä minuuttia. Haastavaa!

Parhaisiin Mario-peleihin kuuluva riskinoton ja sen palkitsemisen meno toimii kakkososassa oivasti. Pelajalla on mahan täydeltä perhosia kun tehdään hurja loikka ja toivotaan parasta - ja kun yritys onnistuu, riemu on mitä suurin. Super Mario Galaxy 2 on täynnä juuri

tällaisia hetkiä. Viime kädessähän ratkaiseva nimittäjä ei ole vaikeus, vaan pelistä irtoavan ilon määrä.

Viihdyn mainiosti demon parissa ja näppini syyhyävät päästä koko pelin kimppuun. Joku voi ehkä valittaa, että Nintendo pelaa varman päälle tehdessään saman pelin kahdesti. Minua tämä ei häiritse yhtään, sillä tulos vaikuttaa olevan yhtä mainio kuin mitä Super Mario Galaxy oli.

Lasse Borg

Metroid: Other M

Alusta **Wii** Kehittäjä **Team Ninja**
Julkaisija **Nintendo** Pelityyppi **Toiminta** Julkaisu **Syky 2010**

Metroid on Nintendon rakastetuimpiin kuuluva pelisarja. Metroid: Other M ottaa edeltäjiensä ydinelementit ja yrittää tehdä niistä jotain uutta. Nyt tavoitteena on elokuvallinen toimintapeli.

Samusia ohjataan tavalliseen kolmannen persoonan pelin tapaan pitämällä Wiimotea poikittain, mikä luo heti retrofiilistä. Kykyvalikoima on se vanha tuttu: loikkia, räiskintää ja Morph Ball -muotoon muuntumista. Jos Wiimoten kääntää vaakasuorasta pystysuoraan, vinkeli vaihtuu FPS-kuvakulmaan. Tässä kameratilassa Samus voi tarkastella esineitä ja ympäristöä, lukittaa tähtäyksen vihollisiin ja ampua

ohjuksia, mutta liikkuminen ei onnistu.

Perspektiivinmuutos istuu peliin, mutta ei tunnu aivan luontevalta. Se pysäyttää etenemisen pelissä, joka muuten on täynnä vauhdikasta, intensiivistä toimintaa. Kaikki vaikuttaisi toimivan sulavasti, mutta

“Grafiikat ovat Wii-standardilla erittäin kauniita”

kun myöhemmillä tasoilla paine kasvaa ja viholliset muuttuvat vaikeammiksi, tällaisella tuplaohjauksella on potentiaalia muuttua monipuolisesta pelkästään stressaavaksi. Henkilökohtaisesti en ollut pelattavuudesta vielä täysin vakuuttunut.

Peliä esiteltiin Bottle Ship -aluksella, jonne Samus on matkannut saatuaan mystistä alkuperää olevan hätäviestin. Sen ensimmäinen kenttä koostuu pääosin tyypillisen pimeistä käytävistä, joita katkovat isommat, geneerisistä metallipaneeleista ja tasorakenteista koostuvat huoneet. Yhdessä suuremmista huoneista

tuhansista pienistä ryömivistä otuksista koostuva pomohirviö vyöryy esiin kuolleen tiedemiehen ruumiista ja kaikista huoneen nurkista. Otukset yhdistyvät violetiksi kammotukseksi, jota vastaan Samus taistelee muiden sotilaiden kanssa. Samus väistelee otuksen lonkerointia samalla, kun soltut jäädyttävät ulokkeet kryptokanuunoillaan. Tönköiksi jäätyneet lonkerot pitää tietysti särkeä ampumalla niitä ohjuksilla FPS-tilassa, mikä vaatii nopeaa Wiimoten kääntelyä.

Muutamat detaljit vaikuttivat vielä keskeneräisiltä. Väliällä tulee vastaan ovia, jotka Samusin pitää avata niissä olevaa terminaalia käyttämällä. Metroid: Other M ei kuitenkaan vaadi enää edes napin painamista - Samus käyttää konsolia automaattisesti seistyään sen vieressä pari sekuntia. Ollaan nyt rehellisiä: parantaako sen viimeisen vaivan poistaminen kenenkään elämää?

Grafiikat ovat Wii-standardilla erittäin kauniita, jopa viimeisen päälle hiottujen välianimaatioiden ulkopuolella. Äänimaailma oli loistava, aina raskaiden aseiden ääniefekteistä loistavaan ääninäyttelemiseen. Taustamusiikki, perinteisesti tärkeä osa sarjaa, puuttui kuitenkin vielä.

Christian Gaca



1 Avaruus on pimeä

Ainakin demossa ympäristö oli reilusti pimeämpää kuin Wii-peleissä on totuttu odottamaan. Toisaalta - kuuluuko käytöstä poistetun avaruusaseman valossa kylpeäkään?

2 Samusin tarina

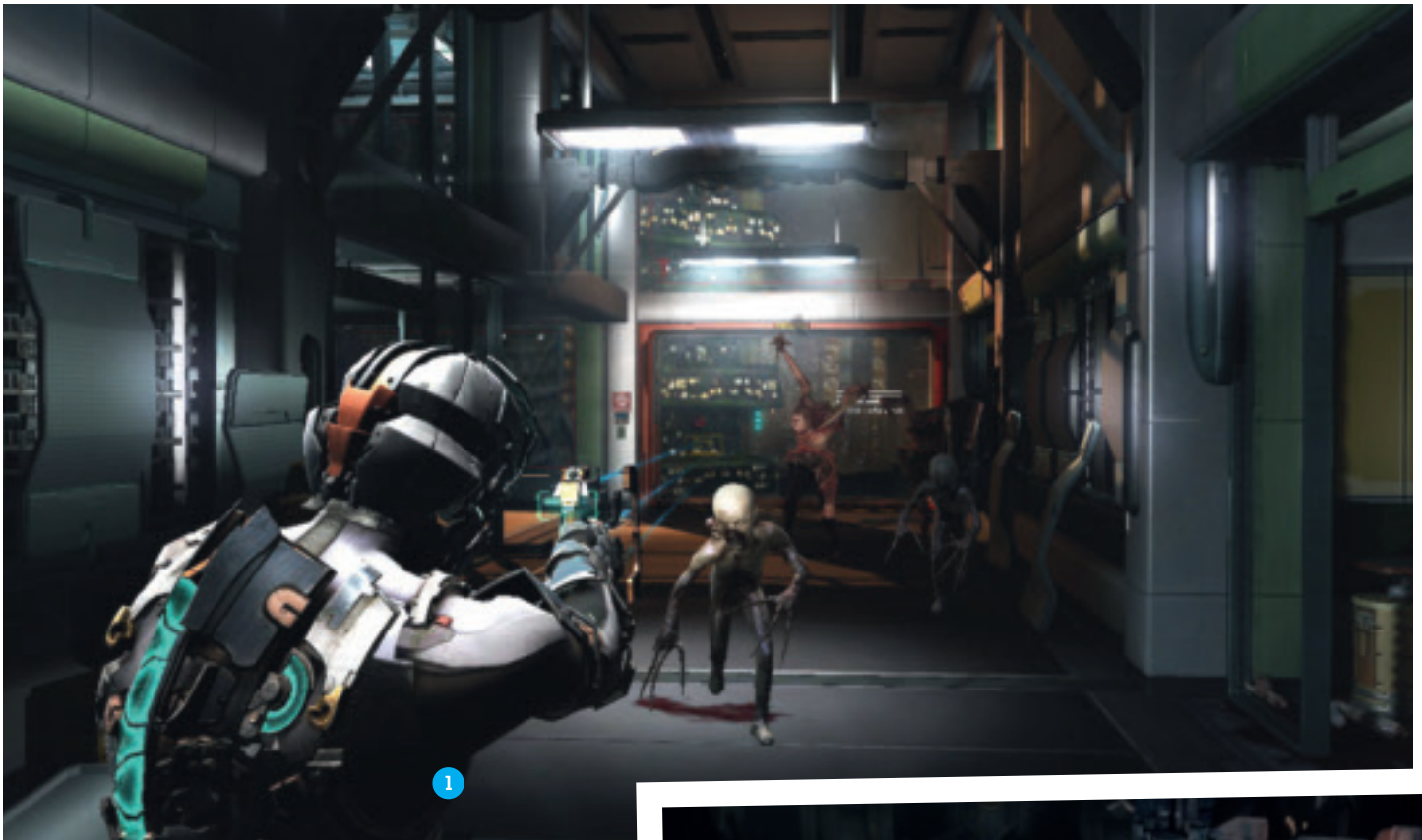
Tarina pyöri reilusti Samusin persoonan ja kokemusten ympärillä. Se jopa kerrotaan perinteisesti tuppisuisena sankarina esiintyneen Samusin omalla (seksikkäällä) äänellä.

3 Tuttu arsenaali

Tuplaohjaus voi olla uutta, mutta taistelutilassa Samusilla on käyttössään yhä se sama tuttu kikkakokoelma: huimia loikkia, suoraa räiskintää ja tietysti Morphball-muuntautuminen.

4 Osa jatkumoa

Tarinallisesti peli sijoittuu SNESin Super Metroidin tapahtumien jälkeen, missä ystäväallinen metroidinpoikanen pelasti Samusin hengen. Nyt Samus haluaa palauttaa palveluksen.



1 Isaac 2.0

Kakkososassa sankarista leivotaan oikea ihminen. Clarke paitsi puhuu, myös ilmaisee itseään muilla tavoin. Lisäksi luvassa on uusia pukuja sekä tapoja liikkua.

2 Kauhua verkossa

Verkkomoninpeli on yksi Dead Space 2:n uutuuksista. Toistaiseksi on epäselvää miten se toteutetaan, mutta toivomme tunnelmallista co-opia deathmatchin lisäksi.



Dead Space 2

Alusta **PC/Ps3/Xbox 360** Kehittäjä **Visceral Games**
Julkaisija **EA** Pelityyppi **Toiminta/Kauhu** Julkaisu **2011**

Pelaajat ovat tuskin toipuneet ensimmäisestä Dead Spacesta ja sen hienosti toteutetusta matkasta läpi kaivosalus USG Ishimuran hirveyksien täyttämien käytävien. Kakkososa lupaa vielä enemmän inhottavuuksia, paloiteltuja ruumiita ja avaruuden tyhjiötä, vaikka sankari Isaac Clarkesta onkin tulossa yhtä aikaa sekä brutaalimpi että inhimillisempi veikko.

Kehystarinasta ei ole vielä paljoa puhuttu, mutta peli alkaa avaruustukikohta ISS Sprawlin sairaal-osaston sängyltä. Sprawlin käytävät tarjoavat merkittävästi eloisamman, valoisamman ja kookkaamman ympäristön kuin Ishimuran pimeät, kuolleita täynnä olleet käytävät. Isaac kärsii edelleen mystisen Marker-arteefaktin vaikutuksista, ja ikään kuin siinä ei olisi jo tarpeeksi kestämistä, kohta joka kolkka on täynnä hirviöiksi muuttuneita miehistön jäseniä.

Ensimmäinen Dead Space keräsi mainetta verisistä taistelukohtauksista, joissa hirviöt tapettiin amputoimalla niiltä yksi raaja kerrallaan. Ominaisuutta on nostettu entistä enemmän esiin ja luvassa on huomattavasti hurmeisempaa meininkiä. Visceral lupaa, että pelaajilla on paljon mahdollisuuksia ruokkia kostonhimoaan, kun viholliset saavat itse tuta miltä

pieni kiduttamis-kuolema oikeastaan tuntuu. Julmuus avaruudessa, tuo viimeisintä huutoa oleva viihteen muoto.

Pelistä löytyy totta kai uusia aseita, kuten Javelin Gun, joka kirjaimellisesti naulaa hirviömäiset necromorffit paikalleen. Pulttipyssy nitoo ötökät seinään kiinni, jonka jälkeen pelaaja saa tehdä niille ihan mitä haluaa. Koska Sprawl on armeijan tukikohta, suurin osa sen miehistöstä on aseistettu oikeilla aseilla. Näin ollen voisi kuvitella Isaacin saavan tällä kertaa käsiinsä kunnollisia huumareita, eikä vain työkaluja joita käy-

sitä todellakin voi käyttää. Havainnollistaakseen pelimoottoria käytännössä esittelijä pyöräyttää kohtauksen, jossa irtonainen käsi syöksyy ikkunan läpi, tarttuu Isaacia jaloista ja uhkaa kiskoa tämän tyhjyyteen, ellei pelaaja ehdi kaataa raskasta ovea hirviömäisen kouran päälle ampumalla uksea useampaan otteeseen.

Kehittäjien mukaan Isaac Clarken toinen tuleminen tulee sisältämään 60% toimintaa ja 40% pelkoa ja toivomme vilpittömästi, että Visceral osaa yhdistää

“Luvassa on huomattavasti hurmeisempaa menoa kuin viimeksi”

tetään erittäin luovasti. Visceralin mukaan asevalikoima sekoittaa näitä kahta asetyyppejä, jonka lisäksi telekinesia on jonkin verran nopeampaa ja helpompaa käyttää.

Ympäristöä sekoitetaan pelattavuuteen merkittävästi enemmän. Pelintekijöiden mukaan jos jokin löydetty esine näyttää siltä, että sitä voisi käyttää,

pelkoa ja pysyttelyä juuri oikeassa suhteessa. Toivottavasti peli ei sorru turhaan ramboiluun – jos mitätön teknikko kuten Isaac on pätevämpi tappelijä kuin kokenut sotilas, on uskottavuus väkisininkin koetuksella

Jonas Elfving



Bodycount

Alusta PS3/Xbox 360 Julkaisu 2011

Bodycountin suhteet odotukset ovat aiheestakin korkealla. Sen kehittäjä teki nimittäin räiskintäspektaakkeli Blackin, alkuperäisen Xboxin yhden graafisesti vaikuttavimmista peleistä. Tulevalta ensimmäisen persoonan eepiseltä ammuskelulta on lupa odottaa ainakin helvetillisii luotikuuroja. Codemastersin tehokkaan Ego-mootorin päällä hyrrävään pelin uhotan tarjoavan runsaasti räjähtävää toimintaa, johon liittyvät messevästi tuhoutuvat ympäristöt ja vino pino erilaisia aseita. Totaalista tuhoa kylvävä peli lupaa paahata täydellä hөөkillä alusta loppuun. Ja kun pelin nimi on mikä on, jälki lienee karua.



Medal of Honor

Alusta PC/PS3/Xbox 360 Julkaisu Syksy 2010

EA haluaa antaa pitkän ja kunniaakaan uran tehneelle Medal of Honor -sotapelisarjalle kauan kaivatun uuden alun. Historiallisen sodan kuvaamisen sijaan kohteena on nykyajan Afganistan. Realistisen otteen takaamiseksi kehittäjät ovat tehneet paljon yhteistyötä armeijan konsulttien ja henkilökunnan kanssa. Kahtia jaettu kampanja seuraa Tier 1 -erikoisjoukkojen kirurgisia salaoperaatioita sekä jalkaväen suoraviivaisempaa massataistelua vihollista vastaan. Härvelipuoleltakin löytyy kaikkea, aina helikoptereista mönkijöihin. Moninpelistä vastaa suosittu Battlefield -sarjan luonut DICE, mikä povaa hyvää.



Prince of Persia: Forgotten Sands

Alusta Megadrive Julkaisu 20.5.2010

Jerry Bruckheimerin tuottama ja Jake Gyllenhaalin tähdittämä Prince of Persia -elokuva saapuu pian teattereihin, ja Ubisoft julkaisee uuden Persian prinssi -pelin samaan syssyyn. Ajallisesti uutukainen sijoittuu heti Sands of Timen jälkeen, eikä kyseessä ole mikään surkea leffaisensisräpellys. Forgotten Sands yhdistää kahden ensimmäisen pelin hyvät puolet ja lupaa selvittää syitä, miksi prinssi poikkesi kaidalta polulta pahisten puolelle. Siinä missä muut konsolit keskittyvät perinteisempään toimintaseikkailuun, Wii-version painopiste on prinssin ja hyväntahtoisen hengen välisessä yhteistyössä.



Fallout: New Vegas

Alusta PC/PS3/Xbox 360 Julkaisu Syksy 2010

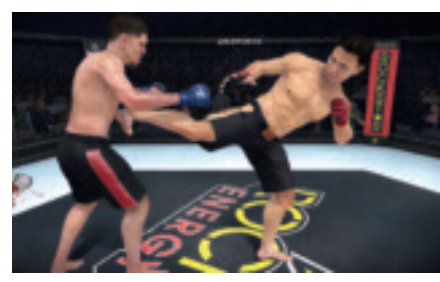
Fallout-saagan seuraava osa tapahtuu kolme vuotta Fallout 3:n tapahtumien jälkeen. Washingtonin rippeiden sijaan tapahtumapaikkana on Nevadan autiomaan sekä nimen mukaisesti Las Vegas ympäristöineen. Kaupunki on ällistytävästi selviytynyt lähes vaurioitta koko muun maan kivikaudelle pommittaneesta ydinodasta, pitkälti massiivisen Hooverin padon ansiosta. Näennäisestä hyvinvoinnista huolimatta alue on kahtia jakautunut Uuden Kalifornian Tasavallan ja orjaryhmittymä Caesar's Legionin välille, supermutantteja tietenkään unohtamatta. Uusi eepinen tarina voi alkaa, eikä puolien valitsemista voi välttää.



Vanquish

Alusta PS3/Xbox 360 Julkaisu Talvi 2010

Shinji Mikami on jälleen liikkeellä, ja se kerää taatusti huomiota pelimaailmassa. Miehen sangen vaikuttavaan julkaisu-uuteluun kun kuuluvat mm. Viewtiful Joe ja Killer 7 sekä Resident Evil ja Devil May Cry -sarjojen synnyttäminen. Nyt käsittelyssä on sci-fi-teemainen ja vauhdikkaaksi luvattu toimintapeli Vanquish. Kolmannen persoonan nopeatempoinen pläjäys on Shinjin ensimmäinen peli Platinum Gamesille. Pelissä USA ja Venäjä taistelevat Maapallon viimeisistä energiavaroista ja pelaajan on puolustettava Amerikkaa viimeiseen asti. Suuntaa osoitteeseen Gamereactor.fi traileria katsastamaan.



EA Sports MMA

Alusta PS3/Xbox 360 Julkaisu 2010

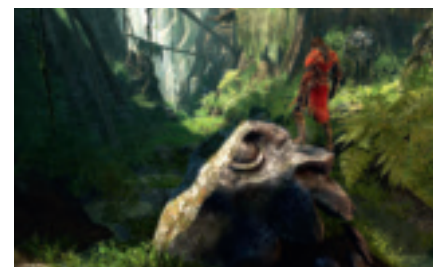
EA:n vapaaottelupelissä tuomarit eivät koskaan jätä matsia kesken, häkkiin marssitaan autenttiseen tyyliin, kulmamiehet pitävät ottelijoistaan huolen, kehätytöt keimailevat taukojen aikana, ja Ranallo ja Shamrock selostavat riemuiten, kun raavaat karjut hakkaavat toisistaan rääät pihalle niin Pride- kuin Unified-säännöillä. Tappeluhenki reunustaa myös pelin kehittämistä, sillä UFC-organisaation nokkamies Dana White kertoo olevansa sodassa aluevaltausta yrittävän EA:n kanssa. White vannoo, että jokainen EA:n peliin nimensä ja naamansa antanut ottelija tulee päätyämään Whiten henkilökohtaiselle paskialistalle.



Pure Football

Alusta PS3/Xbox 360 Julkaisu Toukokuu 2010

Ubisoft aikoo hyödyntää kesän MM-kisojen huumaa ja haastaa niin EA:n FIFA:n kuin Konamin Pro Evolution Soccerinkin toukokuussa saapuvalla Pure Football -pelillään. Meiningiltään futistelle vastaa kuitenkin enemmän FIFA Streetin railakasta arcadejalkapalloilua kuin realismiin pyrkiviä alan jättiläisiä. Joukkueet koostuvat viidestä karikatyyrimäisestä pelaajasta, jotka potkivat palloa mitä herkullisimmissä ympäristöissä, kuten pittoreskeissä kylissä ja varastohalleihin rakennetuilla kentillä. Näennäisestä autenttisuudesta pitää huolen 230 lisensioitua eliittipelaajaa, 17 legenda ja 17 maajoukkuetta.



Castlevania: Lords of Shadow

Alusta PS3/Xbox 360 Julkaisu 2010

Belmontit ovat palanneet, ja tällä kertaa Gabriel on vastuussa ruoskan heiluttamisesta, pahuuden kukistamisesta ja maailman pelastamisesta. Kolmannen persoonan toimintapelissä käydään päin ilmestyskirjaimaisia olosuhteita, tuhotaan kammotut Varjoridit ja palautetaan side kuolevaisten ja taivasten valtakunnan välille. Mielenkiintoista kyllä, Lords of Shadow'n jäljestä vastaa Konamin sijaan espanjalainen Mercury Steam, Hideo Kojiman vain konsultoidessa tiimiä ja vastatessa laaduntarkistuksesta. Keskiäikaa, ihmissusijaa ja eurooppalaista mystiikkaa pursuavaa peliä jää odottamaan mielenkiinnolla.



Alpha Protocol

Alusta PC/PS3/Xbox 360 Julkaisu 28.5.2010

Vakoiluroolipeli, jossa voit varastaa, ampuu tai puhua tiesi läpi kaikkien vastoinkäymisten? Hyvältä kuulostaa! Maukasta ideaa tehostetaan PR-puheissa termeillä "pelaajan valinta" ja "syvälinen pelikokemus." Puheet ovat kovaa ja rinta rottingilla, mutta nähtäväksi jää miten peli saa lupauksensa lunastettua. Erikoisemman konseptin katu-uskottavuutta heikentää ainakin pelin sankarihahmo, joka on stereotyyppinen siilitukkainen kivikasvo. Tekijänä on joka tapauksessa Obsidian Entertainment, joka on pitkään tehnyt kovan kaliberin roolipelejä, kuten Neverwinter Nights ja Knights of the Old Republic.



Split Second

Alusta PC/PS3/Xbox 360 Kehittäjä Black Rock Studios
Julkaisija Disney Interactive Pelityyppi Ajopeli Julkaisu 20.5.2010

Kukapa meistä ei olisi moottoriurheilua katsoessaan joskus toivonut, että yksi radan varressa pönöttävistä torneista yllättäen kaatuisi ajoradalle aiheuttamaan sekasortoa? Tai jostain yllättäen vyöryisi betonisia viemäriputkia keskelle tietä? Black Rock Studiosin mielestä nykyaikainen ralliautoilu on aivan liian tylsää – studion näkemyksessä siitä, mitä kilpa-ajojen pitäisi olla, kaahataan aivan edelläolijan peräpuskurissa kiinni, kun yhtäkkiä tien varressa kököttävä keskiuuri

petrokemiantehdas syöksee radalle tulisuihkuja, kipinöitä ja sekalaista rojua.

Kun ajetaan nopeuksilla, joka saa poskilihat lepatamaan korvissa, on käyttäytyvä kuin sekaisin mennyt kamikazelenittäjä. Mitä hurjapäisemmin kaaralla kaahaa, sitä enemmän momenttia auto kerää. Mitä enemmän momenttia, sitä enemmän pelaajalla on voimaa tehdä siistejä asioita. Vaikka tuho ja hävitys onkin ilmeisin tapa hyödyntää momenttia, sillä voi myös avata vaihtoehtoisia reittejä tai oikoteitä. Tämä onkin tärkeää, sillä radat muuttuvat jatkuvasti erilaisten esteiden ja pienten katastrofien myötä. Toisin sanoen, luvassa on hyvin dynaaminen ja nautittava pelikokemus.

Split Secondin adrenaliinintäyteinen, bensa-

huurujen voimistama vauhtihulluus nostaa odotuksemme todella korkealle. Maukkaat grafiikat, henkeäsalpaava nopeus ja tyyppillisesti vain toimintapeleissä nähty tuhon määrä povaavat viihdyttävää rälläämistä. Hyvällä säkällä Black Rock Studiosin uutukainen onnistuu palauttamaan arcadekaahailun takaisin genrensä kulta-aikoihin.

Jesper Karlsson

1 Kätevästi esillä

Pieniä mutta hienoja innovaatioita on pelaajan kaipaamien tietojen, kuten kierrosnumeron ja sijoituksen, asemoiminen auton puskurin. Katse pysyy siis tiukasti tiessä kaiken aikaa.

2 Esteitä tiellä

Momenttimittariin kerättyä ytyä ei pidä väheksyä. Demossa turbolla paahtava kaara kaatoi kuivatelakalla olleen laivan ja pakotti kilpailijat luovimaan kansirakenteiden seassa.





Need for Speed: World

Alusta PC Kehittäjä Black Box, EA Shanghai
Julkaisija EA Pelityyppi Ajopeli/MMO Julkaisu Syyskuu 2010

Otetaan kaksi kookasta kaupunkia, 24 kilpa-autoa sekä tuhansia innokkaita verkkorallikuskeja, niin tulokseksi saadaan Need for Speed: World. Vain PC:lle julkaistava vauhti-MMO tulee sisältämään asfaltinkyllästämiä ympäristöjä niin Carbonista kuin Most Wantedistakin. Tämä puolestaan tarkoittaa

valtavaa määrää baanaa missä polttaa kumia, ja ikään kuin lääninä ei olisi luvassa jo riittämiin, EA:n suunnitelmiin kuuluu tuoda Worldiin osioita myös muista Need for Speed -peleistä. EA on selvästi

liikenteen seassa rosvon ja poliisin leikkiminen on vain osa kokonaisuutta. Lopullinen versio pelistä antaa pelaajan kasata omia kilpareittejään, runsaasti erilaisia pelitiloja sekä kosolti muokausmahdolli-

”Paino sosiaalisella arcadekaahailulla”

ymmärtänyt kierrättämisen arvon.

Pelin pääpaino on sosiaalisella ja rennolla arcadekaahailulla erilaisissa laittomissa katukisoissa. Kevyt-henkisyys saattaa tuntua taka-askeleelta simulaattori-maisemman ja yllättävän erinomaisesti onnistuneen Need for Speed Shiftin jälkeen, mutta World tarjoaa suosiolla täysin toista ääripäätä. Tässä pelissä kaverien kanssa hengailu ja kustomoiduilla kumijaloilla pröystäileminen on oleellinen osa pelikokemusta, ja

suuksia. World vaikuttaakin helposti lähestyttävältä ja pidettävältä peliltä.

Ja se kirsikka kakun päällä? Worldin voi ladata ja pelata ilmaiseksi, ainakin aluksi. Peli pyörittää taloutaan mikro-ostoksilla, mutta sentään pelaaja maksaa juuri siitä mikä häntä kiinnostaakin. Ostosten hintaluokka on vielä varmistamatta, mutta syksyllähän sen sitten näkee.

Daniel Steinholtz



F1 2010

Alusta PC/PS3/Xbox 360 Kehittäjä Codemasters
Julkaisija Codemasters Pelityyppi Ajopeli Julkaisu Syyskuu 2010

Studio Liverpoolin vuotuinen F1-peli oli kerta kerralta surullisempi ilmestys. Kun kuulin, että Codemasters ottaa lisenssin haltuunsa, olin siis riemuissani. Ajatus siitä, että Gridin ja Dirtin tapaisten autopelien takaa löytyvä tiimi tarttuisi EGO-moottoriin ja tekisi pelaamisen arvoisen F1-pelin oli kuin rallifanin kaunis toiveuni.

Codemasters haluaa palvella kaikkia virtuaalirallinystäviä. Ne, jotka haluavat mukavan ajopelin ilman liikaa realismia saavat sen, kiitos lukuisien valittavien ominaisuuksien. Studion päätavoite on kuitenkin simulaattori, jonka pitäisi kuulemma tyydyttää vaativinkin hardcore-pelaajakunta.

laatu, ja paketti alkaa näyttää todella lupaavalta. Autenttisen ajofysiikan takeena on teknisenä konsulttina toiminut F1-kuski Anthony Davidson. Peli tuottaa esimerkiksi autenttisia kierrosajoja, ei supernopeita kuten monissa kilpailijoissa.

Lisäksi mukana on vielä tuhti uratilaa lukuisineen

”Päätavoitteena hardcore-simulaattori”

Luvassa on ainakin dynaaminen sää, jossa tuulilot muuttuvat kisan kuluessa, sekä detalleja kuten kisaviikonlopun aikana asfalttiin kertyvät renkaanjaljet, joiden kumikerros parantaa pitoa. Tähän päälle uskotava ajofysiikka ja Codemastersin tuttu grafiikan-

vaihtoehtoineen. Haluatko aloittaa surkiotiimissä ja hiljalleen luotsata sen kohti menestystä, vai loikkia tiimistä toiseen kohti unelmapestiä? Valinta on sinun - ja tämä täyttää ainakin minun ajopelihaaveeni.

Jesper Karlsson

Red Dead Redemption

Alusta PS3/Xbox 360 Kehittäjä Rockstar San Diego
Julkaisija Rockstar Pelityyppi Toiminta Julkaisu 21.5.2010

Villi länsi on viihdemaailman ikisuosikki, mutta tällaisena sitä harvemmin on esitetty. Red Dead Redemptionin visio lainsuojattomien kulta-ajasta on kovapintaisempi, realistisempi ja läpitukevampi kuin yksikään muu samaa aikaa kuvaava teos.

1900-luvun taitteessa villi länsi teki hitaasti mutta varmasti kuolemaa. John Marsten ymmärtää vanhojen aikojen olevan ohi, kun hänen vanha koplansa pettää hänet. Vanha valapatto vetäytyy rosvon uralta rauhallisen perhe-elämän pariin. Eräänä päivänä liittovaltion

siunaamat lainvalvojat kuitenkin repivät Marstenin eläkepäiviltään takaisin maan pinnalle. Marstenilla on kaksi vaihtoehtoa: joko hän etsii ja pysäyttää vanhat rikoskumppaninsa, tai sitten hän saa katsoa sivusta kuinka rakas perhe lakkaa hengittämästä.

John Marstenin pyrkimykset pelastaa perheensä ja saadaakseen koston vie pelaajat läpi kolmen valtavan ja täysin avoimen alueen niin lounais-Yhdysvalloissa kuin Pohjois-Meksikossakin. Miljööt ja maisemat ovat niin käsittämättömän upeita, että sitä voi helposti reissata ympäriinsä tuntikaupalla eikä koskaan kyllästy näkemäänsä. Mutta Rockstarin villi länsi ei ole laaja ainoastaan pinta-alaltaan – sivutehtäviin, dynaamisiin tapahtumiin ja satunnaisiin herkkuihin, kuten sheriffin posseen ja lainsuojattomien jengin väliseen tulitaisteluun, törmää jatkuvalla syötöllä. Pelissä on niin järjetömästi kaikkennäköistä puuhasteltavaa, että sen kaiken luetteleminen menisi jo naurettavuuksiin.

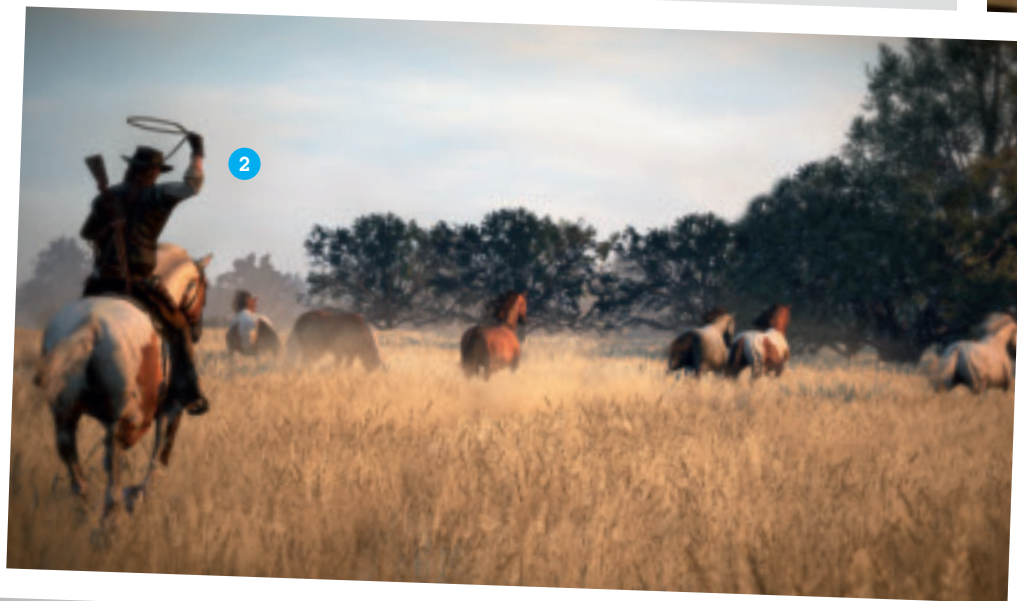
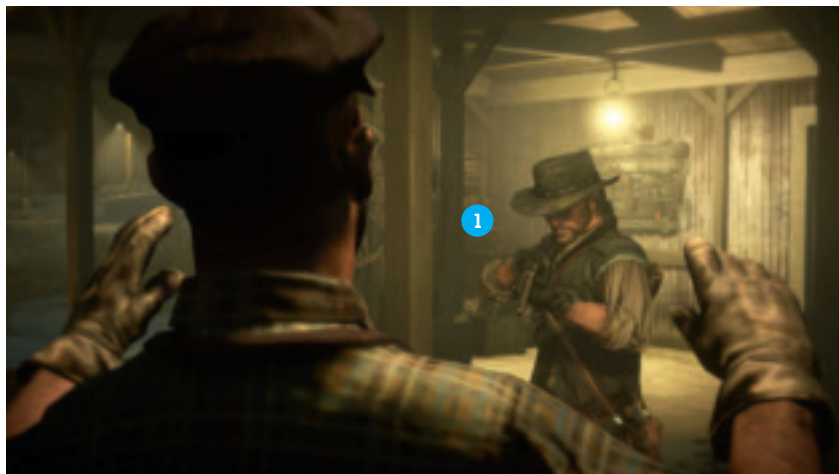
Eräässä tehtävässä oli tarkoitus ottaa kiinni etsintäkuulutettu mies. Ammuin konnaan pohkeeseen ja lassosin nilkuttavan miehen nätkiksi paketiiksi, mutta

journalistikollegani ampui poloista suoraan otsikkoon. Tämänkaltaiset tapahtumat eli noinkatsotut hyvät ja pahat valinnat vaikuttavat selvästi peliin. Jos päättää pistää kokonaisen kyläpahasen kylmäksi, paikka pysyy aavekaupunkina pitkään. Jos näyttää kylän sepän,

“Valinnat vaikuttavat selvästi peliin”

metallisineiden saatavuus romahtaa. Toisin sanoen, kaikilla teoilla on seurauksensa.

Red Dead Redemption on pelattavuudeltaan hyvin hiottu kokonaisuus. Ohjailtavuus tuntuu luonteelta ja aseet käyttäytyivät uskottavasti. Haulikko potkaisi kuin muuli ja elefanttikiväärin laukaus saa Marstenin korvat soimaan. Pelin suojautumismekaniikka toimi mielestäni näitisti ja oli hienoa, miten suojaan voi hakeutua ilman, että se näyttää itsetarkoitukselliselta kikkailulta.



1 Sankari vai valapatto?

Marsten on entinen konna, joka on parantanut tapansa, mutta tilaisuus tekee usein varkaan. Ryöstääkö jeppe juuri rosvoilta pelastuneen kauppiaan vai antaako poloisen pitää omansa?

2 Keräile ja metsästä

Keräileminen on iso osa peliä. Vaateparsia voi koota löydetyistä osasista, jonka lisäksi etevä metsästäjä voi pyydystää eläimiä ja myydä joko elivät elävinä tai vain niiden nyljetyt nahat.

3 Rapaa ja rosoisuutta

Red Dead Redemptionin visio villistä lännestä ei sisällä paljetteja ja puhtaita vaatteita. Pelin ympäristöt ovat täynnä karua ja liikaista meininkiä, jossa ihmishenki on halpaa kuin saippua.

Suurimman vaikutuksen minuun teki kuitenkin pelin fysiikanmallinnus. Kun niittasin jotakuta jalkaan, tämä kaatui kuin perunasäkki ja yritti raahautua karkuun. Laukaus laukkaavaan hevoseen pudotti elikon saman tien, suistaen ratsastajan päistikkaa pusikkoon. Jopa

“Pääsee todella oikeuksiinsa moninpelissä”

hatun voi ampua päästä ilman, että kohde saa naarmukaan. Yhdessä tehtävässä rätkin dynamiittilaatikoita, jotka possahtivat kumeasti ja näyttävästi, viskaten viholliset ilmaan kuin pahaiset räsynuket. Niin äänet, graafinen ilotulitus kuin huolellinen fysiikanmallinnuskin tekivät kohtauksesta ikimuistoisen tyylikkään. Pelissä on myös luonnollisesti vaihtelevat sääolosuhteet sekä vuorokaudenajat – kun tulitaistelu kestää iltahämärästä pitkälle yöhön, ei voi olla vaikuttamatta. Red Dead

Redemption sisältöön tonneittain tällaisia pieniä mutta hienoja yksityiskohtia, joiden yhteisvaikutuksesta kokemus on ensiluokkaisen upea.

Rockstarin mielestä Red Dead Redemption on eräänlainen henkinen jatko-osa Red Dead Revolverille, muttei muuta. Peleillä on loppujen lopuksi hyvin vähän mitään yhteistä, samankaltaista nimeä lukuunottamatta. Toinen yhtäläisyys on Marstenin erikoiskikka Dead Eye – pelaaja hidastaa ajan kulkua ja maalaa kohteisiinsa, mihin ruumiinosiin haluaa Marstenin reikäraudallaan sohlottavan, aidon revolverisankarin tyyliin.

Mittavista kehuista huolimatta Red Dead Redemption pääsee todellisiin oikeuksiinsa vasta moninpelissä. Omaksi suosikikseni kohosi välittömästi vapaa rellistus, jossa journalistit iloiten ryllivät ympäri maaseutua, tekivät sivutehtäviä, räiskivät toisiaan sekä liittoutuivat jotakuta muuta vastaan. Kuvittele spontaani kaksintaistelu saluunan ovien edessä, niin kuva monin-pelin mahdollisuuksista on siinä. Muihin pelityyppisiin lukeutui kultaryöstö Gold Rush, perinteinen team

deathmatch, kaikki kaikkia vastaan -mätö sekä eräänlainen lipunryöstön muunnelma. Hienona piirteenä jokainen kierros aloitetaan napit vastakkain. Rivi karskeja äijä tuijottamassa toisiaan kumoon on paitsi tyylikäs, mutta myös auttaa pelaajia muistamaan kuka on kenenkin puolella – ja antaa tietysti mahdollisuuden katsoa kuka on nopein vetäjä jo ennen kuin koko murhamatsi on edes alkanut.

En sanoisi Red Dead Redemptionia täydelliseksi peliksi, mutta ei se perulauta ole kovinkaan kaukana. Tapaamani hahmot olivat eläväisiä, huulten ja kasvojen liikkeet olivat prikulleen synkronoituja, ja koko maailma tuntui harvinaisen aidolta. Peli yksinkertaisesti tuntuu todella uskottavalta. Ei ole mikään yllätys, että tekijätiimi on tehnyt vuosien ajan taustatutkimusta oikeanlaisen tunnelman luomiseksi. Pelin julkaisuun on enää vain vähän aikaa, mutta odottavan aika on poikkeuksellisen pitkä.

Adrian Berg





YKSINOIKEUS!

Dead Rising 2

Alusta Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Blue Castle Studios
Julkaisija Capcom Pelityyppi Toiminta Julkaisu 3.9.2010

OLEN BLUE CASTE STUDIOSILLA, Vancouverissa. Tai oikeastaan Fortune Cityssä, Silver Stripinä tunnetulla bulevardilla. Täällä ei lapsilta kielletystä viihteestä ole pulaa: strippiklubeja, seksikauppoja, kasinopelejä ... ja tietysti sitä varsinaista sisältöä. Zombeja. Laumoittain eläviä kuolleita. Satoja. Tuhansia.

Tähän nimenomaiseen tilaan epattoja on pakkautunut 1200. Ne ovat kertyneet isoiksi rykelmiksi, ne älisevät ja huohottavat ja haisevat. Niiden Vegas-

tyylisten pintaliitäjäympäristön kanssa muodostama kontrasti on suorastaan häiritsevän koominen. Sitten peli esittelee sankarinsa Chuckin ja heittää ensimmäisen yllätyksensä: mitä voi tehdä melalla, jeesusteipillä ja parilla moottorisahalla?

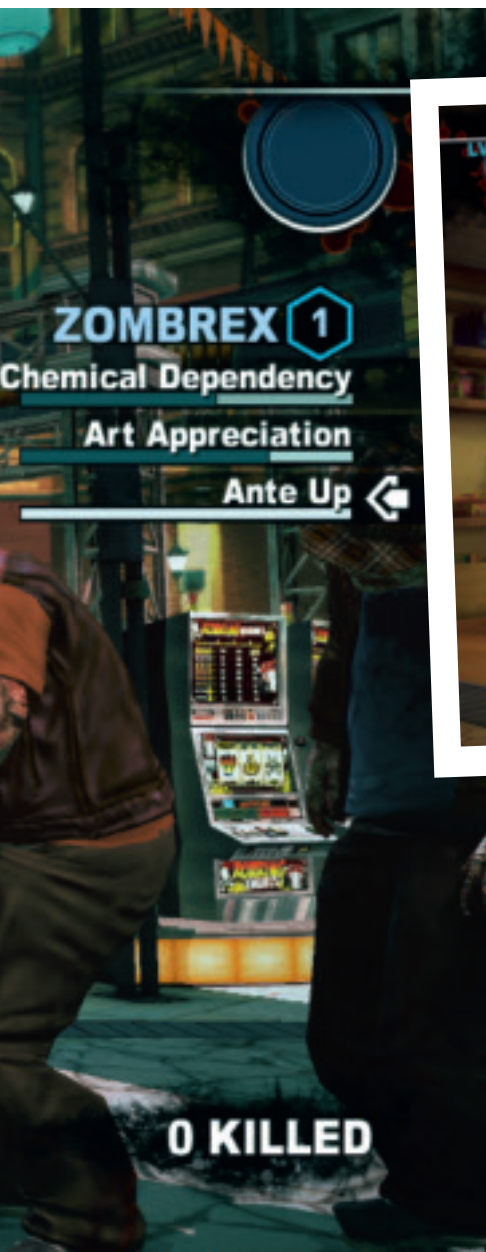
Luova hulluus pääsee valloilleen ja viritykseni turvin lähden soutamaan zombimeren läpi. Pärrrrrr! sanoo moottorisaha, ja niin seinät kuin kadutkin saavat osansa lentävästä verestä ja ihveestä. Silver Strip on pian zombilaumaa köyhempi.

Melan ja moottorisahojen mahtava liitto on vain yksi esimerkki siitä, miten Dead Rising 2 antaa yhdistellä esineitä uusiksi aseiksi. Jos hollilla ei ole kiikarikiväärejä ja revolvereja, pitää käyttää sitä mitä käsillä on. Bensakanisterista ja vesipyssystä syntyy liekinheitin, metalliputkista ja ilotulitusraketeista voi väkertää singon, ja maggyveroimalla jopa rynnäkkökiväärillä varustettu teddykarhu muuttuu Rambonalleksi. Chuck saa ideansa pelimaailmassa näkemistään kuvista, esimerkiksi elokuvajulisteista. Kutakin ideaa edustaa ideakortti, joka kertoo pelaajalle, mitä

esineitä sen toteuttamiseen vaaditaan. Sitten kyse on vain katujen ja hylättyjen kauppojen koluamisesta, kunnes oikeat osat löytyvät.

Pistän sahamelan hetkeksi pois ja puikkelehdin viipaloimani zombiläjän halki bulevardin laidalle. Tuho on vaikuttavaa ja pistän merkille, että kalmot ovat menneet kappaleiksi sen mukaan, miten ja mihin olen niitä lyönyt. Klassinen heinämiehen heilautus vetää zombin nätisti kahtia, kun taas korkeammalle sihdattu isku saattaa tuottaa apassityyppisen skalppeerauksen. Pystysuora yliolan lyönti vetää otukset halki pitkitäin, ja niinedespäin. Mikään mutilaatio ei ole ihan samanlainen kuin edellinen, sillä silpominen tapahtuu reaaliajassa. Vaikutelma on uskottava ja hyvin tyydyttävä.

Suuntaan verimeren ohi ravintolaan ja noukin seinältä miekan. Seuraava etappi on seksikauppa. Hetken mielihohteesta tällädydyn laatulateksista tehtyyn bondageasuun ja varustaudun pinkillä dildolla, jonka sitten täräytän lähimmän kalmon peräpeiliin. Mitään näin pikkutuhmaa ja pöhköä en ole saanut tehdä sitten GTA III: San Andreasin. Nauran itseni hiestä märäksi.



1 Fortune City

Alkujaan Dead Rising 2:n tapahtumapaikaksi kaavailtiin huvipuistoa, mutta Blue Castle tajusi haluavansa jotain aikuisempaa. Idea kohtasi toisen, teki tuttavuutta, ja Las Vegas-henkinen Fortune City syntyi.

2 Jumalaton vääntö

Pelimoottori on riittävän ärhäkkä suoriutuakseen jopa 6000 yhtäaikaisen hahmon piirtämisestä ruudulle. Pelillisesti Blue Castle totesi, että tarvetta ihan niin mittaville joukoille ei ollut, mutta massiivisia zombieräiä sopii silti odottaa.

Tämä on ihan älytöntä. Älyttömän siistiä.

Huumori näkyy kaikessa. Jos sattuu huvittamaan pukea hahmonsia tiukkoihin farkkushortseihin, naisten hattuihin, tekoviikisiin ja ryhtyä viettämään ryöväreitä elämää, niin siitä vaan, ihan vapaasti. Blue Castle

“Blue Castle Gamesin mantra kehityksen aikana on kuulemma ollut "Yes, you can" - ja se todella näkyy lopputuloksessa”

Gamesin mantra kehityksen aikana on kuulemma ollut "Yes, you can" - ja se todella näkyy lopputuloksessa. Halusitpa leipoa zombeja perinteisesti haulikolla kääkättämeen, survoa niille dynamiittipötköjä turvan täydeltä tai ajaa koko lauman läpi motocrossia pyörällä, jonka molemmiin puoliin on kiinnitetty jyrkäv

sirpinterä, kaikki onnistuvat.

Jotenkin peli tuntuu paljon länsimaisemmalta kuin edeltäjänsä. Ehkä kyse on ohjauksesta ja aseiden käsittelystä, joka tuntuu nyt samantapaiselta kuin missä tahansa amerikkalaisessa toimintapelissä.

Vähemmän kömpelyyttä, enemmän käyttäjäystävällisyyttä - selkeästi sopivampaa vähän tiukempaan tempoon.

Mutta ehkä ilahduttavimmat visiitin aikana kuulemani uutiset olivat puffauspuheet kahden pelaajan copista. Koko kampanjan voi kompata kaverin kanssa

Xbox Livessä tai Playstation Networkissa, ilman rajoituksia. Minä ja rikoskumppanini kokeilimme esimerkiksi rullatuulikilpailuja, joissa aiheutimme yleistä järjestyshäiriötä käyttämällä zombeja keiloina. On kiinnostavaa nähdä, miten tämä hiekkalaatikoluovuus tulee yhdistymään pelin tehtävärakenteeseen, jota meille ei vielä näytetty. Tarina on toistaiseksi vielä salaisuus.

Yhteistyöpelitilan lisäksi peliin saadaan myös kilpailuhenkisempi monipeli. Luvassa on tusina pelityyppiä, joissa kisataan neljän pelaajan joukkueissa. Voittajaksi selviää se, joka tuhoaa eniten epäkuolleita kekseliäimillä tavoilla. Kaikista näkemistäni pelin osiosta tämä osuus yllätti ja vakuutti vähiten. Tämä ei kuitenkaan mitenkään syö pelin muiden osien uskottavuutta. Jos merkit pitävät paikkansa, syksy tuo tullessaan räivittämiä määriä epäkuolleita, raskasta aseistusta, upeita yhteistyömahdollisuuksia ja huumoripitoisimman zombipelin ikinä. Odotan etenkin mahdollisuutta tutustua tarkemmin dildoperäisen zombinsurmaamisen saloihin.

Daniel Steinholtz

For more information please contact your local dealer.

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



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 Sinaural Perception
- Large size ear cups for comfortable wearing during long gaming sessions
- Large size microphone for highest intelligibility
- Patented Duofol Diaphragm technology
- Adaptive baffle damping
- Collapsible for easy transport
- Volume Control with microphone mute
- Connects to virtually any PC sound card



SENNHEISER



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 106mm in height and 240mm in width. The M10 boasts a form factor that provides an aesthetic and performance potential that is unmatched.

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

Origen *ae*



GEFORCE GTX480 NEXT-GENERATION GAMING HAS ARRIVED!

NVIDIA® GeForce® 400 Series graphics cards give your games an adrenaline shot with screaming-fast performance and futuristic, visually-stunning graphics. Experience heart-pounding, cinematic visuals on your favorite games with the combined power of DirectX 11, CUDA, and NVIDIA® PhysX® technologies.



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.

QUATRO 1200 1200W CONTINUOUS POWER

Combining 1200 watts of stable and quiet power with cutting-edge efficiency and style, the TruePower Quattro 1200 blasts ahead of the competition. Six +12V rails deliver unbeatably stable power that earns the rare 80 PLUS® Silver distinction, the highest independently certified standard in energy efficiency. Factor in the ultra-quiet Pulse Width Modulation fan, advanced cable management and the stylish racing stripe paint job, and the TruePower Quattro 1200 leaves every other power supply in the dust.



- PowerCache™ - helps to stabilize the power output to CPU & video card.
- NVIDIA™ SLI™ - ready certified
- ATI CrossFire™ certified
- 80PLUS® Silver Certified
- Six +12V output circuits and DC to DC Voltage Regulator

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 60mm 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.



Sam otti mallia Jack Bauerista, eikä Splinter Cell enää ole entisensä

SPLINTER CELL: CONVICTION

Alusta PC/XBOX 360 Kehittäjä UBISOFT MONTREAL Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Sen valmistumista ehdittiin jo epäillä, mutta toistuvien lykkäysten jälkeen Splinter Cell -sarjan paluu on viimein tosiasia. Conviction lupaa ryydittää klassista hiiviskelykaavaa ja tarjota räväkkää toimintaa. Suurimmaksi osaksi peli onnistuikin vakuuttamaan, mutta pitkä kehitysaika ei tule jälkiä jättämättä.

Tapahtumat pyörähtävät käyntiin pari vuotta Splinter Cell: Double Agentin jälkeen. Sarjan johtohahmo Sam Fisher on eronnut NSA-turvallisuusviraston leivistä ja käynyt kostonhimoiseksi tyttärensä menetettyään. Kostoretki vetää kuitenkin Samin keskelle paljon isompaa operaatiota, joka uhkaa sysätä Yhdysvallat kaokseen. Kaikessa paistaa vahva vaikutelma TV-sarja 24:n viimeisimmistä kausista, mutta ei pahassa mielessä. Edes Tom Clancyn nimi pelipaketin kannessa ei tee tarinasta tylsän patrioottista paasaamista, vaan kapitalismin kehtoa koettelevat terroristit nujerretaan melkein pä sivullisina uhreina, ihan muiden tyyppien veren maku suussa.



Sam Fisher

Splinter Cell -sarjan keulakuva on USA:n turvallisuusvirasto NSA:n fiktiivisen Third Echelon -osaston agentti, joka on aiemmissa peleissä eliminoinut terroristituhat kenenkään huomaamatta pimeyden suojusta. Sarjan tuoreimmassa osassa Ubisoft kääntää koko asetelman, jos nyt ei täysin pääläelleen, niin ainakin kivasti kallelleen Samin metsästäessä kiivaasti tyttärensä murhaajaa.

Vastauksia saadakseen Sam joutuu monesti improvisoimaan, koska käytössä ei ole kaikkia agenttivimpaimia eivätkä tehtävätkään ole suoraan ohjekirjan mukaan suunniteltuja. Esimerkiksi oven ali kurkisteluun kelpaava peli repäistään lähimmästä autosta ja neuvotteluvalltia haetaan iskemällä jenkkilippu kuulusteltavan olkapäähän. Silmiinpistävää on myös se, ettei kenttien valaistus ole yhtä mustavalkoista kuin ennen, vaan pelaaja joutuu usein hakemaan suojaa ympäristöistä. Nykyisin jo lähes vakio suojautumismekaniikka toimii Convictionissa yllättävän hyvin ja esimerkiksi toimiston työpisteiden välissä sukeltelu on mukavan lennokasta ja jännittävää puuhaa.

Koska piilottelu on vaikeampaa kuin ennen, pelimekaniikkaa on viilluttu pykälän verran nopeatempoisempaan ja rajumpaan suuntaan. Sam osaa nyt tehdä tappavia lähitaisteluliikkeitä joutuessaan lähikontaktiin vihollisen kanssa. Samalla ansaitaan bonuspisteitä, joita voi käyttää kohteiden merkitsemiseen ja

eliminointiin yhdellä napin painalluksella. Kohteiden ei aina tarvitse olla edes Samia etsiviä vihollisia, vaan ne voivat olla myös sortuvia rakenteita, joilla lyödään useita vihollisia kerrallaan. Onnistumisen fiilis kuorutetaan tyylikkään elokuvamaisella animaatiolla.

PALJASTUKSIA JA TYYDYTTÄVÄÄ TOIMINTAA

Pelin tekoöly tarjoaa kivasti vastusta ja osaa sopeutua eri tilanteisiin. Viholliset vakuuttavat etenkin tulitaisteluissa yrittämällä aktiivisesti saartaa Samin, mutta hiiviskelyosuuksissa tekoöly voisi reagoida ähräkämminkin. Tulitais-



teluissa saa kerättyä luvattoman paljon etua tekoälyn tavasta keskittää voimansa paikkaan, jossa Sam edellisen kerran havaittiin. Se mahdollistaa vihollisen selustaan kiertämisen, jos vain pystyy pysymään piilossa. Tätä ajatusta peli käyttää jopa liikaakin hyväkseen. Kun pelaaja voi peräkkäisissä huoneissa hypätä ikkunasta ja kiertää sitä kautta huoneen toiseen päähän, ratkaisusta tulee hieman liian ilmeinen. Tilanteiden rakenteluun olisi toivonut pikku-riikkisen enemmän vaihtelua.

Pelin suoraviivaistusta ilmentää osin sekin, että monet sarjan perinteiset agenttitaidot on unohdettu. Esimerkiksi lukkojen tiirikointi ja ruumisten piilottaminen loistavat poissaolollaan. Käytännössä ratkaisu ohjaa pelaajaa uuteen nopeatempoisempaan pelityyliin, mutta jättää myös kaipaamaan monipuolisempia lähestymistapoja. Paikoin tuntuu, että Convictionissa on liikaakin toimintaa. Esimerkiksi Irakin sotaan sijoittuva takautuma on pelkkää putkimaista räiskintää, eikä pääse tunnelmassa salakavalan hiippailun tasolle. Juonen kuljetusta lukuunottamatta osio ei ole millään tavalla kiinnostava.

Olenainen pettymys pelissä on ulkoasu. Vaikka Conviction näyttää yleisesti hyvältä, grafiikka ei ole tarkimmasta päästä ja hahmojen kasvot ilmehtivät jäykästi. Myöskään tilaani ei tunnu yhtä uskottavalta kuin monissa muissa nykypeleissä. Sen sijaan pelin audiovisuaaliset paukut on ladattu oivallisiin tyylikeinoihin.



Suoraa toimintaa

Splinter Cell on ollut parhaimmillaan hiiviskelypelinä, eikä Conviction ole poikkeus. Ammuskelua on turhankin paljon - etenkin takaumana pelattava kohtaus Irakissa on pelkkää pyssyttelyä. Suoraviivainen räiskintä rikkoo pelin tunnelmaa ikävästi.



Suoja on ihmisen paras ystävä Suojautuminen kannattaa, sillä Fisher ei ole luodinkestävä. Tämän lisäksi suojasta toiseen liikkuminen pitää pahikset täysin tietämättömänä lähistöllä hiiviskelevästä uhasta, ja vaimennetulla aseella on kätevää napasia konnat yksi kerrallaan.

Esimerkiksi Samin ollessa varjojen kätköissä kuva muuttuu vaihkeaa mustavalkoiseksi ja tilanteen käydessä vaaralliseksi musiikki kiihdyttää jännittävästi tempoaan. Lisäksi tehtävien kuvaukset ja muut tekstielementit heijastetaan rakennusten seiniin tavalla, joka toistaiseksi tuntuu melko ainutlaatuiselta. Ubisoft on tehnyt tyylikeinoista kiinteän osan pelattavuutta ja poistanut samalla kuvasta turhia mittareita ja aputekstejä.

Tarina etenee mukavan ripsakasti, eikä mihinkään jäädä pyörimään liian pitkäksi aikaa. Jopa alussa opittuja kiertotaktiikoita ravistellaan pelin myöhemmissä vaiheissa antamalla Samille edistyskelliset läpinäkölasit ja heittämällä vastaan samoja kamoja käyttäviä agenteja. Pientä virittelyä tuo myös mahdollisuus päivittää aseita valinnaisilla lisäpalikoilla. Hengenlähtö on aina herkässä ja tarinan selvittäminen tuntuu sopivan palkitsevalta. Pituutta yksinpelillä on riittävät kymmenisen tuntia, minkä jälkeen pelattavana on vielä tarinaa alustava kaksinpelikampanja sekä tuttuun tapaan kattava ja



Ja uusiksi!

Splinter Cell: Convictionin piti ilmestyä jo vuonna 2007, mutta toisin kävi. Peli myöhästyi myöhästy-mistään ja lopulta kehityksen kerrottiin olevan jäissä. Projekti aloitettiin uudelleen puhtaalta pöydältä, jotta se erottuisi selkeämmin kilpailijoistaan. Samalla sen tyyli ja keskeisimmät pelimekaniikat pistettiin täysremonttiin. Lopullisessa tuotteessa on vain osia alkuperäisestä ideasta.

kilpailullinen nettimoninpeli.

Splinter Cell: Conviction olisi ollut selvästi vaikuttavampi peli vielä pari vuotta sitten, mutta ihastui peliin sen ikääntyvästä ulkoasusta huolimatta. Se ei ole rahastuksenmakuinen klooni sarjan edellisistä osista, vaan tuore ja kiinnostava näkökulma hiiviskelysarjaan. Mukana on aimo annos räväköitä paljastuksia ja tyydyttävää agenttitoimintaa, joka pitää kokeneimmatkin hipsuttelijat varpaillaan. Näin innostunut Splinter Cellistä en ole ollut sitten sen ensimmäisen osan.

* Loppukaneetti:

Loistava ajotuntuma tekee reparallista hauskaa ja jännää viihdettä. Lisärotaja jää silti kaipaamaan, esimerkiksi lumimaisemia.

Kimmo Pukkila

8/10



Toimintapelin ei tarvitse olla kaunis tai fiksu ollakseen aidosti viihdyttävä

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION

Alusta PS3/XBOX 360 Kehittäjä VOLATILE GAMES Julkaisija NAMCO Julkaisu 16.4. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Vuonna 2002 Max Payne oli kiuastakin kuumempi nimi ja hidastetut väistöliikkeet aseet paukkuen oli viileintä mitä pelimaailmassa saattoi tehdä. Dead to Rights oli häpeilemätön kopio Remedy'n mestariteoksesta, mutta siitä uupui paitsi hauskuus myös omaperäiset ja kekseliäät kikat. Nyt Namco pyyhki pölyt sarjan päältä ja tarjoilee toiminnannälkäsille Dead to Rights: Retributionin.

Grant City on maanpäällinen helvetti. Unioninimellä pörräävä terroristiposse tekee pöyryttävän törkeitä tihutöitä ja tavalliset poliisivoimat ovat täysin kauhun lamaanuttamia. Kun kaupunki sortuu viattomien kansalaisten ympärillä, ei yksikään kovaksikeitetty kyttä voi vaan istua peukkujensa päällä. Niinpä kovaotteinen Jake Slate tarttuu kättä pidempään ja ottaa oikeuden omiin käsiinsä, vaikka se reitti poikkeuksesta viekin kurkku suorana huutavan poliisipäällikön puhuteltavaksi.

Siinä missä kaksi aiempaa Dead to Rights -peliä olivat väkivaltaisuudesta huolimatta sangen värikkäitä pelejä, Retribution on sekä harmaa että tummasävyinen. Kuten kaikissa muissakin rikollisuuden riivaamissa kaupungeissa, myös Grant Cityssa sataa koko ajan. Vaikka kaupunki onkin epäystäväallinen mesta ja Jackista pedataan historian kovinta lainval-



Ei pöhkö peliä pahenna Päätäsärkevän pöljä tarina ja vanhanaikainen toteutus ei tunnu missään, jos peli sattuu osumaan siihen oikeaan, juustosen sankaritoiminnan nostalgiasuoneen.

Parempi kuin Lassie

Jackin koira Shadow on pelissä tärkeässä osassa. Shadow hiipi konnakoplien selustaan, listii ryökäleet yksi kerrallaan ja sitten raahaa raadot varjoon ennen kuin kukaan huomaa mitä tapahtui. Supernokkela hurtaa osaa tietysti myös noukkia nujerretuilta rosvoilta ID-kortit, avaimet sun muut isäntää kiinnostavat hilit.

vojaa, peliin ei voi mitenkään suhtautua vakavasti. Käsikirjoitus sattuu otsalohkoon, dialogi on naurettavan kömpelöä ja Jackin koira Shadow on niin fiksu, että Lassie vaikuttaa Lucky Luken Rantanplan-piskiltä. Lisäksi peli on aikaansa jäljessä sekä toteutukseltaan että suunnittelultaan, mikä vähentää sen katu-uskottavuutta entisestään.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että Retribution olisi huono peli. Itse asiassa päinvastoin. Liki kaikki nykypäivän toimintapelit tavoittelevat jonkinasteista realismia, mutta Volatile Gamesin

teos lähtee täysin toiselle linjalle. Jack Slate on kuin suoraan 80-luvun actionpätkistä repäisty yhden miehen armeija, Sankari isolla kirjaimella. Slate lahtaa konnia kymmenittäin, viskoo otsanappeja vaivatta sadankin metrin päähän, rusikoi ronskeja terroristeja paljain käsin ja tekee niin uhkarohkeita stuntteja, että Hämähäkkimiestäkin arveluttaisi. Juuri tämä estoton yliampuus tekee pelistä niin viihdyttävän kokemuksen.

Harmi vain, että pelattavuutta ei ole maltettu hioa loppuun asti, ja kentät missä ohjataan Shadow-hurttaa ovat suorastaan nolostuttavaa täytettä. Ei ole vaikea löytää hienovaraisempia tai viimeistellympiä pelejä, mutta Retributionin häpeilemättömän suoraviivainen rymistely on varsin kelvollista aivot narikkaan -osaston iltapuhdetta.

★ Loppukaneetti:

Retributionin pelaaminen on kuin katsoisi vanhaa Chuck Norris -rainaa – typerää, yliampuvaa mutta niin kovin, kovin viihdyttävää.

Jonas Mäki

6/10

Edes kolmas maailmansota ei estä ihmisiä tappamasta toisiaan

METRO 2033

Alusta PC/XBOX 360 Kehittäjä 4A GAMES Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Metro 2033 on postapokalyptinen räiskintä, jossa ihmiskunta on paennut ydinsotaa metro-tunneleihin ja taistelee nyt paitsi toisiaan, myös säteilystä siinneitä mutantteja vastaan. Venäläinen asenne näkyy pelissä jatkuvasti, tehden Metrosta erittäin virkistävän ja selkeästi massasta erottuvan kokemuksen.

Päähenkilö Artyom on kasvoton ja äänetön nuorukainen, joka lähtee viemään sanaa uudesta uhasta kauas totutuista ympyröistä, kahlaten niin mutanttien, rosvojen, punikkien kuin natsiarmeijankin läpi. Tarina nojaa käytännössä koko painollaan erittäin hienosti toteutettuun ja vivahteikkaaseen maailmaan, joka pursuaa jäisiä raunioita ja kurjuutta.

Kaikesta ravasta, liasta ja köyhyydestä huolimatta elämä metrossa ei ole ahdistuksen

KURJUUDESSA KAHLATAAN TODELLA USKOTTAVASTI

multihuipentuma, vaan ihmiset ovat mukautuneet oloihinsa ja nauravat, syövät, uhkape-laavat ja juovat votkaa. Kaikki tietävät ihmiskunnan olevan pian vain muinainen muisto, mutta se ei estä nauttimasta elämästä vielä kun sitä kestää. Juuri tämä varjoissakin läikäh-televä optimismi saa maailman tuntumaan niin aidolta.

Upeasta ulkokullastaan huolimatta Metro 2033 on suoraviivainen räiskintä. Poikkeamaan ei polulta juuri pääse ja helppojen vihollisten vuoksi hiipiminen on vain harvassa kohtaa kannattava vaihtoehto. Tekniikan alhainen tasokaan ei juuri pelattavuuteen heijastu, sillä aseet kiikaritähittäintä myöten toimivat juuri kuten niiden olettaisikin.

Maailman tilaakaan ei juuri selitellä. Asuk-



Nasse on tarpeen. Monet pelin alueista, kuten ulkoilma, ovat täynnä tappavia kaasuja. Tämän vuoksi kaasunaamari on tarpeen, ja vaihtosuodattimia on syytä löytää taskunpohjalta.



Maailmanlopun teknologia

Maailmanlopun keskellä toimivan teknologian luominen on haaste. Metro 2033 kiinnittääkin huomiota uskottaviin ratkaisuihin, mikä luo mukanaolon tuntua tavoilla, johon isomman budjetin länsimaiset pelit eivät pysty. Lankuista, ruuveista ja romuraudasta väsätyt aseet ovat toimivia, todella rumia ja juuri siksi niin tyylikkäitä. Elintärkeään taskulamppuunkaan ei jatkuvasti metsästetä pattereita, vaan akkutoimiseen fikkariin pumpataan lisää virtaa akun kyljessä olevalla kahvalla.

kaiden kanssa ei voi keskustella ja ohimennen kuultavia juurija on vain vähän. Yliluonnollisia aspektejakaan ei käsitellä, vaan niitä pidetään itsestään selvinä ilmiöinä. Etenkin syyt punakaartin ja natsiliikkeen vahvistumiseen jäävät hatariksi, eikä natsien läsnäolo Moskovan metroissa selitetä mitenkään.

Kerronnan ohkaisuudesta huolimatta Metro 2033 on hieno ensiesiintymisen 4A Gamesilta. Pelin miljöö on jatkuvasti käsinkosketeltavan upea ja kurjuudessa kahlaaminen todella uskottavaa. Vaikka teknisesti toivomisen varaa on, peli erottuu tyyliltään niin selvästi länsimaisista kollegoistaan, että sen puutteet antaa tuosta vain anteeksi. Pieni rosoisuus on tässä tapauksessa vain hyve.

★ Loppukaneetti:

Tyylikäs matka maanalaiseen painajaiseen, jossa ihminen on ihmiselle se pahin uhka. Harmi, ettei lähdemateriaalia juurikaan avata. **Jori Virtanen**

7/10



DRAGON AGE ORIGINS: AWAKENING

Alusta MAC/PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä BIOWARE Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18



Tervetuloa Thedasin Puoli vuotta arkkidemonin tuhon jälkeen seikkailu jatkuu uusissa maisemissa.

Verisen fantasiaroolipelin lisäosassa esitellään uusi manner ja uudet kujeet, uusia hahmoja, kykyjä, hahmojen erikoisluokkia, varusteita ja läjäpäin eppisiä juonikuvioita. Awakening ei tydy olemaan pelkkä ylimääräinen ominaisuus. Se menisi läpi myös itsenäisenä teoksena.

Pähkinäkuoreen sullottuna tehtävänä on rakentaa Grey Wardenit uudelleen ja pelastaa maailma. Pelaaja viedään taas samaan sirkukseen, jossa jonglööritään hahmonkehityksellä, ihmissuhteilla, ja rohkealla käsikirjoittamisella. Fereldenin maailma ei edelleenkaan ole keiju-kaisten karkeloa vaan täynnä julmaa ja pelottavan todellista fantasiaa. Pelaaja joutuu luovimaan sodan kourissa painivan kansan sisäpolitiikassa, venyttämään moraalia ja tekemään valintoja joilla on seurauksia.

MENISI LÄPI MYÖS ITSENÄISENÄ TEOKSENA

Peli on niin laaja, että tietyt piirteet jäävät paikoin pinnallisiksi. Neljää sankaria ohjatessa vähintään yksi jää yleensä paitsioon, varsinkin kun jokaisen taistelun kohdalla eivät sankareille asetetut käyttäytymismallit sovellu. Ohjailta-vuuden palloilu yleensä johtaa ahdinkoon, kiroiluun ja kuolemaan, kun taikasauvaa täytyy jatkuvasti helistää parantajan puolesta. Myös päähenkilön tuppisuus kalvaa.

Vaikka Awakening on sisällöltään runsaampi kuin tavallinen lisälevy, se on perinteistä lisä-osaa merkittävästi kalliimpi. Pienestä kipuilusta huolimatta se on laaja ja tasapainoinen lisäosa. Sen myötä pelaajalle avautuu kohtaloiden kirjo, jonka kanssa ei tiedä, mistä aloittaisi. Ja se on todella, todella hyvä juttu.

★ Loppukaneetti:

Kympin arvoinen käsikirjoitus sekä hahmojen ja maailman moniulotteisuus takaavat, että sisältö vakuuttaa. Kova hinta kuitenkin kirpaisee.

Tuomo Luukkanen

7/10

Uudelleenjulkaisu hioo timantista komeamman, mutta kenen iloksi?

SUPER STREET FIGHTER IV

Alusta XBOX 360 Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Pelaajia 1-2 (2-8) Ikäraja 16



Vain vuosi on kulunut alkuperäisen Street Fighter IV:n julkaisusta. Nyt parhaista parhaista tappelijat kuulevat jälleen turnauksutsun. Sarjan veteraanit ovat varmasti varanneet paikkansa turpasaunasta, mutta tarjoaako Super-painos tarpeeksi superia satunnaisen mukiloinnin ystäville?

Komeasta etuliitteestään huolimatta alkuperäisen Street Fighter IV:n perustat ovat vankasti pystyssä. Peli-idea on varsin helposti sisäistettävissä: vasemmalla tikulla liikuttelaa hahmoa ja kaikilla muilla näppäimillä yritetään leipoa vastustajaa turpaan niin tehokkaasti kuin mahdollista. Aloittelijoiden peruskombolla – ohjain pöytään ja rämpytystä joka raajalla – ei pitkälle pötkitä, sillä taistelut ratkeavat oikein ajoitetuilla sivalluksilla ja kunkin hahmon vahvuksien hyödyntämisellä.

HIENOT TRIMMAUKSET EIVAT NÄY NYYPÄLLE

Tappelupeleissä on tasapainotus ottelijoiden välillä ensiarvoisen tärkeää. Super Street Fighter IV marssittaa kehiin yhteensä nelisenkymmentä muskelimasaa ja -mimmiä, joten balanssin säilyttäminen ei ole aivan pikkujuttu. Peli tuo Capcomin mukaan useita satoja pieniä parannuksia harmonian säilyttämiseksi, kuten pystytukka Guilen kärrynpyöräpotkun korkeuden madaltaminen. Fiilailut miellyttävät sarjan veteraaneja varmasti, mutta kaltaiseltani sunnuntaiopuileilta moiset hienoudet menevät kyllä yli hilseen.

Uudistuksiin kuuluvat myös erittäin tehok-



Nähtiä ja tyylikästä Street Fighter IV:n graafinen tyyli on säilyttänyt viehättävyytensä hyvin. Piirroselokuvamainen toteutus on paitsi sopivan liioitettua, myös tarkkaa ja värikästä.



Uutta verta pakkii

Hahmokavalkadia on täydennetty kymmenellä uudella taistelijalla, joista kiinnostavimpia tuttavuuksia ovat täysin uudet hahmot, Hakan ja Juri. Viimeksi mainittu on etelä-korealainen taekwondo-tyttö, jonka vasemmassa silmässä on Feng Shui Engine -implantti. Hakan taas on turkkilainen painijanköriä, jonka erikoisase on vartaloöljy. Könsikkään kiiltävästä hipiästä päätellen mönjää kuluu monta tuubia päivässä.

kaat ja äärimmäisen näyttävät Ultra Combo -erikoisliikkeet, joita on kullakin hahmolla kaksi. Huimien kikkojen juju on, että niitä pääsee käyttämään vasta mittarin täytyttyä, ja sehan täytyy vain ottamalla pataan. Ultra Comboto toimivat siis eräänlaisina tasapainottajina - alakynnissäkin oleva kamppailija voi räväyttää pelin tasoihin oikein ajoitetulla liikkeellä.

Super Street Fighter IV on kaksijakoinen julkaisu. Sitä voi pitää pelkkänä päivityksenä, ja vaikka huokeampi hinta houkuttaa, taistelusysteemin hienonhienot trimmaukset ovat nyypälle näkymättömiä. Kokeneille katutappelijoille taas SSFIV antaa juuri sopivan teko-syyntä palata vanhan sotaratsun kyytiin.

*Loppukaneetti:

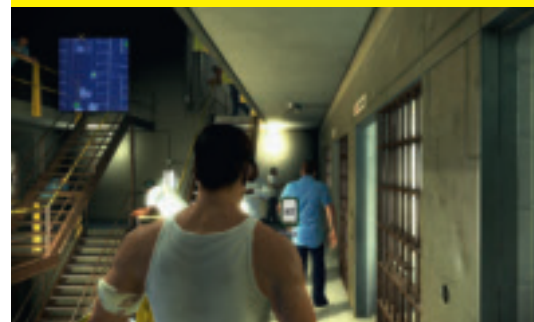
Timanttinen taistelumekaniikka ja ultrahienot ultrakombot ovat nannaa, mutta kehässä on silti niukanlaisesti uutta.

Eerik Rahja

7/10

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY

Alusta PC/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä ZOOTFLY Julkaisija DEEP SILVER ENTERTAINMENT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18



Jäykkää mutta ruma. Hahmot liikkuvat jäykästi ja nykivästi, ja paikat näyttävät vankilaksikin ankeilta.

Prison Break: The Conspiracy on Pako-nimisen televisiosarjan ensimmäiseen esityskauteen pohjautuva toimintapeli. Television vankilasarjat ovat näyttäneet, että tiilenpäitä lukevien taparikollisten välillä voi olla runsain mitoin jännitteitä ja draaman aineksia, joten aihetta käsittelevältä peliltä voi odottaa paljon. Valitettavasti Prison Break heittää hukkaan kaikki mahdollisuutensa tylsän kenttä- ja hahmosuunnittelun sekä puolihuolimattoman toteutuksensa ansiosta.

Vankipiireihin soluttaudutaan tekemällä palveluksia isommille vankipomoille. Usein tämä vaatii kielletyissä paikoissa hiippailua. Hiiviskely on toteutettu todella kömpelösti: kentät ovat äärettömän yksinkertaistettuja ja aivan liian helppoja. Jottei meno kävisi tylsäksi, on sen lomaan siroteltu pelihistorian hirvimpiä quick time event -tapah- tumia, joissa mokaaminen tappaa hahnon laakista.

KAIKIN TAVOIN HIRVITTÄVÄÄ MOSKAA

Tappeleminen on tästä helvetistä vielä asteen verran pahempaa. Vankilakundien keskinäiset turpakäräjät on toteutettu sellaisella ammattitaidolla, että ne saavat raavaat miehetkin itkemään. Iskut viuhuvat hurjasti ohi, vaikka päähenkilö seisoo melkein vihulaisen varpailla, ja vastaliikkeiden onnistuminen on hyvin sattumanvaraista.

Prison Break on kaikin tavoin mitä hirvittäväntä moskaa. Sen typerät suunnitteluvirheet, puolivil- lainen toteutus ja tylsä tehtäväsuunnittelu takaavat sille paikan huonoimpien pelaamieni pelien jou- kossa. Pelin paras puoli on se, että kokemus on nopeasti ohi, eikä sen pariin tarvitse koskaan palata.

*Loppukaneetti:

Äärettömän tylsä ja hermojaraastava, sieluton ja ruma kuvatus peliksi, joka rienaa maailmaa olemassaolollaan. Onneksi sitä ei ole pakko ostaa.

Leevi Rantala

1/10



Capcomin päristelysarja puskee ratamoottoripyöräilypelien paalupaikalle

MOTOGP 09/10

Alusta PC/XBOX 360 Kehittäjä MONUMENTAL GAMES Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-20 Ikäraja 3

THQ:n luovuttua MotoGP-lisenssistään on jäljelle jäänyt vain Capcomin pelisarja, joka on koko ajan räpiköinyt kehityksen perässä. Nyt sarja näyttäisi löytäneen uuden suunnan, sillä MotoGP 09/10 tuo monia mukavia uudistuksia. Mukana on esimerkiksi parannettu ajomalli ja kolikkopelimäinen Arcade-tila, mutta ennen kaikkea perusteellisesti remontoitu uratila, joka piristää varsinaista ajokokemusta ratkaisevasti.

Uratilan näkyvin uudistus on oman tiimin managerointi. Kaikki alkaa ruohonjuuritasolta 125-kuutioisen pikkupyörän valitsemisella ja oman brändin luomisella. Myöhemmin ansaittavia palkintorahoja voi käyttää esimerkiksi PR-henkilöiden ja insinöörien palkkaamiseen. Tiimin pyörittäminen lisää merkittävästi uratilan kiinnostavuutta, vaikka mistään järin syvällisestä systeemistä ei olekaan kyse.

Uran edistyessä tie vie pikkupyörästä ensin 250-kuutioisiin ja siitä MotoGP-luokkaan asti. Pyörät erottuvat ajo-ominaisuuksiltaan selvästi, mutta mikään luokka ei tunnu tyhjänpäiväiseltä. Asteittain kasvavat haasteet pyörän käsittelyssä pidentävät pelin elinikää ja tekevät ajamisesta palkitsevaa tutuillakin radoilla. Vaikeustaso olisi kuitenkin kaivannut lisätasapainotusta. Vaikka tekoäly osaakin ajaa oikeudenmukaisesti, monesti bittikusmien kilpailuvauhti oli joko liian tiukka tai liian löysä.

Ajotuntuman toteutuksessa peli onnistuu erittäin hyvin. Se tasapainottelee simulaation ja kaahailun välimaastossa hienoeleisesti. Aja-



Koreasti katsomon kohdalla Kuskisuoritus on muutakin kuin voittamista - kontrakti voi irrota myös tasaisella ajasuorituksella sekä yleisölle elvistelemällä.

Kymppikausi?

Capcom on päättänyt omaperäiseen ratkaisuun ja tarjoaa kauden 2010 netistä ladattavana, ilmaisena lisäosana. Levyttä löytyy vain viime vuoden sarjat, mutta kymppikausi tuo peliin uudet kuljettajat, tuoreimmat radat ja 250-kuutioiset korvaavan Moto2-luokan. Päivityksestä ei tarvitse maksaa mitään, joten kymppikauden lisäys tällä tavoin on vähintäänkin erikoinen veto. Parempi tietysti näin kuin pelkän viime kauden tarjoaminen – etenkin Moto2 on mainio lisä pelin neljänneksi luokaksi.

minen vaatii mutkien ennakkointia ja molempien jarrujen oikeaoppista käyttöä, mutta tarvittaessa peli venyy vaativampaan hallintamalliin luiston-estojä löysäämällä. Aktiivisen sijoituskampailun kannalta ylimitoitettu, kaverin takapyörään kiinni vetävä imuvoima lienee vain hyvä asia.

Kuski kerää kokemuspisteitä tyylibonuksina: ruutulipulle ei ole välttämätöntä ehättää kärkijoukossa, kunhan ajosuoritus näyttää ammattimaiselta. Bonareita irtoaa muun muassa oikeaoppista ajotyylillä opettavan ajolinjan seuraamisesta, tyylipuhtaista ohituksista sekä yleisölle vilkuttamisesta, mutta kolarointi rökötetään armottomasti loppupisteistä.

Yksinpelimuotojen lisäksi pakettiin kuuluu tietysti moninpeli, joka sisältää asiallisen netti-

**TÄMÄ
HETKEN
VIIHDYTTÄVIN
MOTOGP-PELI**

pelin ja jaetun ruudun tilan. Nettikisoihin saa myös tekoälykuljettajia mukaan, joten lähtöruudun voi täyttää pienelläkin pelaajamäärällä. Harmi, ettei peli tue täysimittaisia kilpailuja, vaan rajoittaa kierrosmäärän kolmeen.

Mikäli ratamoottoripyöräily päätääkään kiinnostaa, kannattaa MotoGP 09/10:tä ehdottomasti harkita. Se ei ehkä ole kaikkein realistisin, hiotuin tai audiovisuaalisesti vakuuttavin ajopeli, mutta kokonaisuutena se tarjoaa tämän hetken viihdyttävimmän läpileikkauksen MotoGP-sirkuksesta

*Loppukaneetti:

Ratamotarointi petraa kunnolla. Ajomalli toimii erinomaisesti ja pyörien erot todella huomaa, mutta suttuinen toteutus syö fiilistä.

Kimmo Pukkila

7/10



Miksi pohtia, ollako cowboy vai samurai, jos voi olla molemmat?

RED STEEL 2

Alusta Wii Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16

Red Steel on omalaatuisesti scifiä, itämaista ninja-mystiikkaa ja villin lännen romantiikkaa sekoittava toimintapeli. Pelaaja on Calderan kaupunkia vuosisatoja suojelleen Kutagari-klanin viimeinen vesa, joka viisivuotisen karko-tuksensa jälkeen palaa laittamaan asiat järjestykseen. Peli tiedostaa taustojensa omalaatuisuuden, mutta tosissaan ottamisen sijasta lajityyppien korneimpia kliseitä viljellään surutta, ja meno onkin mukieaa alusta pitäen.

Tyylisen yhdistely ulottuu myös itse peliin. Pelaajalla on käytössään tavallisen western-asearsenaalin lisäksi myös katana-miekka, jota hyödynnetään urakalla. Miekkailu hoidetaan käsittelemällä Wii-kapulaa kuin oikeaa katanaa, ja perhonen viekoon, lähitaistelu on tarkkaa, toimivaa ja äärimmäisen viihdyttävää puuhaa. Se kuitenkin vaatii Wiimoten perään MotionPlus-lisäkkeen, joka kätevästi tulee pelin mukana.

Myös miekkailun opetteluun kannattaa varata tovi, ensikokeilulla miekkailu on nimittäin melkoista sohimista. Kun tajuaa rauhoittua ja tehdä liikkeitä ilman paniikkia, Red Steel 2 toimii kuin ajatus. Aseiden vaihdossa ei myöskään ole juurikaan viivettä, joten miekan sivallusta voi jatkaa välittömästi kuulalla vihollisen otsaan.

Peli etenee suhteellisen suoraviivaisesti tehtävästä toiseen ja sivutehtäviä on vain reilu kourallinen. Kaupungin katuja saa tutkia suhteellisen vapaasti, eikä pelissä ole turhaa kiireen tuntua. Silloin kun taistellaan, intensi-



Kungfutse sanoo: blokkaa välillä. Kovinkaan villin lännen pyssysamurai ei kestä loputonta rankaisua. Torjuminen on siis kaukonäköisen eloonjäämisstrategian kulmakivi.

Melko petraus

Ensimmäinen Red Steel saapui samaan aikaan Wiin julkaisun kanssa ja oli monelle valtaisa pettymys. Wiin liikeohjausta hyödynnettiin kömpelästi niin miekkailussa kuin ampumisessakin ja peli itsessään oli varsin keskinkertainen. Kakkosen kohdalla Ubisoft ottaa rohkean liikkeen: sillä ei ole nimen lisäksi mitään tekemistä ensimmäisen pelin kanssa. Kakkonen loistaakin kaikilla niillä tavoilla mihin yksiköiden halusi yltää. Ubisoft, syntinnee ovat anteeksi-annetut.

teetti nousee huippuunsa, ja välissä vedetään rauhallisesti henkeä. Rytmitys toimii täydellisesti. Tehtävien välissä voi myös ostaa uusia liikesarjoja, haarniskan palasia, aseita ja muuta tarpeellista, ja niiden testaaminen uusiin vihollisiin pitää touhun koko ajan mielekkäänä.

Audiovisuaalisesti Red Steel 2 on huikeaa jälkeä. Cel-shadingilla koristeltu villin lännen visio on kenties upeinta mitä Wiillä on tähän asti nähty, ja hauskoja yksityiskohtia on siellä täällä. Ainesten erilaisuudesta huolimatta kokonaisuus on hämmästyttävän yhtenäinen ja loppuun asti suunniteltu. Taustalla soiva, morriinemaisista teemoista ja orientaalimusiikkia sekoittava ääniraita on niin ikään nappisuoritus. Kun tähän lisätään vielä erinomaiset ääniefektit, pelin

TARKKAA, TOIMIVAA JA ERITTÄIN VIIHDYTTÄVÄÄ

tunnelma on huikeaa.

Red Steel 2 on erittäin iloinen yllätys. Tarinan kesto on noin kymmenen tuntia, joten vaikka nimi loppuu lyhyeen eikä minkäänlaista moninpeliä löydy, kaikki hetket pelin parissa ovat ehdotonta laatuaita. Se on kuin pätevä toimintaelokuva, jossa juonella ei ole niin merkitystä. Mielikuvitusmiekkailu vaatii reilusti totuttelua ja käy väijäämättä pidemmän päälle kipeäksi, mutta pelaamista ei silti maltaisi lopettaa. Lännen lohikäärmeen seurassa on oikeasti hauskaa.

* Loppukaneetti:

Upean näköinen ja kuuloinen peli toimii kuin proverbiaalinen junan vessa. Ah, jos komeus olisi vielä kuorutettu yhteistyöpelitalalla...

Tero Kerttula

8/10

Taattua suuren mittakaavan strategiaa kokeneille kenraaleille

RISE OF PRUSSIA

Alusta PC Kehittäjä AGEOD Julkaisija PARADOX INTERACTIVE Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja EI OLE

Paradoxin siipien alta nousee taas uusi vakaalla pohjalla luotu suuren mittakaavan strategia-peli. Rise of Prussia kuvaa seitsenvuotisen sodan tapahtumia, 1756-1763. Kyseisestä sodasta on Suomessakin laulaa loilotettu Pommerin sodan nimellä. Selkkaukseen liittyi sotatoimia globaalilla skaalalla, mutta tämä peli keskittyy nimenomaan Preussin tapahtumiin.

Rise of Prussiaan kuuluu tällä hetkellä kymmenen skenaariota, joissa keskitytään merkittäviin taisteluihin tai sodan eri vaiheisiin. Näissä voi astua joko Preussin tai Itävallan puikkoihin ja ohjailta joukkoja vuoropohjaisesti tuhannen Saksassa tai sen ympäristössä sijaitsevan alueen lävitse, kaupunkikohtaisia voittopisteitä hamuten. Pelattava ei siis heti

**TYDYTTÄÄ
KOVANKIN
STRATEGIA-
PELAAJAN**

lopu kesken, etenkin kun peli sisältää yli 100 eritasoista sotilaskomentajaa, jotka on varustettu muotokuvilla sekä historiallisesti tarkkoilla taustatiedoilla. Näillä on myös erilaisia erityistaitoja tai persoonallisuuspieriteitä, jotka vaikuttavat siihen kuinka he joukkoja johtavat.

Taktiset vaihtoehdot siis riittävät tyydyttämään kovemmankin luokan strategiapelaajan, joille tämä peli onkin etupäässä suunnattu. AGEOD-pelejä pelaamattomalle luvassa on jyrkähkö oppimiskäyrä, joskaan ei mahdoton sellainen. Pelaajan tulisi silti valmistautua hieromaan älynystyröitään aavistusta kuivemmän strategisen kokemuksen parissa, jossa vuoronappia painetaan harvoin.

Visuaalisesti peli on kohtuullinen sillä ikävällä miinuksella, että komentajien ja yksiköi-



Retro tahtoo pelinsä takaisin. Muuten mainion pelin grafiikka olisi voinut saada toisenkin kehityspäivän. Hämäävän samantyyppiset yksikkökuvakkeet häiritsevät peliä aluksi ihan tosissaan.



Mikä AGEOD?

Rise of Prussiaa takaa löytyvä ranskalainen AGEOD on strategia-piirien palvoma pelitalo, jonka käteen jälkeä ovat mm. Birth of America, American Civil War, Napoleon's Campaigns ja Wars in America. Strategiapelinä Rise of Prussia onkin vankalla pohjalla ja kehittäjien aiempi kokemus alalla paistaa lävitse. Yksiköiden hallinta on vaivatonta sen jälkeen, kun hieman valjut ikonit ovat tulleet paremmin tutuiksi, ja komentoketjut sekä logistiikat pysyvät hyppysissä ilman kynneliä.

den kuvat ovat suorastaan susurumia ja toteutettu VGA-ajoista muistuttavalla väripaletilla. Ne paistavat taustoistaan silmiinpistävästi.

Sodankäynnin taustalla Rise of Prussia puhaltelee mahtipontisia ja ajalle sopivia säveliä, joita ei luonnollisestikaan ole loputtomasti. Jossain vaiheessa pelaaja hakeutuu mp3-kokoelmansa pariin, mutta tähän on tuki jo tässä genressä totuttu.

Rise of Prussiaa voi suositella hieman kokeilemille strategiapelien ja historian ystäville. Jos seitsenvuotinen sota kiinnostaa, tässä on varmasti se paras peli siihen tutustumista varten. Jyrkän vaikeustasonsa sekä hankalan käyttöliittymänsä vuoksi sitä on kuitenkin vaikea suositella kenenkään ensimmäiseksi strategiapeliksi.

*Loppukaneetti:

Yksityiskohtainen historiallinen sotakuvaus avautuu hitaasti, mikäli AGEOD-pelit eivät ole entuudestaan tuttuja.

Mika Sorvari

7/10



THE EYE OF JUDGMENT: LEGENDS

Alusta PSP Kehittäjä SONY Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12



Ei hujareille! Virtuaalikortit ovat turvallisempia kuin PS3-version fyysiset kortit, joita huijarit monistivat kotikonstein.

The Eye of Judgment oli kunnianhimoinen hanke: PlayStation Eye -kameran avulla toimiva keräily-korttipeli. Näppärä ja syvästi strategiaa sisältävä peli kompasteli kuitenkin helppoon huijattavuuteen sekä kalliiseen hintaan. Legends siirtää konseptin käsikonsoleille – vähemmän kikkailua, enemmän seikkailua, ja strategia-osuus on edelleen rautaa

Itse korttipeli toimii oikein mallikkaasti. Korttia pelataan 3x3-ruudusta koostuvalla pöydällä ja molemmilla pelaajilla on oma pakkansa, josta kortteja ladotaan vuorotellen pöytään. Pelin voittoa se, joka ensimmäisenä saa laudalle viisi omaa otustaan. Vaikka perussäännöt ovat näinkin yksinkertaiset, erikoissäännöt pitävät huolen siitä, että pelaaminen vaatii tarkkaa suunnittelua, taktista silmää ja tuuria.

Legendsin tärkein elementti on ehdottomasti rajallisten resurssien hallinta. Aina oman vuoron alussa varastoon napsahtaa kaksi pistettä pelin polttoaineena toimivaa manaa, ja koska lähes kaikki toimet kuluttavat sitä, lyhytnäköinen pelaaminen kostaatuu varmasti. Voimakkaista mörököilleistä ei ole mitään hyötyä, jos niiden käyttämiseen ei riitä potkua. Peli pakottaa tekemään kompromisseja ja miettimään tekojensa seurauksia, mikä on nautinnollisen piinaavaa.

Laskuihin täytyy sisällyttää myös ruudun sisältämät elementaaliset alueet ja niiden vaikutukset omiin ja vastustajan hirviöihin. Tämän lisäksi jokaisella olenolla on erilaisia kykyjä, jotka usein muuttavat ratkaisevasti niiden luonnetta. Lisätään soppaan vielä lopuksi erilaisia loitsuja ja vastustajista riippuvia erikoissääntöjä, niin keitoksen voi taata maistuvan.

Vaikka Legends toimiikin vallan loistavasti, jotain silti puuttuu: fyysiset kortit. Virtuaalisen korttipakan hallinta ei ole läheskään yhtä hauskaa kuin oikeiden korttien plärräminen. Kyseessä on kuitenkin oivallinen strategiapeli, joka on parhaimmillaan toista ihmispelaajaa vastaan pelattuna.

*Loppukaneetti:

Taktiikkaa ja taitoa vaativa keräilykorttistrategia, jonka erilaisten korttien paljous syventää pelikokemusta entisestään.

Leevi Rantala

7/10

Kuka antoi lisenssipelille luvan olla erinomainen osasta toiseen?

POKEMON SOULSILVER

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

Pokémon-pelejä on julkaistu tasaista tahtia jo yli kymmenen vuoden ajan. Siinä ajassa sarja on kehittynyt hitaasti ja vakaasti. Uusimmat Pokémon-tulokset SoulSilver ja HeartGold eivät poikkea joukosta, sillä ne eivät mullista edellisistä osista tuttua kaavaa, vaan tyytyvät sen hiomiseen.

Pokémon-pelien vetovoima perustuu oivalliseen peli-ideaan. Tarkoituksena on kerätä ja kasvattaa Pokémoneja, jotka ovat pieniä ja söpöjä taskukokoisia olentoja. Niitä voi yrittää vangita villeinä luonnosta tai niitä voi vaihdella pelissä vastaantulevien muiden kouluttajien kanssa. Olentojen vaihtelu onnistuu myös muiden pelaajien kesken vaikka netin välityksellä. Kun erilaisia Pokémoneja tai niiden kehitystasaita on pelissä yli 400 kappaletta,

**VETOVOIMA
PERUSTUU
OIVALLISEEN
PELI-IDEAAN**

menee täydellisen kokoelman keräämiseen rutkasti aikaa.

Pelin alussa valitaan yksi kolmesta vauvaiheen Pokémonista. Vaikka tutti-ikäinen kehittyikin rivakkaa tahtia, ilman vahvistuksia ei pärjää, joten otuksia on hankittava lisää. Kokoelman kartuttaminen onnistuu helpoiten kaappaamalla Pokémonit villeinä luonnosta: ensin pientä olentoraukkaa höykytetään taistelussa ja kun se on lähellä pyörtymistä, napataan se talteen Poké-pallolla. Pyydyttäminen ei ole kuitenkaan niin helppoa kuin miltä se kuulostaa, sillä kaikilla Pokémoneilla on omat heikkoutensa ja vahvuutensa. Keräileminen on addiktoivaa puuhaa: jokainen uusi miniotus on erilainen kuin aikaisemmat, joten pakkohan se on kerätä talteen.

Hirvittävä määrä erilaisia Pokémoneja vaatii myös paljon tilaa. Tästä johtuen pelin maailma on kooltaan valtava ja se koostuu kahdesta erillisestä alueesta, Johtosta ja Kantosta. Jo pelkästään Johtossa on runsaasti tutkittavaa monine kylineen ja sivupolkuineen, ja pelin



Retroa, mutta haittaako tuo? Pelin grafiikka on monien mielestä auttamattomasti vanhentunut, mutta kuinka persoonallisesta ja yltiösöpöstä toteutuksesta voi olla pitämättä?



Tallustellen tehokkaaksi

Pokémon SoulSilver ja HeartGold -versioiden erikoisuus on Pokéwalker-askelmittari. Siihen voi siirtää yhden Pokémonin kerrallaan, joka sitten tallustelee erilaisia maisemareittejä pitkin. Mitä enemmän askelmittariin kertyy askelia, sitä enemmän Pokémon kiintyy omistajansa ja sitä enemmän se myös saa kokemusta. Lisäksi osan pelin Pokémoneista löytää vain Pokéwalkerin reiteiltä ja mukaan saattaa tarttua myös hyviä esineitä. Koulu- tai työpäivät eivät siis enää keskeytä pikkuotusten kehittämistä, sillä pienen Pokéwalkerin voi kätevästi sujuuttaa päivän ajaksi taskuun.

www.gamereactor.fi
Lyhentämättömät arviot löydät netistä!

puolessavälissä avautuva Kanto tuo uuden samanlaisen maailman koluttavaksi. Lukuisat asukkaat ja erilaiset erikoistapahtumat luovat kuvan virkeän eloisista maailmoista.

SoulSilverin ulkoasu on aivan valloittava. Pokémonit vaihtelevat supersöpöistä vähän pelottaviin olentoihin, ja herttaiset isopäiset hahmot kirmaavat ympäriinsä värikkäissä ja vaihtelevissa maisemissa. Matkaa ryydittävät pirteät melodiat, jotka onnistuvat luomaan jokaiselle paikalle oman tunnelmansa. Taistelussa kuultava musiikki on myös mukavan vauhdikasta. Pokémonit pitävät myös meteliä ja piipittävät ja murisevat kukin omalla tavallaan.

Pokémon SoulSilver ei juuri uudista sarjaa, mutta siitä huolimatta se tempaisee täysin mukaansa. Sarjaan tutustumattomien voi olla vaikea uskoa, että kyseessä todellakin on näin mahtava peli. SoulSilver on mestariteos, joka sisältää kymmeniksi tai jopa sadoiksi tunneiksi pelattavaa, eikä sen äärestä malttaisi millään poistua.

★ Loppukaneetti:

Addiktoiva ja ultrasöpö seikkailu mielenkiintoisessa maailmassa. Ainoa huono puoli on se, miten paljon aikaa se vie muilta peleiltä.

Leevi Rantala

10/10



HOW TO TRAIN YOUR DRAGON

Alusta DS/PS3/WII/XBOX 360 Kehittäjä ETRANGES LIBELLULES Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 7



Näyttää mutta takkuista. Animaattoreille on selvästi maksettu paremmin kuin pelimekaniikan kehittäjille.

Dreamworksin tuoreesta lohikäärmeanimaatiosta tehty peli yhdistää nokkelasti Pokemonia, mäiskintäpeliä ja kevyttä toimintaseikkailua.

Pelaaja saa hoidettavakseen lohikäärmeen, jonka kanssa eteentulevat turnaukset on tarkoitus voittaa. Lohikäärme ei kuitenkaan ole se kaikista helpoin hoidettava lemmikki. Ruoan lisäksi kärmes kaipaa yrtejä haavoihinsa, ja sitä motivoidaan erilaisilla lahjuksilla. Pelin edetessä lohikäärmeitä kertyy talliin neljä, joista jokaista on hoivattava kuin pikkulasta.

Aineksia on vaikka kuinka, mutta ikävä kyllä peli rapautuu samojen asioiden mekaaniseksi toistamiseksi alta aikayksikön. Kerää yrtejä ja ruokaa, harjoittele, huilaa ja tappele, juuri muusta ei peli koostu. Kun jokaista lohikäärmettä on treenattava erikseen, muuttuu pelaaminen todella tylsäksi puurtamiseksi jo kahden lentoliskon arsenaalilla.

ONNETON OHJAUS TAPPAA KOKO TOUHUN

Koko pelin kuitenkin kamppaavat pääsisälöksi tarkoitetut taistelut. Kärhämässä on potentiaalia, mutta onneton ohjaus tappaa koko touhun. Iskujen rekisteröityminen on tuurista kiinni, lohikäärmeet liikkuvat kuin tervassa ja kaikessa tuntuu ärsyttävä viive. Jos vihollisen puolustuksen saa murrettua, oma otus juuttuu sijoilleen ja jättää puolustuksen täysin auki.

How to Train Your Dragon on hyvistä aineksistaan huolimatta epäonnistunut tapaus. Perheen pienimmille peli on aivan liian vaikea, kun taas varttuneemmille on tarjolla paljon parempiakin pelejä. Hyviä ideoita ei hyödynnetä mitenkään ja lopputulos on yksinkertaisesti vain tylsä, itseään toistava ja turhauttava.

★ Loppukaneetti:

Vinkeät lohikäärmeet ja monipuolinen sisältö jäävät rikkinäisen taistelumuotoon ja itseään toistavan toteutuksen jalkoihin.

Tero Kerttula

4/10

Kaiku ei ainoastaan vastaa vaan myös auttaa

ECHOSHIFT

Alusta PSP Kehittäjä ARTOON Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 3

Tyylikkään minimalistinen Echoshift on pohjimiltaan äärimmäisen yksinkertainen peli. Tarkoituksena on läpäistä erilaisia, hoksottimia vaativia tasoja johdattamalla palikka-ukko yhdeltä ovelta toiselle. Mielenkiintoiseksi homman tekee se, miten aika pelissä kulkee.

Aika ei kulje perinteisesti eteenpäin raskut-taen, vaan se kulkee ajanjaksoissa, joiden jälkeen tapahtuva aikahyppy kelaat ajan jälleen alkuun. Jokaisessa sykliä liikkuu oma pikku-ukkonsa, jota voi liikuttaa miten tahtoo. Ajan loppuessa se palaa takaisin alkupisteeseen ja tilalle tulee uusi ukkeli, josta peli käyttää nimeä Kaiku. Edellisen äijän seikkailut eivät aika-hypystä nollaudu, vaan se toistaa uskollisesti aikaisemmat toimintonsa. Tässä toistossa piilee pelin juu, sillä ulos johtavaa ovea ei voi mitenkään saavuttaa ensimmäisellä hahmolla, vaan se vaatii useamman Kaiun yhteistyötä.

Vaikka ympäristöt ovat ehkä liiankin pelkistettyjä, taustalla vaihtuvat miellyttävät väriteemat, klassisen jazztahtavat kappaleet sekä kaikuvat askeleet luovat rauhallisen kuvan äärettömässä tyhjyydessä leijuvista rakennelmista. Kukin taso on jaettu 8:aan kenttään, ja pulmia on yhteensä yli 50.

Echoshift on ehdottomasti ansainnut paikkansa pätevien pulmapelien joukossa. Ajalla kikkailu on erittäin palkitsevaa ja yhden kentän läpäistyään on ihan pakko kokeilla vielä seuraavaa. Kiireellisille peli tarjoaa mahdollisuuden pikaisiin aivopähkinöihin, mutta mikäli aikaa pelille löytyy, sitä myös kuluu.

**JÄNNÄKSI
PELIN TEKEE
SE, MITEN
AIKA KULKEE**

★Loppukaneetti:

Graafisesti ehkä turhankin simppele, mutta äänimaailmaltaan viehättävä visainen ja viihdyttävä pulmapeli.

Leevi Rantala

8/10

PICROSS 3D

Alusta DS Kehittäjä HAL LABORATORY
Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 7



Nonogrammit ovat graafisia pulmapelejä, joita ratkaisemalla syntyy pikseli-kuva. Ne muistuttavat sudokua siten, että tehtävä pohjautuu ruudukkoon ja se ratkaistaan numeroiden avulla. Ero on, että muodostumassa olevasta kuvasta voi silloin tällöin päätellä, mihin pikselit tulisi sijoittaa.

Picross 3D on kiinnostava muunnos perinteisestä nonogrammista. Kaksiulotteisessa pätkäilyssä pystyy nopeammin käsittelemään rinnakkaisia vihjeitä, kun taas kolmiulotteisen kalikan kaikki pikselit eivät voi olla koko ajan näkyvillä. Päätely on näin hieman hankalampaa ja usein arvailu toimii hyvänä, joskaan ei ehkä miellyttävämpänä oikotienä.

Audiovisuaalisesti keskinkertaisessa pulmapelissä on yli 350 erilaista pähkinää, joiden ratkomiseen menee varmasti tovi. Picrossilla on siis odotettavissa hyvä käyttöikä, mikä on tässä pelityypissä se tärkein ominaisuus.

Annakaisa Kultima

6/10

INFINITE SPACE

Alusta DS Kehittäjä PLATINUM GAMES Julkaisu
SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 7



Infinite Space on sci-fi -roolipeli, jossa on valtavasti tutkimista, henkilöohjelmia, dialogia, erilaisia avaruusaluksia sekä tietenkin taisteluita.

Miehistö näyttelä pelissä suurta osaa. Mukaan tarvitaan niin lääkäreitä, mekaanikkoja, pilotteja, apupilotteja, huoltohenkilöstöä kuin kokkejakin, ja jokainen hahmo saattaa tuoda taisteluihin uusia toimintoja. Syvyyttä ei siis järjestelmästä puutu ja pelissä joutuu usein tekemään kompromisseja perusosaamisen ja erikoiskykyjen välillä.

Avaruustaistelut ovat pelin heikointa antia, sillä ne ovat ihme sekoitus tuuripeliä ja tosiaikaista säheltämistä, jossa sijoittumisella ei ole välimatkaa lukuun ottamatta mitään merkitystä. Vihollisella on myös paha tapa huijata reagoimalla salamanopeasti pelaajan valintoihin.

Miinuksista huolimatta kiinnostava juoni ja hyvät henkilöhahmot pitävät tiukasti otteessaan.

Leevi Rantala

6/10

LIPS PARTY CLASSICS

Alusta XBOX 360 Kehittäjä INIS Julkaisija
MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4
Ikäraja 12



Lips: Party Classics on sisäistänyt bilelevyjen olennaisen jutun. Juuri kukaan ei löydä levyä sitä omaa lempparartistiaan, mutta jokainen löytää ainakin kymmenen kertosäettä, joita on joskus laulanut ruotsinlaivalla kaljapöydässä. Kyllähän siitä jo bileet syntyvät.

Teknisesti mikään ei muutu - laulun tunnistus toimii ja valikot ovat selkeät, mutta biisien latausajat pitkänpuoleisia ja verkkopeli takkuilee yhä. Hyvän lauluvalikoiman ristinä on myös pari erittäin omiutista sovitusta, jotka rampauttavat hyvänkin solistin pistesaaaliin. Biletilan- teessa tämä tuskin on suuri suru, mutta jos tykkää myös tarkkuuslaulusta, moinen korpeaa.

Pääosin lettu tarjoaa lisää juuri sitä, mitä karaokepelien fani kaipaa. Intohimoiset laulupelaajat voivat surutta rukata arvosanaa yhdellä ylöspäin.

Susi Vaasjoki

7/10

AAI: MILES EDGEWORTH

Alusta DS Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



Konsepti lakiesimestä kuulostaa ehkä kuivalta, mutta totuus on kaukana siitä. Sarja on täynnä surrealistisia murhatapauksia sekä hahmoja, ja vastalauseet viuhuvat raastuvassa kuin tappelupelissä nyrkit.

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth keskittyy rikospaikkatutkintaan. Pelaaja kiertelä murhapaikeilla, tutkii johtolankoja sekä haastattelee epäiltyjä ja todistajia. Tapaukset ovat kuitenkin usein suoraviivaisia ja jopa ennalta-arvattavia. Turhan usein miellyttävän ongelman miettiminen katkeaa kun hahmo toteaa suoraan, "Ehkä minun pitäisi käyttää tätä todistetta."

Tällaisenaankin peli tarjoaa todella mainiota salapoliisihupia niin sarjaa tuntemattomille kuin sarjan vanhoille faneille, ainakin jos sosiaaliset kuviot ja hahmot ovat tärkeämpiä kuin tiukka ongelmanratkaisu.

Janos Honkonen

8/10

PÄIVÄKIRJA

Tarinoita kuukauden varrelta

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

NUMERO 23 Päätoimittaja Jori Virtanen kertoo toimituksen kuukaudesta ja siitä mitä teimme, missä vaiheessa ja mikä jäi tekemättä...

Vuosi päätoimittajan virkaa täynnä, mutta silti duuni tuntuu yhtä tuoreelta kuin mitä se oli keltanokastakin. Mikä parasta, mielekkyyden määrä tuntuisi olevan vain kasvussa.

2/3

Melkoinen ryllistys päiväksi. Jotta Alan Waken previkka ehti maaliskuun lehteen, sovimme painon kanssa toimittavamme puuttuvan aukeaman kuusi tuntia deadline jälkeä. Ryntäsin pelin esittelytilaisuuteen klo 11, pääsin pelin kimppuun klo 12, lopetin pelisetin 14:00, olin kotona 15:00 ja kirjoitin 5800 merkkiä tekstiä plus kuvatestit päälle karvan verran alta tunnissa. Marginaalia virheille: neljä minuuttia. Tiukille vetäminen kannatti, sillä saimme previkan lehteen niin tuoreeltaan kuin mahdollista, vaikka sen johdosta kuontalooni ilmaantuikin ne ensimmäiset harmaat hiukset.

3/3

Menin Suden kanssa Alan Waken esittelytilaisuuteen toisenakin päivänä. Tällä

kertaa Susi ja GRTV:n kameramies Andreas haastattelivat käsikirjoittaja Sami Järveä ja liiketoiminnan johtaja Matias Myllyrinnettä pelin kehitysvaiheista ja haasteista. Juttua riitti ja tunnelma oli rento, ja niinpä haastatelu paisui puolta pidemmäksi kuin oltiin alunperin kaavailtu. Hyvä niin, sillä haastuksen jälki on kerrassaan mainiota.

5/3

Kaikki ovat kipeänä, minä mukaanlukien. Jonkun ne työt on kuitenkin tehtävä, ja kuumepeissäni kämmään niin ruhtinaalisesti, että vieläkin hävettää. Vähempikin pistää miettimään, miten pitkälle sitä omaa vastuuntuntoa voi venyttää, ennen kuin kaikki kärsivät?

8/3

Lyön vuosilomani lukkoon. Ensimmäinen lomaviikko menee jo huhtikuun puolessa välissä – lähemme Suden ja neljän muun ystävän kanssa Kyprokselle sukkelusreissulle. Vietämme viikon Kyproksen kaakoisrannalla sijaitsevassa Larnacassa ja vietämme veden alla niin paljon aikaa

kuin mahdollista. Pääasiallinen sukelluskohde on heinäkuussa 1980 uponnut rahtialus Zenobia, joka vei vajotessaan mukanaan niin vetureita, rekkoja kuin rekkojen lastina olevia moottoripyöriäkin.

9/3

Eerik Rahja liittyy mainioon avustajakaartiimme. Niin hassua kuin se onkin, Eerik on koko kavalkadista ensimmäinen, joka asustaa pääkaupunkiseudulla. Oiva sijainti kostautuu miehelle heti, sillä nakitan nuorikon armotta matkaamaan Amon tiloihin testaamaan odotettua Monster Hunter Tri -peliä. Osasin odottaa hyvää tekstiä, mutta Eerik pistää siitäkin vielä paremmaksi. Super Street Fighterin arviokin valmistuu vastoinkäymisistä ja tiukasta aikataulusta huolimatta näpsäkästi ja mukinoitta. Ja tiedättekö mikä tässä on ihmeellisintä? Koko avustajakööri on samanlaisia supersuoriutujia. Katson olevani todella etuoikeutettu, että tyypit viihtyvät meillä töissä.

10/3

Olemme selvästi oppineet jotain. Pistän Sudelle ensimmäisen version huhtikuun lehden sivusuunnitelmasta jo nyt.

15/3

Gamereactorin legenda leviää. Viikon sisällä viisi pelikauppaa on ilmoittanut halukkuutensa jakaa niin fyysisistä lehteä kuin sen sähköistäkin versiota, traileritarjonnasta puhumattakaan.

18/3

Huhtikuun lehden painopäivä siirtyi viikolla – juuri ennen pääsiäistä oleva dedis vaihdettiin pääsiäisen jälkeiseksi tiistaiksi. Emme halua tehdä töitä pääsiäisen aikana. Päätämme siis saada lehden

painokelpoiseksi ennen lomalle lähtöä, jos se vain meistä on kiinni.

20/3

Pelaamme vaimoni Riikan kanssa Heavy Rainin yhteistuumin läpi. Vaikka Riikka ei pelaa juuri koskaan mitään, haluan että juuri hän pelaa trillerin ja minä vain katson vierestä. Olin oikeassa, se kannatti.



Poikkeuksellisen tiivis kerronta, erilainen ohjailtavuus ja tieto siitä, ettei pelissä tarvitse tai edes pidä yrittää päteä takasivat, että Riikka tempautui peliin täysillä. Vaikka tiesin, että hahmot voivat kuolla kesken pelin, olin täysin shokissa kun näin todella kävi. Meidän käsissämme peli saikin varmasti yhden onnettomimmista lopuistaan, mutta kokemus oli siitä huolimatta erittäin palkitseva ja tunnerikas. Harvoin on mikään peli vaikuttanut minuun näin vahvasti.

23/3

Korkkaan Brutal Legendin. Heviseikkailu oli jäänyt hyllylle odottamaan oikeaa hetkeä ja nyt oli metallijumalten ääni korvissani niin kerska, etten voinut vastustaa vereni kiehumista! Olin kuullut, että pelin reaaliaikaiset strategiaosuudet eivät ole sitä parasta antia, ja koska minulle Brutaali Legendin olisi kuitenkin



Blu-ray-arviot Jori Virtanen katsasti kuukauden teräväpiirtotarjonnan



Whiteout

Warner

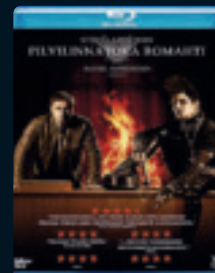
Whiteout on murhājännäri, jonka tapahtumapaikka on Etelänavalla sijaitseva tutkimusasema. Hienot lähtökohdat, kyllä, mutta mikään elokuvassa ei tunnu aidolta. Sankarien hengitys ei huuruu, lumi on surkeaa styroksipölyä, myrskytuuli ei kaada seisovaa ihmistä mutta kiskoo kyllä kaatuneen miehen mennessään, ja Kate Beckinsalen hampaat loistavat kirrkaammin kuin valkoisin hanki. Murhaajan kanssa ollaan tietysti käsikähmäsiällä joka välissä, ja ohjauksen ja näyttelijöiden saumattomalla yhteistyöllä päästäänkin farssia lähentelevään slapstick-najakointiin. Umpitylsään, ennalta-arvattavaan ja hengettömään toteutukseen sortuvan Whiteout ei ole edes tarpeeksi huono kirjoittaakseen makeita räkänauruja. Se vain koskoo päähän, sillä väärällä tavalla. 1/10



Paranormal Activity

FS-Film

Dokumenttityyliin kuvatussa kauhu-pätkässä seurataan edesmenneen parisunnan jälkeensä jättämää videonauhaa. Pelkoa ei ruokita tyylillä säilyttelyillä vaan pienillä asioilla, kuten lasivillan seasta löytyvällä lapsuuden kuvalla, oudolla varjolla valkoista ovea vasten tai kummilla kolahduksilla alakerrassa. Koska pelkoa aiheuttavat elementit ovat näin vähäeleisiä, leffa nojaa vahvasti näyttelijöihinsä, jotka onneksi hoitavat hommansa pääasiassa hyvin. Hyvistä yrityksistä huolimatta tunnelma pääsee väsähtämään. Ruudulla tapahtuu jo liiankin vähän, ja kameran mukana-roudaamisen syyt puskevat uskottavuuden rajoja vasten. Erikoisen rakenteen takia lajityyppiin ystävien kannattaa kuitenkin katsastaa filikka, etenkin jos pitää kauhustaan hienostuneesti jännänä. 5/10



Pivilinna, joka romahti

Pan Vision

Pivilinna joka romahti on laskelmoitu rikoselokuva, joka ei kurkota Kuuta taivaalta, vaan keskittyy nitomaan yhteen irralliset juonet ja saattamaan Millennium-trilogian kunnialliseen päätökseen. Se saavuttaa tavoitteensa, mutta hintana on monien mielenkiintoisten tarinankytkien lakaiseminen maton alle. Myös ohjaus, lavasteet ja kerronta menevät tasan tarkkaan rikoselokuviin käsikirjan mukaan. Elokuvan realistiset juonikuvit ovat riittävän kiinnostavia ja erinomaiset roolit ovat pitävät jännitettä yllä. Silti, aina kun elokuvasta alkaa innostua, estradille marssitaan kuin suoraan Bond-leffoista karannut murhaaja, joka on niin räikeässä ristiriidassa muun, hyvällä tavalla maanläheisen sisällön kanssa, että oikein hävettää tekijöiden puolesta. 6/10

LADATTAVAT

Virtual Console PSN Live Arcade

enemmän elämys kuin tarve löytää haastava peli, vaihdoin vaikeustason suosiolla minimiin. Se kannattikin. Ei minkäänlaista junnaamista, vain jouhevasti pyörivä ja erittäin hauska tarina.

31/3

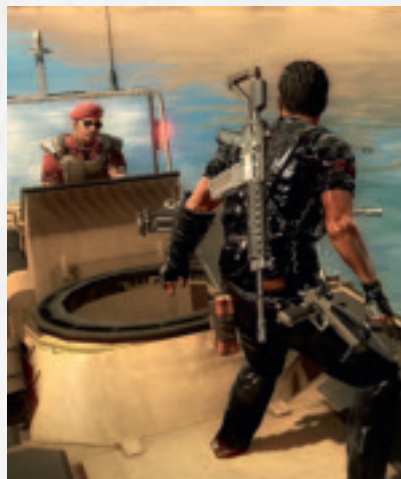
Emme ehdi saada lehteä kasaan ennen pääsiäistä. Meiltä yksinkertaisesti puuttuu liikaa materiaalia, jotta voisimme lyödä kaiken lukkoon. Ottaa päästä – on palattava töihin maanantaina, eli nelipäiväinen loma jää kolmeen päivään. No, tasaamme puntit pitämällä vapaapäivän Kyprokselta palattuamme – rennon reissun jälkeen on hyvä hengähtää hetki kotona ennen kuin palaa töihin.

3/4

Pidämme Rock Band -kotibileet. Skumppaa, särvintä, rokkia, remakkaa, kaljaa ja kavereita. Mene nukkumaan viideltä, väsyneenä mutta erinomaisen onnellisena.

4/4

Just Cause 2 tarjoaa monta sopivalla tavalla luiskaotsaisen hauskaa hetkeä. Köysi kiinni sotilaaseen, toinen pää kaasupullon ja sitten ammutaan kaasupulloa korkki. Hei hei, raketin tavoin lentävän pullon perässä retkottava solttupoika. Kerro terveisiä.



2012
FS-Film

Roland Emmerichin katastrofi-spektaakkeleissa raha palaa efekteihin muttei mihinkään turhaan, kuten henkilöohjaukseen tai juoneen. 2012:ssa tuhoaan Maa, koska se on siistiä eikä siksi, että siitä saisi hyvää draamaa. Maanjäristykset hävittävät suurkaupungit, tulivuoret purkautuvat, tsunamit pyyhkivät Tiibetin ja kaikki

räjähää. 2012 viis veisaa niin fysilkan laeista, loogikasta tahi mistään muustakaan. Sitä toivoisi mielenkõyhän meiningin olevan viihdyttävää, mutta meno on liian typerää. Kaikki hahmot ja juonet palvelevat yhtä tarkoitusta: tulta, tuhoa ja tappuraa ruudulle, aina vain kovemmin ja komeammin. Muu ei kiinnosta, ja katsojalla pitää olla jännää. Ei kyllä ole. 2/10



Perfect Dark

Alusta **XLA** Pelityyppi RÄISKINTÄ Pelaajia 1 Hinta 10 EUR Teksti TERO KERTTULA

Nintendo 64:n kiistattomia klassikoita oli 3D-ammuskelu Perfect Dark, joka julkaistaan vihdoon uudelleen tuoreen Live Arcade -version myötä. Peli seuraa naispuoleisen salaisen agentin, Joanna Darkin, edesottamuksia DataDyne-organisaation ja mystisen Skedar-rodun välisen salaliiton setvimisessä.

Uuden tulemisen myötä pelimootoria on vilattu jonkin verran. Tekstuurit ovat tarkempia ja yleisilme on selvästi siistimpi. Samalla peli myös näyttää ikänsä. Vaikka kenttäsuunnittelu on pätevää jälkeä, samanlaisista palikoista kootut kentät ja autiot käytävät eivät enää ole tätä päivää ja häiritsevät pelikokemusta jonkin verran.

Myös pelimootorin nopeutuksella on huonot puolensa, tähtääminen on nimittäin uusioversiossa paikoitellen liiankin liukasta.

Sisältönsä puolesta peli on kuitenkin edelleen rautaa. Tehtävät ovat monipuolisia, haastavia ja hyvin kirjoitettuja. Omalaatuinen agenttitunnelma on niin ikään tallella, kiitos hyvin kirjoitetun tarinan ja iki-ihanan Joannan. Oman osansa tunnelmaan antavat myös vinkeät agenttipeleerit, kuten kauko-ohjattava kamera ja salasanat murtava dekooderi. Vaikka pelillä onkin jo ikää 10 vuotta, siihen tempautuu edelleen mukaan vastustamattomasti, ja erinomainen moninpeli on herkullinen kirsikka kakun päälle. 8/10



Muscle March

Alusta **WIIPWARE** Pelityyppi BILE
Pelaajia 1-4 Hinta 5 EUR Teksti TERO KERTTULA

Muscle March on todella outo lintu, jossa muskeliamat juoksevat peräkanaa läpi esteiden ilkeän steroidivarakan perässä. Jokainen este on selvitettävä määrättyssä asennossa, muuten takaa-ajo loppuu lyhyeen.

Asentoja on neljä ja ne tehdään käsiä nostamalla ja laskemalla. Ohjaus toimii pääsääntöisesti hyvin, mutta välillä lihaskimppujen kädet eivät suostu millään uskomaan annettuja komentoja, jolloin steroidihirmit törmäävät päin seinää.

Siinäpä pelin sisältö sitten olikin. Pelin anti on nähty noin vartissa, jonka jälkeen ainoastaan moninpeli pitää kiinnostusta yllä. Jos pelikirjastoosi kaipaa jotain todella erilaista, Muscle March on tällä hinnoittelulla hankinnan arvoisin. 5/10



Toy Soldiers

Alusta **XLA** Pelityyppi TORNIPUOLUSTUS
Pelaajia 1 Hinta 10 EUR Teksti JUUKKA MOILANEN

Toy Soldiers on tornipuolustuspele, jonka pääosassa on joukko muovisia lelusotilaita. Pelaajan tehtävänä on sijoitella puolustuspesäkkeitä pitkkin sotanäyttämönä toimivaa dioraamaa ja pysäyttää omaa leluatikkoo kohti aalloittain vyöryvät viholliset. Tulasemia voi ohjata myös käsin, mikä on paitsi hauskeempaa, myös tehokkaampaa. Taistelukentille pääsee myös kaverin kanssa.

Vaikka ohjattavuus ei ole ihan niin sujuvaa kuin toivoisi, eikä kamerakulmaakaan pysty säätämään niin vapaasti kuin olisi suotavaa, tuntihiinan ja peli-ilon suhde kallistuu reilusti voitolliseen suuntaan. Lelusotilla leikkimiseen upottaa mielellään tunteja niin yksin kuin verkossakin. 8/10



KUUKAUDEN ROMANSSI

(500) DAYS OF SUMMER

Joskus siirappigenressäkin tehdään jotain radikaalia ja erilaista

(500) Days of Summer

Laji **KOMEDIA/DRAAMA**
 Julkaisija FS FILM

Hipsterien trendisukat pyörivät jaloissa, kun indieuskottavuutta luodaan jo alkuminuuteilla alakulttuureiden takuuartisteilla kuten Regina Spektor, päätytsyn 60-luvun henkeä huokuvalla kampauksella ja osuvasti vielä Joy Division -paidalla. Elokuvan itsetietoisuus on niin läpinäkyvää, että se jo vähän ärsyttää.

Joseph Gordon-Levitt esittää Tomia, jonka sydän sykähätkää, kun työpaikalle marssii uusi itsevarma työntekijä Summer (Zooye Deschanel). Nuorukaisen pahaksi onneksi Amor ottaa vallan ja pian ollaan jo käymässä vakavia keskusteluita. Tom saa kuitenkin nopeasti huomata, ettei olekaan soutamassa rakkauden satamaan, sillä toinen huopaa rajusti

vastaan. 500 Days of Summer keskittyy kuvaamaan Tomin ajatuksia joskus elämänsä naiseksi luulemansa olennon kanssa vietyä ajasta.

Epäkronologisesti suhteen alun ja lopun välimaastossa suhailevan elokuvan käsikirjoitusta voi pitää herkullisen onnistuneena. Kuten epäonnistuneita rakkaustarinoita haikkaillessa on tapana, keskitytään lähinnä hyvin muistoihin. Kun kerran Tomin aivoituksista on kyse, kuvataan muistoja hänen näkökulmastaan. Summeria ei kuitenkaan esitetä kylmän tulevaisuuden puamana, vaan varsinkin hämmennyneenä nuorena naisena, joka ei ole löytänyt suuntaa elämälleen.

Elokuva on myös vaihdellaan runsaasti kerronta- ja kuvaus-tyylejä, mikä tekee tarinasta virkistävän poikkeuksen sokerikuorutegeenren kuluneisiin

perinteisiin. Erityisen viihdyttäviä ovat kohtaukset, joissa kuvataan huuman mukana tulevia tunnetiloja. Kohtaukset on kuitenkin rytmitetty luontevasti tarinaan, eivätkä ne tee kikkalusta itse-tietoista.

Elokuva pyrkii muutoinkin rikkomaan kaavaa. Romanttisille komedioillehan tyypillistä on, että poika saa tytön, ruusut kukkivat ja hääkellot raikavat. Loppua kohden nenäilinoja päästäänkin hapullemaan taskusta, mutta tyypillisen ratkaisun sijasta siksi, että Summer tylyttää Tomille siitä, kuinka heitä ei oltu tarkoitettu yhteen. Ranskkaa, mutta karun todellista. Lisää radikaaliutta ja Tomin itsesäällissä rypemistä jää kuitenkin kaipaamaan, sillä loppukohtaus syleilee populaarikulttuurin rakastamaa harhakuvaa siitä, kuinka kaikki lopulta löytävät vastinparinsa.

7/18



The Box

Laji **JÄNNITYS/KAUHU**
 Julkaisija FUTURE FILM

Richard Kelly nousi kulttimaineeseen palapelin logiikkaa kunnioittavalla elokuvallaan Donnie Darko (2001). The Box käsittelee samoja aiheita, kuten eksistentialisia kysymyksiä ja ajassa matkustamista

Norma ja Arthur saavat kotiinsa mystiseltä herra Stewardilta laatikon, jonka sisältä paljastuu kiittävä punainen nappula. Heille luvataan miljoona dollaria, mikäli painavat nappia, mutta samalla joku heille tuntematon henkilö kuolee.

Kun ratkaisu on tehty, alkaa nytistä. Tapahtumasarjan kuvailu olisi katsojan ilon pilaamista, eikä allekirjoittanut siihen lähde myöskään siksi, ettei pysynyt puolissa-kaan kärryillä. Luvassa on kuitenkin muun muassa versisi neniä, perässä seuraavia toljottajia ja portaalaja mystisiin mestoihin.

Omaperäisyys toimii niin elokuvan kulmakivenä kuin kaatajanakin. Vaatii kovemman tason scifitunte- musta, jotta pysyy tarinan ja sen käänteiden vauhdissa. Ajoittain ollaan jo aivan turhan korkeissa sfäreissä, mutta ainakin katsoja oppii, että laatikko sinä olet ja laatikkoon pitää sinun jälleen tuleman.

5/18



Coco Avant Chanel

Laji **DRAAMA**
 Julkaisija FS FILM

Coco Avant Chanel valottaa Cocon eli Gabrielle Bonheur Chanelin (Audrey Tautou) elämää ennen muotimaailman huipulle nousua. Tautou on heiveröinen söpöläinen, mutta onnistuu olemaan hämmästyttävän vakuuttava vankkana ja järkkymättömänä luonteena.

Coco on hylännyt ajatukset rakkaudesta ja avioliitosta, ja rahapulassa antaa ökyriikkaan seurapiiri- herran elättää itseään. Suhteessa molemmat osapuolet hyötyvät toisistaan, sillä vastineeksi herra saa helpotusta makuuhuoneen puolella. Coco pääsee myös toteuttamaan villiä luonnettaan muokkaamalla elättäjänsä vaatteita itselleen sopiviksi. Väliin tulee kuitenkin brittiläinen 'Boy', johon kyyninen Coco rakastuu.

Coco Chanel ei koskaan mennyt naimisiin ja hänen seksuaalista suuntautumistaankin on jaksettu spekuloida. Ajalleen epätavallisen vahva ja itsenäinen nainen suuntasi vankasti päämääräänsä ja piti suhteita yllä siinä sivussa. Siiti elokuvat tyypillisesti keskittyvät kuvaamaan näitä ehkäpä todelliselta merkitykseltään mitättömiä suhteita. Olivatko miehet kuitenkin voimakastahtoisien naisen heikkous? 6/18



Skin

Laji **DRAAMA**
 Julkaisija NORDISK

1950-luvulla valkoiselle eteläafrikkalaiselle pariskunnalle syntyi tumma-ihoinen lapsi, joka miellettiin apartmentin mukaisesti värilliseksi. Skin seuraa tämän tytön, Sandra Laingin kasvua yhteiskunnassa, jonka pakkomieltäinen luokittelu vaikuttaa hänen koko elämäänsä.

Sandran vanhemmat kierättävät tyttöä kaikissa mahdollisissa testeissä, jotta hänet luokiteltaisiin perheensä rotuun. Näin ei käy. Iloisesta pikutyöstä kasvaa kapiivoiva nuori, joka torjuu vanhempiensa valitsemat valkoiset deitit ja ihastuu mustaan mieheen, mikä on erityisesti isäpa- palle kova shokki.

Sophie Okonedo tekee Sandran roolissa vakuuttavan suorituksen, joka tulkitsee voimakkaasti yhteis- kunnan lannistamaa kasvutarinaa. Ero eloisasta lapsesta ja seikkailu- haluisesta nuoresta lannistuneeseen naiseen on hätkähdyttävä.

Ohjaaja Anthony Fabianilla on vahva dokumenttitausta, mikä näkyy myös Skinissä. Vaikka elokuvallisesti teos ei olekaan häppöinen, onnistuu se kuitenkin luomaan tunnelmaa Sandran aikaisesta yhteiskunnasta ja sen murrostilasta.

6/18



Naisen kivitys

Laji **DRAAMA**
 Julkaisija PARAMOUNT

Tositapahtumiin perustuvassa Naisen kivityksessä kuvataan 80-luvun puolessa välissä iranilaisessa pikkukylässä tapahtunutta julmaa naisen teurasusta.

Ranskalainen toimittaja päätyy reissullaan kuulemaan ja nauhoit- tamaan kylän asukkaan tarinan suku- laisensa avoimella vääryyksistä. Sorya on täysin nuhteeton ja hyvä- käytöksinen vaimo, mutta hänen ukkonsa haluaa uusia naimisiin ja päättää lavastaa avioliitoksen, jotta pääsi ekostaan helpoiten eroon.

Hahmot ja tilanteet ovat käsittä- mättömän mustavalkoisia ja vielä alleiviitun stereotyyppejä. Soryan mies on kuin kylän saatana, nahka- takissa avoimella blondeja kyydit- sevä partahirviö. Siihen vastakohta- daksi Sorya taas on mahdollottoman lempeä ja kaunis nuori äitihihmo.

Kuten niestäkään voi päätellä, varsinainen klimaksi on Soryan kivityminen. Ohjaaja on halunnut tuoda esiin väkivalan silmittömyy- den, mutta luo kohtauksesta lähinnä puuduttavan groteskin. Viime minuuttien kliseiset Hollywood- tempuit ja syttävät sormet aiheuttavat katsojassa lähinnä syvää ärtymystä. 5/18

Game reactor

Suomen suurin pelisivusto

www.gamereactor.fi



JUSTICE.
REVENGE.
CONVICTION.

15-04-2010

 TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION

18
www.pegi.info

ask
about
games
.com

WWW.SPLINTERCELL.COM

XBOX
LIVE



UBISOFT

Jump in.

 XBOX 360.

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Conviction, Sam Fisher, the Splinter Cell, Ubisoft, its icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.