

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

ILMAINEN  
PELILEHTI

Kesä/Heinä 10  
Numero 25

Pohjoismaiden suurin

www.gamereactor.fi

# Gamereactor

**KILLZONE3**  
**+BLACK OPS**  
TIMANTTISTA  
TOIMINTASETÄÄ

ERIKOISJUTTU

## NEED FOR SPEED

TESTISSÄ  
UUSI HOT  
PURSUIT

DEUS  
EX 3

KYBERRENESSANSSIN  
AIKA ON TULOSSA

**GUITAR  
HERO 6**  
**HEVI-  
SOTAA**  
TUHTI ENNAKKO  
Metallimies  
palaa taas  
arvoonsa!

\***SUPER  
MARIO  
GALAXY 2**  
RIEMUA KOKO  
RAHALLA



**16**  
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...



# STARCRRAFT

WINGS OF LIBERTY™



[WWW.STARCRRAFT2.COM](http://www.STARCRRAFT2.COM)

KAUPOISSA 27 HEINÄKUUTA

© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark, and StarCraft, Blizzard Entertainment and Blizzard are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

Jori Virtanen, päätoimittaja



## Haastetta vai viihdettä?

Nuorempana pelasin kaikki pelini läpi sillä vaikeimmalla vaikeustasolla. Vain Doom'n Nightmare-taso henkiin heräävine demoneineen oli hivenen liikaa. Kaikki muu piti tehdä hankalammasta kautta.

Nykyisin pelaan suurimman osan peleistäni helpoimmalla vaikeustasolla. En jaksa säätää tuhottoman kestävien arkkidemonien kanssa, vaan väänän suosiolla namiskat kaakosta luoteeseen. Pistän pomvoja pataan tuosta vaan ja jatkan matkaani vihellellä.

Muutos johtuu siitä, että haen peleiltä nykyisin aivan eri asioita. Pelaan paitsi fiiliksen vuoksi, myös nähdäkseen miten juoni etenee. Etenkin tunnelmavetoisissa teoksissa jatkuva turpasauna rikkoo illuusion toisesta maailmasta – kuinka eläytyä raskaan Big Daddyn rooliin, jos pari hassua luotia saa koivet oikoseksi? Vaikeustason laskeminen auttaa samais-tumaan myös äärimmilleen viritettyihin tappokoneisiin: nyrkillä tapettavien vastustajien keskellä riehussa tunne omasta voittamattomuudesta on saavutettu.

Sääntöön on poikkeuksensa. En voisi kuvitellakaan pelaavani vaikkapa Modern Warfaren tapaisia pelejä millään muulla kuin sillä vaikeimmalla tasolla. Yllättäen syy on sama, kuin tason laskemisen muissa peleissä: eläydyn hahmooni. Sodassa luoti tappaa ja realismia hakevissa peleissä nikkelikarkkeihin on syytä suhtautua pelonsekaisella kunnioituksella.

Haastavuus ei ole minulle enää itseisarvo, mutta se voi olla juuri se väline, millä loistelias pelikokemus saavutetaan. Pitää vain tietää milloin vaikeus on hyväksi.

Jori

# SISÄLTÖ

## Gamereactor Magazine #25

Seikkailimme galaksissa, kohtasimme käärmeen, lähdimme takaa-ajoon ja komppasimme nettiroolipelejä



### 22 Pelikesä 2010

Puutetta kesäpuuhasta? Ei huolta, pelikalenteri kertoo, mitä kesäkuukausina pitää odottaa, tai välttää kuin ruttoa.



### 34 Super Mario Galaxy 2

Hymylihakset valmiiksi ja varautukaa henkiseen sokkerihumalaan – Marion paluuta ei ole suotta odotettu kieli pitkällä.



### 24 Deus Ex: Human Revolution

Kyberrenessanssi lupaa mullistaa ihmisen, mutta entäs klassikkopelisarjan? Pelasimme ja kokeilimme.



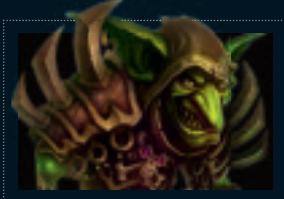
### 14 Need for Speed: Hot Pursuit

Kauan sitä toivottiin, nyt se toteutui. Need for Speed: Hot Pursuit vaihtaa kilpa-ajot ajojahtiin Kissalan poikien kanssa.



### 26 Killzone 3

Mikä parantaisi jo ennestään teknisesti huippuluokkaa olevaa räiskintää? Olisiko vaikka aito 3D-grafiikkatuki?



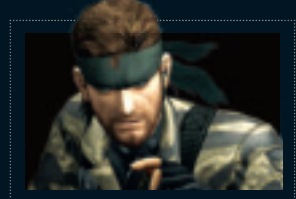
18 Valitse verkkopelisi  
MMO on tullut jäädäkseen, ja tarjontaa on

#### Ennakossa myös:

The Witcher 2  
Guitar Hero:  
Warriors of Rock  
Spider Man:  
Shattered Dimensions  
EA MMA  
FIFA 11  
Deathspank

#### Arviossa myös:

Blur  
Tiger Woods PGA Tour 11  
Prince of Persia:  
Forgotten Sands  
Giana Sisters  
Demon's Bloos  
Alpha Protocol  
Eschalon: Book 2



38 MGS: Peacewalker  
Kesä tuli, ja sen mukana uusi tasku-Snake

# Game reactor

Ilmainen pelilehti  
www.gamereactor.fi

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

Art Director Petter Hegevall (petter@gamereactor.se)

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

#### Avustajat

Matti Isotalo, Jukka Moilanen, Leevi Rantala, Tero Kerttula, Ida Kankaanpää, Mika Sorvari, Tuomo Luukkanen, Eerik Rahja

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 ilmoitettut hinnat saattavat muuttua. Kaikki oikeudet materiaaliin pidetään: lainaaminen on sallittu vain asianmukaisin lähdeviitein.

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

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

#### Testiversiot:

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

#### Ikärajat:

Peliarviossa 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.

#### Verkkovarvot:

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing

CREATIVE



KUULE AZEROTHIN MAAILMA ENNENKUULUMATTOMALLA TAVALLA!



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
HEADSET



SOUND BLASTER®  
WORLD OF WARCRAFT®  
WIRELESS HEADSET

## Huippuluokan pelikuulokkeet massiiviroolipeleihin

Koe Azerothin äänet ja paljon muuta ennenkuulumattomalla tavalla huippuluokan ääniteknologiaan ja THX® TruStudio PC™ -ratkaisuun perustuvien Sound Blaster® World of Warcraft® Wireless Headset- ja Sound Blaster® World of Warcraft® Headset-kuulokkeiden avulla. Nauti hämmästyttävästä todenmukaisuudesta kuulokkeiden verrattomien tilääni- ja äänenparannusteknologioiden ansiosta. Ilmaise uskollisuutesi vaihdettavilla kuulokelinsseillä, joissa on valitun ryhmittymäsi merkki ja 16 miljoonaa ohjelmoitavissa olevaa värillistä valaistusvaihtoehtoa.

**Sound**  
**BLASTER**

[soundblaster.com/worldofwarcraft](http://soundblaster.com/worldofwarcraft)

Liity seuraamme Facebookilla: [www.facebook.com/SoundOfGaming](http://www.facebook.com/SoundOfGaming)

**THX**  
TruStudio PC™

jälleenmyyjät:



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

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

# TEMPO

UUTISIA / HUUJUJA / JUORUJA / LISTOJA

Pelluutiset päivittäin osoitteessa [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)



## MARVEL vs CAPCOM 3

Tuoreita kuvia tappelupukarien seuraavasta erästä

Vuosituhanen alussa ilmestynyt Marvel vs. Capcom 2 saa jatkoa keväällä 2011, kun Capcom julkaisee PlayStation 3:lle ja Xbox 360:lle Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worldsin. Edellisosien tapaan pelissä kohtaavat Marvel-sarjakuvien ja Capcomin pelien legendaarisimmat hahmot vanhan kunnan turpasaunan merkeissä. Marvel vs. Capcom 3 on sarjan ensimmäinen peli, jossa hahmot ovat kolmiulotteisesti mallinnettuja. Kaikki toiminta tapahtuu kuitenkin tutusti ja turvallisesti kaksiulotteisella kentällä.

Kuten kaikki Capcomin aiemmatkin Vs.-pelit, myös Marvel vs. Capcom 3 lyö niin kovaa yli, ettei edes hilse pölähdä. Jokaisella hahmolla on yksilöllinen taistelutyylinsä sekä erikoisliikkeensä ja on varmaa, että kaikki niistä ovat räväköitä ja äärimmäisen näyttäviä kikkoja. Peli myös lupaa olla aloittelijalle hellä – hyökkäysnappeja on vähennetty ja otteluita virtaviivaistettu, vaikka erilaisia komboja, kikkoja ja kimpvahyökkäyksiä piisaa edelleenkin enemmän kuin muille jakaa.

Capcom on paljastanut uutukaisessaan

olevan ainakin 3v3-joukkumatseja. Areenalla olevaa hahmoa voi vaihtaa minä hetkenä haluaa, ja osa kikoista vaatii hahmon vaihtamista lennosta. Onkin mielenkiintoista nähdä, miten pahasti Kostajien ydinryhmä eli Kapteeni Amerikka, Hulk ja Rautamies rankaisevat Chris Redfieldin ja Ryun kaltaisia veltoja mätsäkkejä. Siinä käsittelyssä ei sliipattu frisööri tai steroideilla pumpatut lihakset paljoa auta.

\_Jori Virtanen





# NAMCO TEKEE JO TEKKEN 7:ää

Vajaa vuosi edellisestä pelistä ... voivatko rahkeet riittää uuteen? **Kyllä voivat!**

Läskin tummumisen eepiselle asteelle vievän taistelupeli Tekken 6:n julkaisusta on kulunut vasta vajaa vuosi, ja jo nyt on sarjan pääjehu Katsuhiro Harada kertonut, että Tekken 7 on tekeillä. Vaikka seiskaosan olemassaolo ei tulekaan minkäänlaisena yllätyksenä, nopea julkaisuhahti kyllä tulee.

Toisaalta, on enemmän kuin todennäköistä, että seiska-Tekkenin parissa ollaan puuhasteltu jo pitkään – Tekken 6:n kehittäminen julkistettiin 2005 ja se julkaistiin kolikkopeleinä vuonna 2007, mutta sillä kesti silti vielä kaksi vuotta lisää saapua kotikonsolleille. Jos projekteja on

valmistettu rinnakkain edes osan ajasta, vasta varhaisessa kehitysvaiheessa oleva Tekken 7 saattaa rantautua kauppojen hyllylle yllättävänkin pian.

Satapäistä studiota hallinnoiva Harada on sanonut, että ideoita uuteen Tekkeniin kyllä piisaa, mutta hän ei hiisku niistä vielä tuon taivaallista. Sen verran mies on paljastanut, että hän haluaa Tekkeniin kasvojen ilmeitä paremmin mallintavan mekaniikan. Haradan mukaan ottelijan naaman vääntäminen hahmon saadessa tuhdin iskun pallean olisi taatusti hilpeää, joten sitä ominaisuutta on uutukaiselta syytä odottaa.

Mitään varmaa ei pelistä kuitenkaan ole paljastettu. Luottamus Haradan kykyihin tuoda markkinoille jälleen yksi tajunnanräjyttävä tappelupeli on kuitenkin syystäkin suuri – Harada on ollut Tekken-sarjan johdossa jo 15 vuotta, eikä yksikään Tekken ole ollut pettymys.





# CALL OF DUTY BLACK OPS

Hyvästi toiselle maailmansodalle - tällä kertaa kohteena ovat **salaiset operaatiot** kautta jenkkihistorian.

**Black Ops antaa pelaajien sukeltaa CIA:n salaisten operaatioiden maailmaan, jossa suurvallan politiikkaa toteutetaan kansainvälisten sääntöjen ulkopuolella. Nyt ei enää leikitä, vaan käydään tositoimiin.**

Esittelyssä käskytettiin maan pinnalla etenevää, punaisten tutka-asemaa lähestyvää joukkoa reaaliaikastrategian hengessä. Kun sopiviin aseisiin oli päästy, siirtyi näkymä alas, samaisen joukkueen vinkkeliin, josta niinikään sitten siirryttiinkin avoimeen sodankäyntiin.

Konfliktia koetaan siis erilaisista perspek-

tiiveistä, ja pelaajat pääsevät jatkuvan räiskimisen sijasta osaksi monipuolista toimintaa. Räiskimisessä ei tässä tapauksessa ole silti mitään pahaa, sillä kun meno Black Opsissa käy rankaksi, jää Pelastakaa sotamies Ryankin melkoisen vaisuksi tekeleeksi. Se räjähdysten ja tulituksen määrä mikä ruudulta pursusi hakee vertaistaan. Kaupunkisota on kaoottista, ja Black Ops välittää sen tavalla, joka jättää adrenaliinit pintaan.

Kovan kampanjan lisäksi luvassa on paranneltu versio aiemmissa peleissä nähdyistä monipelimuodoista. Oman hahmon luontia on syvennetty, joten jokainen pelaaja saa tuotua kentälle juuri omaa tyyliänsä vastaavan soturin.

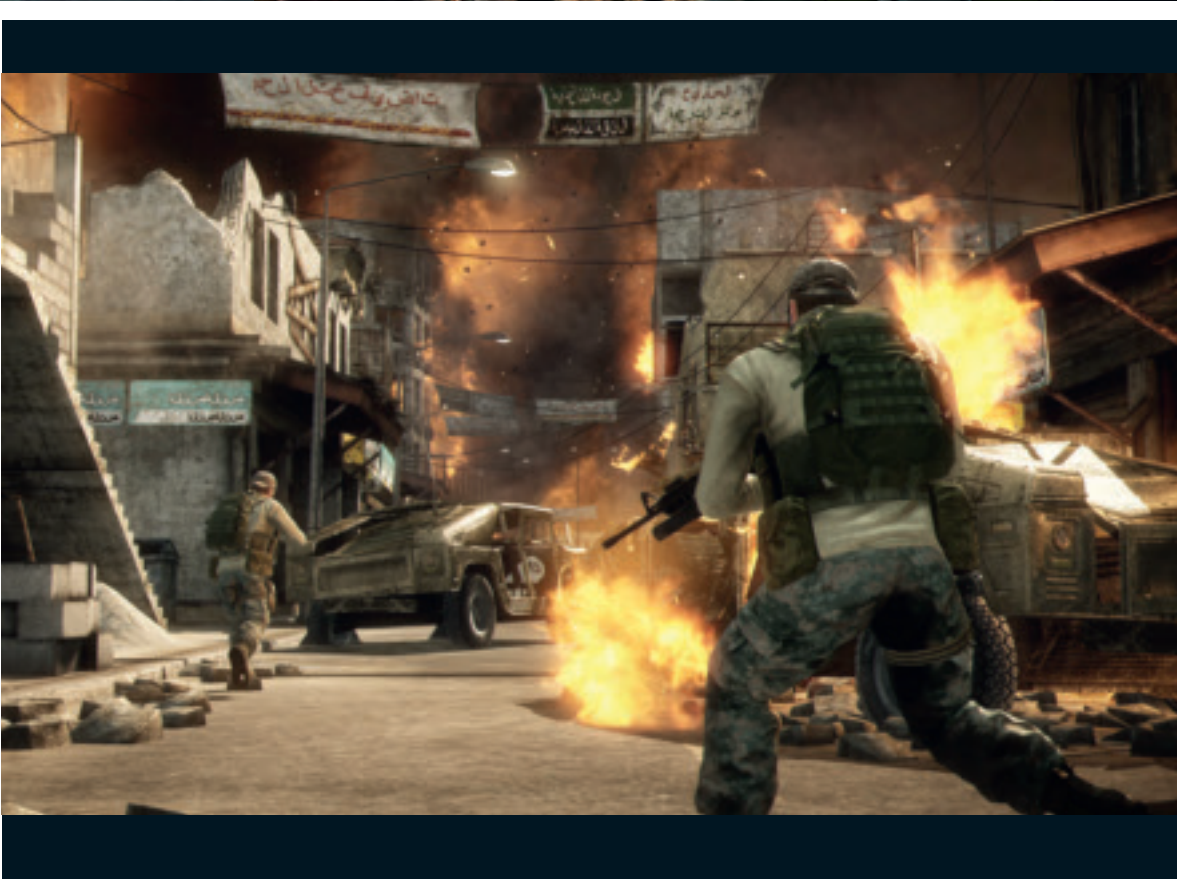
Moraalisesti arveluttavan historiallisen taustan päälle on selvästi rakennettu monipuolinen, räjähtävä pelikokemus, joka haastaa ulkoasullaan ja tunnelmallaan nykypäivän sotaelokuvat. Veteraaneillekin tullaan tarjoilemaan jotain uutta ja tuoretta, joka silti pohjaa aiemmista peleistä saatuun kokemukseen.

**\_Mika Sorvari**

**BLACK OPS  
ON SAMAN  
TIIMIN  
KÄSIALAA  
KUIN CALL  
OF DUTY 3**



# Modern Warfare 2 -skandaali ei tappanut sarjaa - mutta Call of Dutylla on uusi haastaja



## MEDAL OF HONOR

EA:n takavuotinen huippuräiskintä haluaa tittelinsä takaisin...

Medal of Honor -pelisarja ottaa askeleen uuteen suuntaan – syksyllä julkaistava kuopus siirtyy toisesta maailmansodasta moderniin ja intensiiviseen sodankäyntiin Afganistanissa, jossa Tier 1 -erikoisjoukot täsmäiskuineen sanovat painavan sanansa.

Toiminnan intensiivisyys pakottaa pelaajan liikkumaan tiiminsä mukana – tehtävät ovat vaarallisia ja vastus kovaa, eikä tällaisissa oloissa ole sooloilulle sijaa. Realismi on aina läsnä ja on alusta asti selvää, että Medal of Honorin kehittäjät ovat tehneet läksynsä huolella siirtäessään sarjan Afganistaniin.

Siinä missä EA LA kehittää yksinpeliä, verkkopeli puolta hoitaa ruotsalainen DICE. Veteraanistudion mukanaolo takaa vuorenvarmasti, että moninpeli tulee olemaan täyttä rautaa.



# Pöllöt panssarit

Ne särkevät silmää ja aiheuttavat myötähäpeää hahmoparan tyylitajun puolesta ensinäkemältä. Niissä liikkuminen näyttää yksinkertaisesti tuskallisen mahdolltomalta. GR listasi pelimaailman pöhköimmät taisteluvälineet...

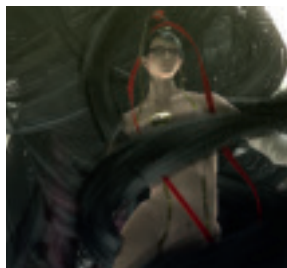
## Dante's Inferno

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Julkaistu 2010

Tätä ei vanha Alighieri olisi uskonut näkevänsä kirjoittaessaan itsensä Jumalaisen näytelmän sankariksi. EA:n versiossa renessanssirunoilijasta on tehty ristiretkeläinen, joka pukeutuu soturin sotisopaan - tai siis sen pottaan, pöksyihin ja lapsiin. Toimituksen teoria on, että ritarin rintavarustuksen korvaava rusektiviritys ja öljytty Hot Nipple Action -meininki yrittävät saattaa helvetin herrat niin syvään hämmennyksen valtaan, että silkkä näky tuupertaa ne.

## PÖLJÄT 2000

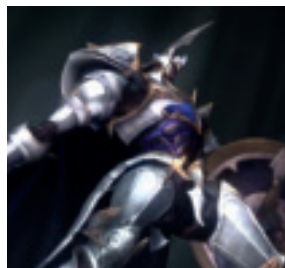
Pelleimmät pelit löytyvät fantasia- ja toimintasankarien yltä...



### Bayonetta

Alusta PS3 / XBOX 360 Julkaistu 2010

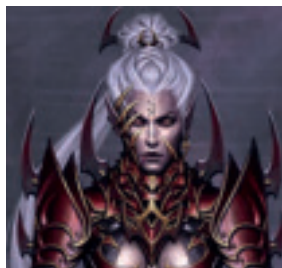
Okei, Bayonettan asustus näyttää hyvältä kun se käyttäytyy kiltisti vaatteen tavoin - mutta tukkatrikoot? Ihan oikeasti? Unohdetaan kysymys, millä super-Wellalla tukka ensinkään saadaan yhtä tottelevaiseksi kuin Bayonettan ihmeletti ja keskitytään olennaiseen - nimittäin hajuun, jota jo tavallisen pitkätukan pehko imee tyrmääviä määriä. Haluaako kukaan kuvitella sitä shampoomäärää, mitä demoninkärn irrottaminen kokovartalokuontalosta vaatii?



### White Knight Chronicles

Alusta PS3 Julkaistu 2010

Joka pojan unelma on (ainakin tietyssä iässä) ritaripanssari, joka on paitsi komea ja kiiltävä, myös ylitselyövän tehokas - kun sonnustautuu mystiseen sotisopaan, saa mahtavia voimia joilla kukistaa käytännössä vihollisen kuin vihollisen. Harmi, että pelissä tämä ei ole läheskään niin hauskaa kuin luulisi. Saako olla iso hehkuva Riko Peli - nappi? Ja kuka tilasi supersotisopaan ampiaisvyötärön, joka näyttää olevan vaarassa katketa kovasta yskäisyistä?



### Warhammer Online

Alusta PC Julkaistu 2008

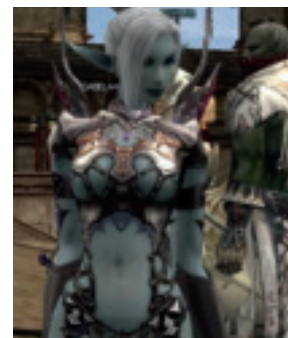
Games Workshopin lahja fantasia-pelaajille on myös kaaosoturin painajainen. Oletettavasti pahisporukoiden ylenpalttisen piikkikäiden peltien on tarkoitus näyttää vaaralliselta, mutta suurin osa hasardista näyttäisi koituvan sotisovan käyttäjälle itselleen. Ehkä tarkoitus on viestiä, että vastus on niin kovia kavereita, että edes oman pään keihästämisen olkatoppaukseen vaarattoman venyttelyn yhteydessä ei hidasta taisteluhirmujen tehoa?



### World of Warcraft

Alusta PC/Mac Julkaistu 2005

Maailman suosituin verkkopeli on pelaajiensa parissa kuuluisa myös aivan kammottavan typeristä haarniskaviritelmistä. Alkaen vanilja-WoWin kuuluisasta banaani-panssarista ja päättyen sekalaisiin remmitettyihin bondage-unelmiin, etenkin pelin tehokkaimmiksi tarkoitettuihin hahmo- luokkakohtaisiin Tier-setit ovat olleen vähintään yhdelle luokkaparalle painajainen. Hei onko tuo jöpöttävä elin otsassasi, vai onko vain kiva nähdä?



### Lineage 2

Alusta PC Julkaistu 2004

Kaikki tykkäävät chainmail-bikineistä - ainakin näin uskoo Korea-mmorppin kuningasstuottaja NCsoft, jonka Lineage II tunnetaan parhaiten naissoturien auliisti esitellyistä pikkupöksyistä. Etenkin Dark Elf -pimujen kohdalla sovelletaan aktiivisesti kuuluisaa Tyttöpanssarin Käänteisen Suojaavuuden periaatetta. Mitä tehokkaampi pelti on, sitä vähemmän sitä on - ja sitä läheisemmin se muistuttaa kahta kolikkaa sekä taktisesti ripustettua nenäliinaa.

## LISÄTIETOA

Nimi Big Boss (John, Naked Snake)

Pituus 180 cm

Paino 89 kg

Ammatti Eliittisotilas, vakooja

Lempiruoka Grillattu käärme

Erikoisuus Tarkka-ammunta

Mistä tuttu Metal Gear, Metal Gear Solid 3: Snake Eater



# Profiili: BIG BOSS

Snaken isä on kuumempi kuin koskaan: otamme lähikatsauksen 1900-luvun huippusotilaaseen.

## KUUKAUDEN KUUMIN TOIMINTASANKARI

**On helppoa löysätä tahtia ja asettua aloilleen. Opetella soittamaan jotain soitinta, hankkia kakaroita, lakata käyttämästä nuuskaa. Vähän ajan kuluttua sitä huomaa ajattelevansa: se on siinä nyt. On kelpo CV, on rivitalonpätkä ryytimaineen ja jonkunrotuinen koira. Se riittää useimmille. Se riittäisi minulle, ja luultavasti sinullekin. Mutta ei Johnille.**

Tämä ikijääriä on ollut kaikkialla. Hänellä on ollut näppinsä melkein jokaisessa kuvitteellisessa kahakassa, joka Metal Gearin maailmassa on käyty.

Hän perusti Fox Houndin, loi palkkasoturiarmeijan ja auttoi Zanzibaria itsenäistymään.

Sen lisäksi hän on kehittänyt CQC-tekniikan (Close Quarters Combat), taistellut Vietnamin ja ollut aktiivinen myös kylmän sodan aikana. Big Bossin tarina polveilee koko Metal Gear sarjan läpi. Hän oli pääosassa Metal Gear Solid 3: Snake Eaterissa, jota pidetään ehkä parhaana Metal Gear -pelinä ikinä. Hän on myös Solid Snaken entinen komentaja ja geneettinen isä.

Big Boss on myös osoittautunut mahdolliseksi

tapettavaksi. Solid Snake teki parhaansa kärehtääkseen isäukon kotitekoisella liekinheitimellä 1999, mutta luonnollisesti runneltu raato pelastettiin ja parsittiin kasaan. Vasta vuonna 2014, 79 vuoden iässä, Big Boss vetäytyi taistelusta.

Mutta hän on silti osa tarinaa, etenkin tulevassa Metal Gear Solid: Peacewalkerissa, jonka arvio löytyy tästä numerosta sivulta 38.

**Love Bolin**

# TULOSSA PELIKESÄ 2010

> Super Mario Galaxy 2 > Singularity > Crackdown 2  
> APB > Starcraft II > Mafia II > Kane & Lynch 2: Dog Days

Pelkäätkö sateiden tuhoavan kesäsunnitelmat? Älä huoli, pelattavaa riittää vaikka kesä menisikin sateen lotistessa.



## KESKUSTELE VERKOSSA

Jääkö jotain kesken? Jatka juttua blogeissa tai foorumilla. [www.gamereactor.fi](http://www.gamereactor.fi)

### Odota näitä:

### Unohda nämä:

## KESÄ

Kesä alkaa melkoisella nipulla kuumia uutuuksia



8.6. potkaisee kesän käyntiin Harmonixin rokkituotos **Green Day: Rock Band** alustanaan PlayStation 3, Wii sekä Xbox 360. Vain kolme päivää myöhemmin, 11.6., odotettu **Super Mario Galaxy 2** saapuu Wiille. 17.6. estradille astuu **Metal Gear**

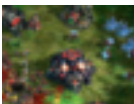
**Solid: Peace Walker**. 25.6. Eurooppaan asteele PS3-omistajien iloksi hypervaikea toimintaroolipeli **Demon's Souls**, joka on rohmunnut kiitoksia niin Japanissa kuin Yhdysvalloissakin. Samana päivänä **Transformers: War for Cybertron** käynnistyy DS:llä, PC:llä, PS3:lla ja Xbox 360:lla. **Kuukauden päättää 30.6. kaikille mahdollisille alustoille julkaistava Lego Harry Potter**.



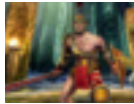
Me pidämme The Sims 3:sta, mutta 3.6. julkaistava laajennus **Unelmaduuni (PC)** vaikuttaisi turhalta lisäykseltä. 4.6. **SBK X Superbike World Championship** saapuu PC-, PS3- ja Xbox 360-motocrossfanien suureksi pettymykseksi, sillä peli näyttää läpikotaisin tylsältä. 18.6. kauhun saa uuden merkityksen – **U-Sing Girls Night (Wii)** -karaokepeli aiheuttaa spontaanin kuurouden aallon. 25.6. saapuu **Daisy Lafuentsin oma treeniohjelma Pilates (Wii)**, Wii Fit -kloonin kaltaistensa joukkoon. Samana päivänä julkaistava **Backbreaker (PS3, Xbox 360)**, näyttäisi henkivän urheilupeliksi poikkeuksellista peli-ilon puutetta.

## HEINÄ

Heinäkuussa pitäisi ehkä välillä käydä ulkonakin. Ehkä.



Heinäkuu aloitetaan välittömästi kovilla: **Tiger Woods PGA Tour 11** saapuu kolmannen sukupolven konsoleille 1.7. Samana päivänä julkaistaan myös verkkopeli **All Points Bulletin PC:lle, eikä rosvo ja poliisi -leikki ole taastusi ollut koskaan yhtä kiikkeä. 9.7. Xbox 360:lle saapuu Crackdown 2, jatko-osa muutaman vuoden takaiselle hiekkalaatikohitille. 16.7. on Toy Story 3:n suuri ensi-ilta kaikille alustoille, ja samoin Singularity (PC, PS3, Xbox 360), joka antaa pelaajan hypyysiin tuliseita ja kyvyn manipuloida aikaa. Heinäkuun poikkeuksellisen brutaalin peliainnin viimeistelee koko maailman juuusia odottama **Starcraft II: Wings of Liberty (PC, Mac)**.**



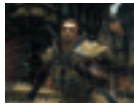
Heinäkuun avaa **Dance on Broadway (Wii)**, joka vaikuttaa kerrassaan hirvittävältä. Seuraavana päivänä **Dragon Ball: Origins 2 iskee kasseille niitä DS-omistajia**, jotka eivät varoista uskooneet. Tuskan Trion täydentää **Shrek Forever After**, joka lienee edeltäjänsä kaltainen rahastusroska. 9.7. PC-veneilijät tuskin iloitsevat **Ship Simulator Extreme** laskemisesta vesille, elleivät sitten satu vetämään yhtäläisyysmerkkejä huonon ja hyvän välille. 9. päivä julkaistaan myös **Wiille tehty tappelupeli Tournament of Legends** jonka paras taisteluliike on kivulias kukkaron kuppaminen. Kiertäkää myös 25.7. julkaistava **Arthur and the Revenge of Maltazard**, mieluiten kaukaa ja varoen.

## ELO

Elokuussa löytyi jotain jokaisen pelimakuun



D6.8. saapuu **Trauma Team** Wiille ja antaa pelaajan leikkiä lääkäriä Wii-kapulan avulla. Seuraavalla viikolla, 13.8., **Square Enix julkaisee uusimman roolipelinsä, Kingdom Hearts: Birth by Sleepin PSP:lle**. Samana päivänä pukkaa ulos myös **Civilization V** kaikkien PC-kenraalien suureksi iloksi. 20.8. nähdään **Elder Scrolls -tyylinen roolipeli Two Worlds II:n** ensiesiintyminen PC:llä ja Xbox 360:llä. 27.8. alkaa läski tummuus, sillä **kamppailupeli EA Sports MMA väantää varomattomasta pelaajasta rinkiin (PS3, Xbox 360)**. Samana päivänä **Kane & Lynch 2: Dog Days** avaa väkivaltaisten rikosten sarjan (PC, PS3, Xbox 360), ja viipynyt mutta lupaava **Mafia II (PC, PS3, Xbox 360)** korjaa koko potin.



6.8. **We Sing Encore** saapuu viemään paremmasta elämästä tötämättömien Wii-kiekujen rahat. Joku toiminnasta ja animesta tykkäävä taasen erehtyy varmasti sijoittamaan **Full Metal Alchemist: Brotherhood** PSP-peliin. 13.8. julkaistaan strategiapeli **Victoria II** kohottaa tylsän uusiin sfäreihin. 27. päivä ilmestyy **Divinity II: Flames of Vengeance** vaikuttaa kaiken näkemämme perusteella halvalta ja korkeintaan keskinkertaiselta. Samana päivänä päästetään valloilleen myös halpisropeellus **Free Realms** PS3-pelaajia riennaamaan. Säästimme loppuun todellisen myrskyvaroituksen: **Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned** saapuu kaikille alustoille 31.8. ja huokuu lisenssiturhaa.

## Riemu ei lopu syksylläkään...

Pelihistorian runsain neljäs ikä

Halo: Reach, Crysis 2, Fear 3 sekä Gran Turismo 5



## Voi herranen aika!

Jos viime pelisyksy näytti tuhdilta, skaalaa on syytä pistää uusiksi. Vuonna 2010 kolmen kuukauden aikana ilmestyvät mm. **Halo: Reach**, **Brink**, **Fallout: New Vegas**, **Medal of Honor**, **Call of Duty: Black Ops**, **Gran Turismo 5**, **Crysis 2**, **Fable III**, **Star Wars: Force Unleashed II**, **F1 2010**, **Max Payne 3**, **God of War: Ghost of Sparta**, **Test Drive Unlimited 2**, **F.E.A.R. 3**, **Ghost Recon: Future Soldier**, **Enslaved**, **Castlevania: Lords of Shadow**, **Dead Space 2**, **Batman: Arkham Asylum 2**, **Final Fantasy XIV**, **Rock Band 3** ja **Assassin's Creed: Brotherhood**. Jos siihen vielä päälle **Natalin** ja **Playstation Move** tarjonta - vähempikin hengästyttää pienen pelaajan.

# Hiekkalaatikko ja sen lelut

Vapaa maailma on pitkään ollut pelinkehityksen kuumimpia juttuja - miten se tehdään niin, että pelaaja viihtyy?



**TEKO JA SEURAUUS.** Rockstarin tuore Red Dead Redemption on nauttanut kohtuullisen varuksetonta suitsutusta hiekkalaatikkona, jossa pelaajan puuhilla on väliä. Kaltoin kohdellut siviilit kantavat kaunaa tosissaan ja kun konnat on kertaalleen hirtetty korkealle tai täytetty lyijyllä, ne myös pysyvät väinään.

## OTA KANTAA!

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

## Kivassa hiekkalaatikossa on paljon santaa ja pirusti jänniä leluja

Huono hiekkalaatikko on autio, staattinen ja vailla tarkoitusta.

Hiekkalaatikolla on kiva leikkiä. On helposti muokata massaa, jota kasata ja tuhota värikkäillä leluilla. Mutta kun hiekkalinnan sivutornia taloo kahdeksatta kertaa, alkaa kaipaamaan tarkoitusta mellastukselle. Entä jos huomisissa leikeissä odottaa täysin sama rutiini, mitä nyt yksi muovilapio on vähän pidempi ja erivärinen?

Hiekkalaatikopelit ovat nyt se juttu. Pelaajaa eivät putket ohjalle tai voimakentät kahlitse, vaan asfalttiviidakkoa ja preeriaa voi samota kuten itse haluaa. Jos horisontissa näkyy jännä rakennus, ei muuta kuin auto, helikopteri, mustangi tai raketti-reppu alle ja kyyliämään lähempää. Paikan päällä kukistetaan tekoälyn joukot ja pokataan palkinto. Onnistuneempia vapaan maailman pelejä ovat mm. agenttiräiskintä Just Cause 2, Rockstarin GTA-sarja ja lännenlokarien Red Dead Redemption sekä apokalyptinen roolipeli Fallout 3. Muuttia sovitellaan myös räiskintäpelien ulkopuolelle – tulossa oleva Test Drive Unlimited 2 tarjoaa vaelluksen vapautta turboahtimen kautta paineistettuna.

Kivassa hiekkalaatikossa on paljon santaa ja pirusti jänniä leluja. Se muuntuu monenlaiseksi maastoksi jossa kurvilla ja paukutelulla. Silmäkarkin

lisäksi maisemanvaihdosten pitää tarjota jotain myös pelattavuudelle. Aakeiden laakeiden vaihtuessa tornitalojen väliin ahtaille kujille pelaaja sekä joutuu että pääsee hyödyntämään työkalupakkiaan uusilla tavoilla. Leluosaston avainsanoina ovat monipuolisuus ja monikäyttöisyys. Tuhat ja yksi lähes identtistä tussaria ei kuumota kuin laskentataulukkoa. Vaeltamisen vapauden lisäksi pelaajille pitää uskaltaa antaa vapaus löytää uusia ja yllättäviä tapoja käyttää olemassa olevia leluja. Entistä monipuolisemman fysiikkamallinnuksen ansioista kehittäjien on helppo tehdä mekanisme, jotka osuapistevehennysten sijasta linkoavat, kahlitsevat ja vääristävät kohteita pelaajan ympärillä. Näyttävyyden nimissä fysiikan lekeja voidaan toki tulkita hieman vapaasti.

Huono hiekkalaatikko on autio, staattinen ja vailla tarkoitusta. Neliökilometriltä yksin eivät luo sisältöä, ja pieni osa minusta kuolee, kun suurin osa tehtävistä paljastuu viattoman luontokappaleen massamurhiksi tuotantotavoitteiden täyttämiseksi. Sitä varten massiivimonipelit on keksitty. Maailman staattisuus on toinen murheenkryyni. Jos sankarillisista teoista ja täpäristä tilanteista huolimatta samat tönöt seisovat seuraavalla pelikerralla jo kerran lahdatun pikkuhitlerin vieressä, hukataan todellinen edistymisen tunne. Pelillä pitää olla muikin tarkoitus kuin tuottaa virtuaaliseen lompakkoon täytettä tai kokemuspalkkiin millejää. Samaa merkityksellisyyttä huutavat tehtävät ja maailmaa kansoittavat hahmot. Oma empaattisuuteni ei taivu aidosti välittämään rottakuninkaan kadonneesta tyttärestä, jos homma on alustettu kolmella virkkeellä löysästi kirjoitettua proosaa. Pelaajan motivaatiosta on pidettävä huolta etenkin haahuilualltiissa hiekkalaatikossa, jotta toiminta ei taannu tasaiseksi jauhamiseksi ilman huippukohtia tai päämäärää.

Pelastus on onneksi käsillä, sillä pelistudioissa on tajuttu pari asiaa. Koko pakettia ei tarvitse enää parsia kasaan oman studion voimin, kiitos kaupallisten pelimoottoreiden ja apupalkkoiden. Grafiikka-rutiinit ja fysiikkamallit löytyvät valtuutanvaihtoa vastaan muualta, eivätkä insonöörit enää muodosta studioiden suurinta puulaakijalkapalloporukkaa. Hyvien työkalujen ansiosta voidaan keskittyä sisällön luomiseen eikä puitteiden rakentamiseen. Ei olisi mahdotonta kouluttaa kirjallisesti lahjakkaita lajikumppaneita käyttämään studio kehitystyökaluja tekniikan ihmelisten hoitaessa loppuviilaukset. Näin hiekkalaatikoille saataisiin välttämättä mielekkästä tekemistä, jota lapsen lailla hihkuva pelaaja voi taklata uudenkarheilla vempaimillaan.

**Matti Isotalo**



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

## Kivat lelut laatikolle

Lelut ovat olennainen osa hiekkalaatikkoa. Viihtyvyyttä tuovat etenkin mahdollisuus, omien sovellusten keksiminen ja sopivasti rukattu realismi.

Hiekkalaatikopelien vakiovarusteisiin kuuluu ehdottomasti niin **Just Causesta** kuin **Red Faction 2:sta** löytyvät pintoihin kiinni tarttuvut ja napista paukahtavat räjähteet. Yksinkertainen laite, joka keksivissä käsissä taipuu vaikka mihin. Rakennusten ilmastoinnin lisäksi räjähteillä voi järjestää väijytyksiä, poliittisesti epäkorrekkeja autopommeja tai mielettömiä räjähdetoisista lentonäytöksiä. **Just Cause 2:ssa** pelaajalle annetaan myös toinen monikäyttöisyydessään yliverinen vempain. Käsivarteen pultattu tarttumakoukku sopii pilvenpiirtäjiä pitkin kiipeilyyn, liikkuvien autojen kellistämiseen ja vihulaisten tolppaan sitomiseen. Laite tarjoaa puuhailua tunnista toiseen ja pelin edetessä sille löytyy jatkuvasti uusia enemmän tai vähemmän järjettäviä käyttötapoja.

Hyvät lelut eivät sinänsä vielä yksinään riitä, vaan pelin mekanismien ja tekoälyn pitää tukea niiden käyttämistä. Mitä iloa on väijytysten suunnittelemisesta, jos viholliskuskit bongaaavat tiensiräjähteet sadan metrin päästä? Tai jos paukut katoavat ilmaan mikäli pelaaja vetäytyy pelin mielestä liian kauas räjähdysalueesta? Jotkut laitteet kaipaavat myös erivapauksia fysiikan vakioista. Pieneen selkäreppuun ei varmasti mahdu loputtomasti laskuvarjoja eikä käsikäyttöisen tarttumakoukun vaijeri kestä pienen henkilöauton painoa. Räjähteiden painevaikutuksiakin liioitellaan useimmiten liberaalisti. Realismi uhrataan monesti peliivihteen alttarille, mutta ihan hyvästä syystä.



# Erikoisjuttu

Rosvoa ja poliisia Criterionin tapaan



# NEED FOR SPEED

## HOT PURSUIT

Gamereactor suuntasi Lontooseen kokeilemaan rallipelien ehkä odotetuinta **comeback**-peliä!



**LONTOON LIEPEILLÄ GUILFORDISSA** sijaitsee Burnout-pelisarjaan tunnettu Criterion-kehitystiimin päämaja, jonka pääovet aukesivat Need For Speed: Hot Pursuitin maailman ensinäytöstä varten. Eerik veti buutit jalkaan ja lähti katsomaan, miten kahden eri sarjan risteytys onnistuu.

Alku aina hankalaa, sanotaan. Tämä vaihtelevasti päti myös meikäläisen UK-reissun kohdalla, sillä kaksipäiväinen keikka typistyi puoleen julkisen liikenteen yllätyksen vuoksi. Hirvittävän puhelinsoitto-uruban, myötämielisten lentoasemavirkailijoiden ja hyvien ulkomaisten kontaktien avulla saavuin pelipaikalle vain kymmenisen minuuttia tapahtuman alkamisajasta jäljessä. Jos fiilis oli synkkä keskivikkoyönä Helsingin-Vantaan lentokentällä jumittaessani, oli se kentaluokkaa valoisampi astellessani vihdoin Criterionin suunnittelupyhättöön sisään.

Ensimmäiseksi itäpäivän isännät esittäytyivät meille; suunnittelupäällikkö Craig Sullivan ja vastaava tuottaja Matt Webster toimivat oppainamme tuoreimman projektin, Need For Speed: Hot Pursuitin sielunelämään. Nopeiden kädenpuristusten jälkeen siirryimme Guildfordin studion ytimeen, konferenssihuoneeseen eli brittiläisittäin "War Roomiin". Sullivan aloittaa

lävdyttämällä pöydälle kaksi pienoismalliautoa: "Perusidea on varsin yksinkertainen. Tässä meillä on vastakkain poliisit ja kilpa-ajajat." Hän jatkaa:

"Luonnollisesti näiden kahden osapuolen kohdatessa lähtevät kisaajat pahahtamaan karuun kytien syöksyssä takaa-ajoon. Juuri nämä takaa-ajokohtaukset loistavat Hot Pursuitin keskipisteessä."

Tiedot kertovat, että monien Need For Speed -sarjan vuosien aikana fanien ykköstoive on ollut sama. Mahdollisuutta hypätä virkavallan puolelle jahtaamaan roistoja on anottu hartaasti. NFS:

Undercover kokeili verkkopelissään varovaisesti tätä, joskin toteutus jäi varsin yksinkertaiseksi, eikä toteutuksessa päästy hyvää ideaa pidemmälle. Mutta nyt unelma toteutuu oikein korkojen kera. Hot Pursuit jakaa sisälön keskeitä kahtia, sillä pelaajat saavat kaasutella tasapuolisesti lain molemmin puolin niin yksin- kuin moninpelissä.

Undercoverin sijaan Hot Pursuitin selkeä esikuva löytyi Most Wantedista. "Pelaisimme useasti täällä toimistolla Most Wantedia ja pidimme pelistä todella paljon. Poliisien pakolleminen oli toteutettu siinä loistavasti", kertoo Craig. Noteerasin Most Wantedin vaikutuksen Heat-mittarissa, jonka kierrokset

## HOT PURSUITIN SELKEÄ ESIKUVA ON MOST WANTED

nousevat pakenevan kaaharin tehdessä liikennetikkomuksia. Kuumotuslukeman kertyminen avaa molemmille osapuolille erikoiskykyjä.

Pitkityissä takaa-ajoissa kytät voivat kutsua helikoptereita ja käyttää EMP-asetta, kun taas rosvoilta löytyy ajotutkaa häiritseviä ja lisänopeutta antavia kykyjä.

Nyt kun Criterion pääsee ensimmäistä kertaa mallintamaan oikeita autoja, on toki mielenkiintoista tietää, mitä pelaajien on lupa odottaa sillä saralla.

### Kaverit aina lösnä

Hot Pursuitin verkko-ominaisuuksista kerrotaan sen verran, että Criterion haluaa pitää kaverit lähellä, pehättinpa sitten yksin- tai moninpelissä. Vastava tuottaja Webster selventää, että tiimi tietää miten valkeaa on saada kavereita alkutaival yksin.

Tavoitteena onkin, että pelaaja lumtee kaahallejansa tutussa porukassa, vaikka ystävät eivät olisikaan linjoilla. Tämä konkretisoituu Comparison Playssa eli monipuolisissa tilastoissa, jotka päivityvät reaaliajassa ja jotta käytetään kavereiden kesken jatkuvana vertailupohjana.

Vaaraa antaa Heat-mittari karttuu riskiajamisesta, ja avaa entistä hurjempia kikkoja käyttöön.

**Valitse leirsi.** Pahahtamaan pääsee vihdoinkin sekä kytien että häiriikköajuksen leirissä. Se, millaisia kikkoja on käytössä, riippuu siitä kumman pääty valitsemaan.





**"Chase scenes rock!"** Näin ilmoitti suunnittelupäällikkö Craig Sullivan kun kysimme klassisen kysymyksen: millä kolmella samalla kireyttäisitte Need for Speed: Hot Pursuitin mahtavuuden?

"Olemme todella onnekkaita saadessamme mallintaa peliin oikeat autot, mikä on mielestämme yksi NFS-sarjan valttikortteja", ilittää Sullivan ja jatkaa: "Haluan autokaalamme sijoittuvan välille todella upeat ja superupeat autot. Perusautojahan näkee joka päivä, mitä hienoa niissä olisi? Me annamme pelaajalle huikanteen takaa-ajokokemuksen heti käteilyssä, ja pidemmälle mentäessä pidot vain paranevat."

Kuulostaa superilla.

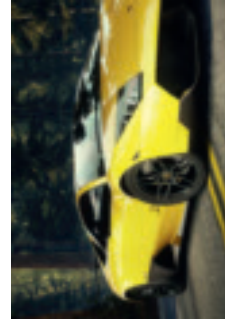
Parituntisen War Room -fiihistelyn jälkeen pääsemme vihdoin itse asiaan, hypäämään ratin taakse. "Nyt pelattava versio on vielä hyvin alkaisessa vaiheessa, asteikolla yhdestä kymppiin ehkäpä vaiheessa kaksi", Sullivan muistuttaa. Se ei menoa haittaa. Pelattavana on kaksi erää Cruise & Patrol -moodia, jossa vuorotellen paetaan ja ajetaan takaa. Aloitan poliisien puolella ja ampaisen roisia ylinopeutta

**TAKAA-AJO  
PESEE  
KILPA-AJON  
KUIN LOEB  
RAIKKOSEN**

**Käikkäriä ja karkuun!** Pelkkä suljinpäin paahtaminen on toki lystiä, mutta nokkela kaahari pitääse kytistä myös reutomalla käsijarrua, kunnes koppalakkii karsisee kannolla.

kiitävään kuskini perään. Paahdamme peräkanava taajama-alueen mutkittilevalla moottoritteillä harvoja vastaan tulevia autoja väistellen. Skoudeilla lienee hivener parempi huippunopeus, sillä pääsen karkurin rinnalle. Tähtään takarenkään tuntumaan yrittäen kolhaista ajokkia ulos tieltä, mutta parin tällin jälkeen pirulainen lävyyttää nitrot peliin ja kiihdyttää edeleni. Yritän seuraavaksi kutsua parit tiesulut, mutta ne ovat valittavan helposti ohitettavissa pientareen kautta. Takaa-ajo jatkuu tasaisena, kunnes epähuomiossa tällään liikenteenjakajaan kovasta vauhdista. Auto alkaa savuttamaan, mutta saan koslan stataratamaan ja pystyn vavoin jatkamaan. Vastapuoli on kuitenkin hälpynyt näköpiiristä, eikä sabotoitu ajotutkanikaan auta – tappio on tosiasia.

Jälkimmäisessä erässä näyttää jo paremmalta. Olen vaihtanut leiriä pollareista rosvoihin, ja muutaman äkkijarrutuksen ja 180-käänmöksen turvin olen karistamassa päällystykkiä niskastani. Tuuletellen jo voittoani, kun yhtäkkiä keskellä baanaa on valtava punainen rasti. Olen ajautunut umpikujaan ja poliisien pillien ääni lähestyy! Saan tällin kylkeeni, jolloin



### Jyrkkä ei peruskoskille

Yksi asia on varmaa: missään vaiheessa ei pelaajan tarvitse hyöyää kumijalkaan, jonka kauppahinta olisi vain viisinumeroisen luku. Pelin filosofiaan kuuluu, että kansalaiset körottelevät hyrysyylään arkelemässään ihan riittävästi, joten kun on aika ampaista kytistä karkuun, se tehdään tyylillä, vauhdilla ja todella, todella kallilla autoilla.

paahaenteinen savu alkaa nousta konepellin alta. Ei kai taas? Yritän saada vauhdin kiihtymään pienessä tilassa muutamalla pyörätyksellä, mutta kesken kaiken auton turvatyyny rävähtää silmille – tai näin tilannetta kuvailli Matt Webster, jonka naurulle ei meinannut tulla loppua. Takaa-ajo nimittäin päättyi siihen, että hipaisin vahingossa ohjaimen XMB-nappia, jolloin autoni pysähtyi ja teki minusta vapaata riistaa. Karu tapa lähteä putkaan.

Normaalisti olen sen verran kilpailuhenkinen, että jos ottaisain takkiini kahdessa matsissa peräkkäin, joutuaisin vähintään nakkamaan ohjaimen alas parvekkeelta. Hot Pursuitin rallittaminen oli kuitenkin niin hauskaa, että suupielet kääntyvät väkisinkin ylöspäin. Pidin erityisesti Burnout-tyylisestä ajotuntumasta, joka on sanalla sanoen erittäin hauska. Vauhtia ja vaarallisia tilanteita riittää, eikä yksi pikku virhe lässäytä koko kisaa. Kun tähän heitetään vielä oikeat superautot, hyrrää hypemoottori kovilla kierroksilla. Ja jos minulta kysytään, takaa-ajot pesevät kilpa-ajot kuin Sebastian Loeb Kimi Räikkösen.

**/Eerik Rahja**

# Valitse verkkopelisi

MMO, tuo aikasyöppö ja vaikeasti lähestyttävä pelilaji, on saanut jalansijan myös rivipelaajien keskuudessa. Samalla tarjonta on räjähtänyt käsiin. Mitä kyllästyneelle WoW-veteraanille on tarjolla, ja mistä läpivihreän MMO-ummikon kannattaisi aloittaa?

O lennainta on osata esittää oikeat kysymykset. Painotetaanko pelissä yhteistyötä, kilpailua, verkostoitumista tai jotain muuta tiettyä puuhaa? Perustuuko hahmonkehitys vapaisiin valintoihin vai valmiisiin hahmo-  
luokkamalleihin? Löytyykö pelistä sisältöä myös tasohipan suorittaneille, lisätäänkö uutta pelattavaa? Miten jyrkkä oppimiskäyrä on, miten paljon aikaa peli syö? Ja, ennen muuta, mitä näistä pelaaja itse arvostaa, mikä taas ei ole niin kovin tärkeää? PELITYYPPI on luultavasti tärkein pelikokemuksen määrittäjä. Jotkut pelit määrittävät itsensä rakenteellisesti PvP (player vs. player) tai PvE (player vs. environment) lokeroihin. Usein valinta pelityypistä kuitenkin tehdään vasta kun valitaan palvelinta, jolle hahmot luodaan.

PvP-palvelin on hyvä valinta niille pelaajille, jotka haluavat arvaamattomuutta. Tällä palvelintyyppillä pelaaja kykenee rajoituksetta hyökkäämään ainakin viholliskansojen edustajien, joskus jopa kenen tahansa pelaajan kimppuun. Pelaajien

odotetaan ratkovan erimielisyytensä itse kutsumalla kaverit hätiin. PvP-palvelimilla järjestetään useammin myös laajoja hyökkäyksiä vihollisleireihin, ja pelaaminen on hyvin kilpailuhenkistä.

PvE-palvelimilla satunnaiset hyökkäykset on estetty. Jonkinlainen kaksintais-  
telumekanismi yleensä kuitenkin löytyy, minkä lisäksi pelissä voi olla alueita, joille astuva on vapaata riistaa. Pääsisältö on kuitenkin pelin omien haasteiden, kuten raidien, ratkomisessa. Raidit ovat suurtehtäviä, jotka vaativat kymmenten pelaajien yhteistyötä, joten PvE-palvelinten ilmapiiriä pidetään yhteistyöhenkisempänä.

RP eli Roleplaying-palvelimet on varattu pelaajille, jotka haluavat teatterityyli-  
sesti esittää pelihahmojensa persoonaa seikkailemisen sivussa. Niillä on myös muutama erikoissääntö koskien hahmojen nimeämistä maailmaan sopivasti, sekä rajoittamassa pelinulkoisista asioista puhumista avoimilla kanavilla. RP-palvelimet ovat omiaan niille, joita kiinnostaa pelaamisen lisäksi luoda omia tarinoita.



## WORLD OF WARCRAFT

Yli 12 miljoonaa viettää aikaansa Azerothissa

ALUSTA PC / Mac  
KEHITTÄJÄ Blizzard  
KUUKAUSIMAKSU 13 €

Blizzardin viisivuotias fantasia-MMO on laji-  
tyypin murskamenestyjä ja mittapuu. Teho-  
vaatimuksiltaan ja oppimiskäyrältään hyvin  
loiva WoW on selkeästi aloittelijaystävällisin  
vaihtoehto. Onnekaasti, se lienee myös  
hiotuin puhtaan pelimukavuuden kannalta.

Pelin pääsisältö muodostuu ensin tasotika-  
puun kipuamisesta, sitten varusteiden kerä-  
lystä joko PvE-raidien tai gladiaattorimaisen  
arena-PvP:n kautta. Merkittäviä sisältö-  
päivityksiä tulee noin kolmen kuukauden välein,  
uusi lisälevy joka toinen vuosi, ja noin kerran  
kuussa pelaajia hauskuutetaan joulun, pääsi-  
äisen tai Oktoberfestin tapaisiin juhlapyyhiin  
perustuvalla teemaviikolla.

Melko ainutlaatuinen ominaisuus WoWissa  
on modattava käyttöliittymä - jos jotain  
ominaisuutta käyttöliittymäänsä keksii kaivata,  
siihen luultavasti löytyy valmis palikka.



■ Verkkoropeltaja varokoon - se todellinen pelinäköymä ei välttämättä ole ihan promokuvien näköinen.



## THE SECRET WORLD

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Funcom TULOSSA 2011

Funcomin visio maailmasta, jossa magia ja sci-fi elävät rinnakkain arkitodellisuuden kanssa kuulostaa mahtavalta. Konseptikuvat ninjapimuista sekä rekkoja runnovista velociraptoreista eivät varsinaisesti viilennä mielenkiintoa.



## AION

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ NCsoft KUUKAUSIMAKSU 13 €

Aion on unenomaisen kaunis verkkopeli, jossa jokainen saa siivet. Valoisan puolen enkelimäisten asukkaiden välillä kuitenkin vallitsee sota, johon osallistuminen on jokaisen hahmon päämäärä. PvP-pelin lisäksi Aion on myös korealaisen koulukunnan MMO - siis herkkulliseen grafiikkaan kääriästy mielipuolisen raskas ja itseään toistava tasohippa, jossa tason nouseminen on skumppapullon avaamisen oikeuttava merkkitapaus.

Aion on häpeilemättä suunnattu niille verkkopelaajille, jotka ovat valmiita upottaamaan aikaa ja kärsivällisyyttä tasohippaan. Se vaatii pelaajaltaan paljon, ja hahmonsa tai jonkin pelin monista ammateista korkealle tasolle nostanut pelaaja nauttii muiden keskuudessa vilpitöntä kunnioitusta. Aion ei yritä miellyttää kaikkia, mutta niille, jotka ymmärtävät haastavuuden palkitsevuuden, se on kuin mannaa taivaasta.



## STAR TREK ONLINE

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Cryptic Studios KUUKAUSIMAKSU 13 €

Sciifanien ikisuosikki Star Trek on ennenkin siirtynyt peleiksi, mutta vasta Star Trek Online esittelee mahdollisuuden kartoittaa sitä korpimaista viimeisintä. Pelaaja on yksi Tähtilaivaston arvostetuista kapteeneista, eikä mikään tavallinen rivijannu. Alla hyrrää oma alus, jolla uskaltaudutaan tuntemattomille vyöhykkeille torjumaan Tähtiliittoa vaanivia uhkia.

Runsaaseen toimintaan nojaavassa pelissä alukset ottavat yhteen elegantisti ja arvokkaasti kuin vanhan ajan kaljuunat. Huolimatta näennäisestä hitaudesta pelaajilla on täysi työ pitää oma alus ehjänä ja viholliset kurissa.

Lähdemateriaalille todella uskollinen tietesiseikkailu on myös nätti kuin sika pienenä. Avaruustaisteluiden taustamaisemat ovat parhaimmillaan niin postikortinkomeita, että kolhommille loittoryhmätehtäville ei viitsisi lähteä ollenkaan.



## WARHAMMER ONLINE

ALUSTA PC KEHITTÄJÄ Mythic Entertainment KUUKAUSIMAKSU 13 €

Ikonisen Warhammer-roolipelin maailmassa ei ole hyviksiä, vain eri asteita pahuutta ja julmuutta. Kaikilla on kurjaa, lanta on yleisin vaateväri ja halvassakin ilotalossa kuppa maksaa kymppin. Tämä on maailma, jossa fanaattiset noidanmetsästäjät ilolla polttavat kylällisen viattomia saadakseen yhden kaaoksen käytrin hengiltä. Ja kun sota Kaaosta vastaan lopulta syytty, otteet vain kovenevat.

Warhammer Online eli WAR on puhdasta pelaajien välistä sotaa. Vaikka yksinpelisisältöäkin löytyy, leijonanosasta pelistä kannustaa pelaajia toistensa kurkkuihin. Linnoitusten valtaaminen ja hallussa pitäminen on työstä puuhaa, joka vaatii tiukkaa joukkuepeliä. Jotta väänössä olisi aitoa veren makua, WAR:in hahmolokat ovat erinomaisen hyvin tasapainossa keskenään. Osaavassa tiimissä WAR on harvinaisen palkitseva kokemus.

**PELIMEKANIikka** on toinen olennainen tekijä pelituntumassa. Vain harvat pelit tukevat kaupankäyntiä, politiikointia tai rakentelua erityisen vahvasti. Näistä kiinnostuneiden kannattaa valita pelinsä, ja tarvittaessa myös hahmotyypinsä, ensisijaisesti juuri tätä ajatellen. Jos taas taistelu on se enemmän kiinnostava osa, olennainen kysymys kuuluu, haluaako mättää muita pelaajia vai tekoöly-vihollisia, sekä miten FPS-tyyppistä mätäkintää haluaa. Jos automaattitähäys tuntuu nössöilyltä, vaihtoehtoja on vain pari. Useimmiten MMO-pelimekaniikka on pikanäppäinten naksuttelua, jossa tähtääminen tapahtuu automaattisesti, väistely on turhaa ja taktikointi perustuu oikeiden nappien käyttämiseen oikealla hetkellä.

## Pelituntumaan aihepiiri ja taustatarina vaikuttaa vain harvoin

Uudelle pelaajalle olennainen kysymys on ensimmäisen hahmoluokan valinta. Optimiryhmä jakautuu lähes aina kolmeen taistelija-tyyppiin: tankki, parantaja sekä dps (damage per second), joista viimeisiä ryhmässä on eniten. Rentoa tiimipeliä ja nopeaa sooloilua arvostavan kannattaa valita luja lyövä dps-tyyppi. Ryhmissä viihtyvän ja vastuusta pitävälle taas sopii parantaja tai tankki, joiden pääasiallinen tehtävä on pitää ryhmä elossa sillä aikaa, kun dps tuhoaa vihollisen. Jos ei ole varma mistä pitäisi, useimmista peleistä löytyy myös hybridihahmoluokka. Hybridi osaa vähän kaikkea, joskaan ei yhtä tehokkaasti - niillä on kätevä kokeilla eri taistelurooleja.

Mutta ... eikö pelin tarinalla ja aihepiirillä sitten ole mitään väliä? Pelaajan mielityksillä voi olla, mutta MMO-mekaniikka juuri nyt on niin vakiintunutta, että näitä pelin perusehtoja muuttava peli on aina poikkeus. Valinta supersankareiden, avaruusristeilijöiden ja luolastonkomppauksen välillä on usein melko kosmeettinen. Vain muutamat pelintekijät ovat oivaltaneet, että World of Warcraftia ei lyödä kopiaimalla sitä, ja päättäneet tarjota jotain ihan muuta. Kyllästyneelle WoWaa-jalle nämä linjarikkurit ovat se paras vaihtoehto.

/Susi Vaasjoki



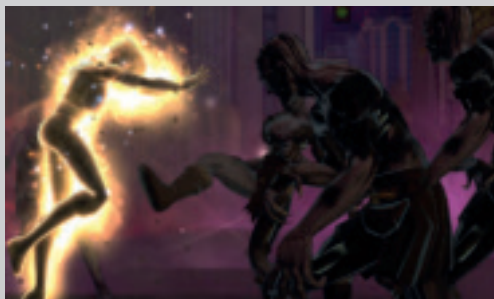
## AGE OF CONAN: HYBOREAN ADVENTURES

Norjalaispeli valitsi nännit, näyttävät surmatyöt ja K18 -leiman

ALUSTA PC ■ KEHITTÄJÄ Funcom ■ KUUKAUSIMAKSU 13 €

Robert E. Howardin Conan -novelleihin ja romaaniin perustuva barbaaripeli on niitä harvoja K18 -leimalla leuhkivia verkkopelejä. Leiman takaa löytyy pikkutuhmailua ja poikkeuksellisen veristä päänkatkontaa, mutta tämä ei ole se varsinaisen syy kiinnostua Conanista. Vastikään Rise of the Godslayer -lisälevyllä päivittynyt AoC tarjoaa lähes puhdasta PvP-ympäristöä, jossa pelaajalla on mahdollisuus heittäytyä rikolliseksi ja

hahmon varustus painaa vähemmän kuin pelaajan taito. Pääosa hyökkäyksistä vaatii tuekseen asemitumista ja näppäimistön suuntanuolilla tähtäämistä, mikä tekee mättämisestä huomattavasti perusmmorpgailua strategisempaa. Julkaisuaikanaan pahoista lastentaudeista kärsinyt peli on kypsynyt vuosien myötä, ja tarjoaa jo kiinnostavan ja pelikelpoisen vaihtoehdon tyllymmän fantasian ystäville.



## CHAMPIONS ONLINE

ALUSTA PC ■ KEHITTÄJÄ Cryptic Studios ■ KUUKAUSIMAKSU 13 €

Nelivärisiä supersankarisarjakuvia ihannoivan Champions Onlinen ystävät ymmärtävät, että hyvisten tehtävä on suojella suurkaupunkia superpahiksilta. Tarkoituksella mustavalkoisessa maailmassa jäljitellään supersankareiden kulta-aikaa minkä kyetään - viitat hulmuavat, kalsarit puetaan trikoiden päälle ja käsistä lähtevät energiasäteet heijastelevat aina käyttäjänsä luonnetta.

Champions Onlinen virallinen valttikortti on kuitenkin hahmojen valtava muokattavuus. Hahmoa luotaessa on mahdollista tehdä juuri sellainen sankari, kuin mistä teinipoikana on aina haaveillutkin. Järjettömät määrät erilaisia ruumiinrakenteita, asuvaihtoehtoja, lisälaitteita, aseita sun muuta takaavat, että ulkonäkö on kondiksessa, mutta myös hahmon kyvyt voi valita vapaasti. Pisteinä :n päällä peli antaa määrittää myös sen, miltä voimien käyttö näyttää.



## LORD OF THE RINGS ONLINE

ALUSTA PC ■ KEHITTÄJÄ Turbine ■ KUUKAUSIMAKSU 13 €

Kolme vuotta sitten julkaistu LOTRO avaa Keski-Maan portit niin leffatrilogian kuin Tolkienin kirjojen ystävillekin. Väreiltään ja maisemiltaan rikkaan pelin eppinen taustatarina kulkee rinnakkain Sormuksen Saattueen seikkailujen kanssa. Joulukuussa julkaistu maksullinen laajennus Siege of Mirkwood tapahtuu ajallisesti samalla, kun Frodo tovereineen lepää Lothlórienin saloissa. Seuraavan laajennuksen on arveltu jatkavan Rohaniin.

LOTROa olisi helppo erehtyä pitämään tyhjäänpäiväisenä fanituotteena, mutta peliä pelanneet tietävät paremmin. Vaikka animaation taso on kirjava ja pelimekaniikka typistetty versio WoWin vastaavasta, peli on tunnelmaltaan vahva. Etenkin visuaalisilta puutteiltaan se noudattaa melko uskollisesti vanhan J.R.R.:n visiota. LOTRO on oiva valinta ennen kaikkea niille, joille parhaan mahdollisen miekan metsästystä tärkeämpää ovat tarinavetoiset seikkailut ja Keskimaan maisemissa samoilu.

## VAIHTELUA LINJAAN



### ALL POINTS BULLETIN

ALUSTA PC, Xbox 360 ■ KEHITTÄJÄ NCsoft ■ TULOSSA 2.7.2010

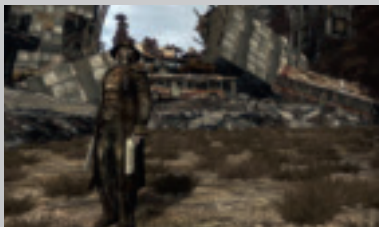
Jos Grand Theft Auton nettipeli miellytti, APB saattaa olla se seuraava askel. Poliisien ja rikollisjengien hektistä käihinää tarjoava peli sallii FPS-tyyppiset tappelut enintään 8v8 pelaajan kokoonpanoissa, ja generoi tehtävät heittämillä pelaajaporukoita toisiaan vastaan. MMO-leiman pelissä oikeuttaa sosiaalinen alue, jossa voi hengailun ja ostostelun lisäksi myös väsäätä kaikkea autoista vaatteisiin ja käynnysoittoääniin. Luomuksiaan voi myös trokata joko pelivaluuttaa tai myös pelaajan maksamiseen käyviä Realtime Worlds -pisteitä vastaan.



### EVE ONLINE

ALUSTA PC, Linux ■ KEHITTÄJÄ CCP ■ KUUKAUSIMAKSU 13 €

EVE tarjoaa kilpailuhenkistä Excel-pelaamista tylyimmillään. Kovan oppimiskäyrän takaa paljastuu pelimaailman palkitsevin talouspoliittinen avaruussimulaatio. Pelin erikoisuuksia ovat taitojen kehittyminen reaaliajassa, yksi ainoa palvelinavaruus kaikille pelaajille, sekä täysin armoton kädenvääntö pelaajakorporaatioiden välillä niin PvP:n, talouden kuin korporaatiopolitiikan tasolla. Kun ylläpito puuttuu vain selvään pelikoodin hakkerointiin ja yksi raskas risteilijä maksaa peliikkujen edestä virtuaalivaluuttaa, ei ole ihme, että EVE-pilottien mantra kehoittaa lentämään vain aluksilla, jotka on varaa myös menettää.

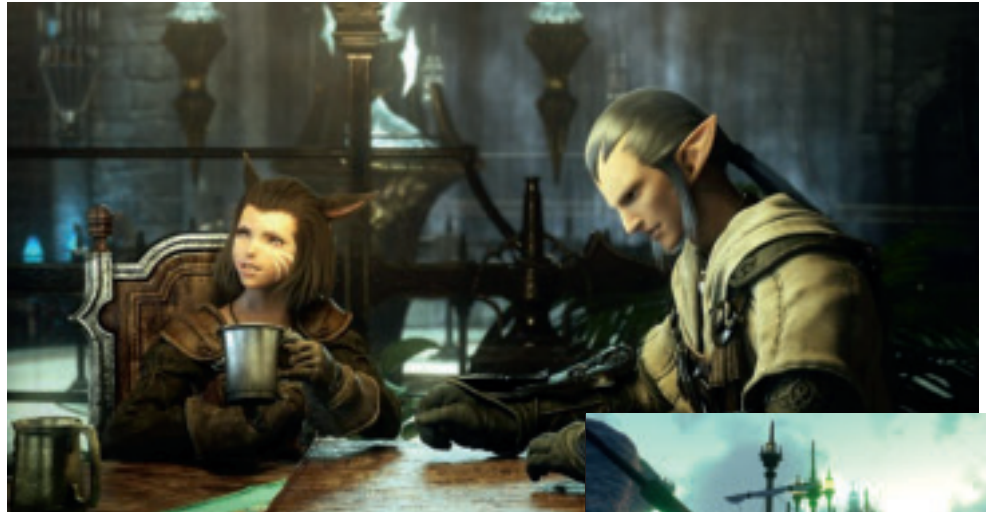


### FALLEN EARTH

ALUSTA PC, Mac ■ KEHITTÄJÄ Icarus Studios ■ KUUKAUSIMAKSU 13 €

Pandemian tuhoamaa ihmiskuntaa käsittelevä indie-MMO erottuu FPS-tyylisellä tähtäysjärjestelmällä, hahmoluokkien hylkäämisellä sekä mahdollisuudella rakentaa itse jokainen pelistä löytyvä esine. Pelistä myös puuttuvat kaikki hevosta ja autoa nopeammat kulkupelit. Tunnelmallista hitautta nakertaa hieman bugisuus sekä välillä pökökelö animaatio.

## TULOSSA 2011



## FINAL FANTASY XIV

ALUSTA PC / Playstation 3 ■ KEHITTÄJÄ Square Enix ■ TULOSSA 2011

Japaniroolipelin maineikkain sarja on kääntynyt MMO-muotoon kerran aikaisemminkin, kymppiössä. Neljästoista osa lupaa suosikkilenssin ja hovisäveltäjä Nobuo Uematsun musiikkien lisäksi ainakin yhtä porkkanaa: hahmonkehitys hylkää tasohipan ja kokempuspisteet, ja antaa pelaajien sen sijaan yhdistellä erilaisia hahmoluokkia hahmonsa varusteita muokkaamalla. Toisena houkuttimena on lupaus Playstation 3 -versiosta, mutta tämä saattaa olla toiveajattelua. Tällä haavaa kaikki konsolien MMO-projektit tuntuvat odottavan päätöksiä konsoliverkkojen lisensointitahoilta.



## STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

ALUSTA PC ■ KEHITTÄJÄ Bioware ■ TULOSSA Syksy 2011

BioWare, roolipelien kovin luottostudio, sekä avaruusopperan legendaarisin lisensointinimi. Bioware on luvannut suuria pelistä, joka ottaa MMO:n perinteisen jatkuvuuden ja yhteisöllisyyden ja lisää siihen vahvan tarinan. Toistaiseksi pelistä on nähty loistokasta NPC-ääninäyttelemistä, joitain hahmoluokkia sekä lisensointikollista konseptikuvaa. Lisäksi NPC-hahmojen luvataan reagoivan pelaajien tekemisiin uskollisuudella tai petturuudella. MMO-osuusiin asiantuntemusta lainaa EA:n roolipeliryhmän PvP-pelien veteraani, Mythic Entertainment.





FROM THE MAKERS OF GRAND THEFT AUTO

# RED DEAD REDEMPTION™

## OUTLAWS TO THE END

### 21 MAY

[ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION](http://ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION)

**18**  
www.peg.info



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE





Julkaisu 2011

## The Witcher 2: Assassins of Kings

Alusta PC/Xbox 360 Kehittäjä CD Projekt Julkaisija Namco Bandai Pelityyppi Roolipeli

### RYHDIKKÄÄLLÄ ITÄEUROOPPAFANTASIALLA

tykittänyt CD Projekt tähtää kulttiroolipeli The Witcher'in seuraajaa ensi vuoden alkuun. Esikois-peli keräsi mainetta suhtautumalla fantasia-genreen poikkeuksellisen aikuisesti sekä turpasaunan että vikiteltävien sutturoiden osalta. Aikuiseen makuun suunnatun roolipelin jatko-osassa on ainakin uusi taistelusysteemi ja petrattu dialogijärjestelmä. Peli antaa palttua tyypilliselle hyvä-paha -asettelulle ja kylpee harmaan eri sävyissä. Päätökset tehdään oma etu mielessä ja ystävät poimitaan niinkään myöskin hyödyllisyyden, ei persoonien perusteella. Tehdyillä valinnoilla on seurauksensa, jotka voivat pintaautua vasta pitkän ajan päästä. CD Projekt on ilmaissut halunsa kehittää The Witcher 2:n myös konsoleille, mutta julkaisija Namco Bandai on vahvistanut vain PC-version.

Jori Virtanen



### ADAMIN MATKA MAAILMAN YMPÄRI

Päähenkilö Adam Jensen tahtoo haluta olla melkoinen maailmanmies. Vieräiltävin kaupunkeihin lukeutuvat ainakin Shanghai, Detroit ja Montreal. Tiedämme myös, että Adam tulee tekemään tuttavuutta todellisuuteen pohjaavien salajärjestöjen ja pelottavien kulttien kanssa.

### PÄIVÄN SAMAN ON VAIHTELU

Deus Ex: Human Revolutionissa yksi tärkeimmistä teemoista on vaihtelu. Pelaaja voi kehittää Adamin kykyjä ihan miten haluaa, panosti sitten toimintaan, salaviihkaisuuteen, hakkerointiin tai sosiaalisiin taitoihin. Näiden lisäksi pelistä löytyy runsaasti kyberneettisiä parannuksia, kuten vahvempia hiilikuituhaksia, kehonsisäisiä aseita tai vaikkapa pupillit suureksi saavia feromoneja.

Julkaisu 2011



## Deus Ex: Human Revolution

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä Eidos Julkaisija Square Enix Pelityyppi Toiminta/Roolipeli

**VUOSI 2027.** Ihmiskunta on sanoutumassa irti evolution rattaista ja ottamassa ensi askeleensa muokataksaan itse itseään. Pelin ulkoasu heijastelee murroskautta upeasti: neo-noirin tummanpuhuvat sävyt sekoittuvat

renessanssin värikylläisyyteen ja kullan hohteeseen, tehden fantastisista ympäristöistä esteettisyyden riemujuhlaa.

Tuimallinen päähenkilö Adam Jensen kiteyttää kybernetiikan viehätöksen. Hänen tapauksessaan on vaikea erottaa missä liha loppuu ja kone alkaa. Miehen aisteja on keinotekoisesti tehostettu, ja hänen kätensä ovat terästä ja hiilikuitupunosta.

Giganttisen, asfaltista ja teräksestä rakennetun ja korkeuksia kurottelevaan metropolin erraattinen syke lyö rähjäisissä lähiöissä kuin sydänkohtauksen partaalla. Jensen on etsimässä pahoissa vaikeuksissa olevaa

hakkeria, häntä eivät kiinnosta saastaisia katuja reunustavat huorat, ramen-kojut, elektroniikkakaupat tai räväkästi pukeutuneet punkkarinuoret. Kyberneettisesti paranneltu mies leikkaa tiensä ihmistungoksen läpi kuin molekyyllitasolla teroitettu veitsi. Jensen livahtaa paikalliseen yökerhoon pöllityllä VIP-kortilla kovistelevaan paikan pomoa. Pääjehu puhuu sivu suunsa – hän tietää missä hakkeri on, ja pian sen tietää myös Jensen.

Tehtävä siirtyy teollisuusalueelle, jossa sankarimme saa esittellä tuhoisempia taipumuksiaan. Jättimäisen taittoiveitsen avulla Jensen suostuttelee vartijan avaamaan oven kontrollihuoneeseen, jossa pannaan päreiksi hälyt-



Julkaisu TALVI 2010

## Spider Man: Shattered Dimensions

Alusta Wii / PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Beenox  
Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

**SHATTERED DIMENSIONS** sijoittuu neljään eri maailmaan, jotka kaikki pohjaavat johonkin Hämiksen sarjakuvainkarnaatioista. Näistä on nyt paljastettu kolmas, Spider-Man 2099. Vuoden 2099 Hämiksellä on useimmat edeltäjänsä voimat, mutta hänen pukunsa tarjoaa näiden lisäksi myös useita futuristisia kikkoja. Tulevaisuuden Hämis ei ehkä virallisesti osaa lentää, mutta tätä eroa on vaikea pelissä huomata. Pukuunsa sisältyvillä liitosivillä Hämis pystyy sukeltamaan huimaan liitton ja seuraamaan lentäviä vihollisiaan suurkaupungin valtaisen rakennusten ja lentoliikenteen seassa. Kyseessä ei ole avoimeen maailmaan perustuva peli, vaan enemmänkin tiivistä tarinaa seuraava 12 tunnin toimintapläjäys. Silti, Spider-Man: Shattered Dimensions näyttää tässä vaiheessa lupaavalta.

**Mika Sorvari**



timet ja videokamerat. Tämän jälkeen aluetta partioivat vartijat ovat totaalissa informaatiopimennossa, ja heidät on helppo napsia yksi kerrallaan. Jensenin kynärpäistä esiin naksahavien terien avulla stevarit

## Neo-noir kohtaa renessanssityylin

ovat vainaita jo ennen kuin kypärä kolahtaa asfalttiin.

Jensen kytkee päälle röntgenkatseen, jolla havaitsee seuraavan kohteensa paksusta betoniseinästä huoli-

matta. Teräksinen nyrkki iskee jykevän muurin läpi suoraan paha-aavistamattoman vaksin kalloon. Kovaotteinen sankari siirtyy uusiin aseisiin ja havaitsee pääarakennuksen sisällä liikettä. Pääsisäänkäynti olisi liian riskialtis vaihtoehto, joten kyberneettisesti ehostettu tunkeutuja kipuaa palotikkaita katolle. Vartijat sattuvat pitämään palaveria yhden kattoikkunan alapuolella, joten Jensen loikkaa ruudusta sisään. Ilmalennon aikana Jensenin kehoon istutetut pienet kranaatinheitimet sylkevät terveisiä häkeltynneiden vartijoiden keskelle. Kun pöly laskeutuu, tolpillaan on enää vain Jensen.

Jensen jatkaa matkaansa kohti varaston toimistoa.

Terästetty kuulo poimii yläpuolelta roottorien meteliä, ja yhtäkkiä valtava metallikuutio iskeytyy Adamin eteen. Kimpale alkaa venytellä ja avautuu nelipyöräiseksi tankiksi, jonka raskaat konetykit osoittavat suoraan Jensenia kohti. Sähkömoottorit pyöräyttävät viheltäen monipiippuiset kanuunat käyntiin - sarjatulit alkaa laulaa staccatoa ja sankarimme kierähtää, poimii maasta rynnäkkökivääriä ja kytkee sen varmistimen pois päältä. On aika vaihtaa tanssityyli toiseen.

Tältä peliltä voi odottaa todella, todella paljon.

**Viktor Eriksson**



**KOHTI ÄÄRETÖNTÄ JA SEN YLI**  
Guerrilla suostui paljastamaan, että Killzone 3:n loppuhuipennus vie pelaajan avaruuteen. Kiihmäksi kuulostaa aidosti jännittävältä, ja on mielenkiintoista nähdä miten taistelu ihmisten ja helghastien välillä toimii painottomassa tilassa.

**PUUKKO ON PISTÄMISTÄ VARTEN**  
Erlaisia lähitaistelutappoja on valtavasti, sillä ympäristöllä on valtava merkitys lopputulokseen. Riippuen siitä, miten läheltä armomurhan aktivoi, jälki saattaa olla komea ilmalento tai tappavan rankka runttaus. Killzone 3 on sarjan brutaalein osa miten päin vain.



**VIELÄ SIEVEMPI KUVA!**  
Guerrilla on puristanut Pleikkarista sellaista jälkeä irti, että kakkososan komeat valaistukset vaikuttavat kolmosen loisteliaan ulkoasuun rinnalla surkeilta tuikuilta. Guerrillan mukaan pelimoottori pyörii tästä huolimatta 40% edeltäjänsä nopeammin.

Julkaisu MARRAS

## Killzone 3

Alusta **Playstation 3** Kehittäjä Guerrilla Games  
Julkaisija Sony Pelityyppi Toiminta

**KILLZONE 3:N ENSIESITYS** avataan hätkähdyttävällä tavalla. Valtavalla valkokankaalla helghastisotilaan oranssi silmäpari päilylee ympärilleen uhkaavasti. Fasistin aatokset keskeyttää navakka potku naamariin, ja hetkeä myöhemmin kiiltävän puhtaissa nahkasaappaissa marssinut sotilas saa välikyvystä puukosta.

Käänän säälimättömän katseeni ohjuksen minua kohti ampuneeseen helghastiin. Kytken rakettureppuni päälle ja loikkaan raukan niskaan kuin tulisella komeetalla ratsastava julma enkeli.

Killzone 2:n lopussa paha keisari Visari puri multa ja ydinaseet muuttivat epäystävällisen Helghanin suorastaan vihamieliseksi ympäristöksi. Planeetalla ei ole enää hallitusta, ja odotettavasti valtatyhjiötä rientää täyttämään kaksi kovaoitteista ja ikävän hyvin varustettua ryhmittymää. Toisen ryhmittymän johtaja luottaa raakaan voimaan ja sotilaskaluston runsaaseen käyttöön. Toinen ryhmä puolestaan valjastaa teollisuuden sekä prototyyp-

piaseet taakseen. Näiden kahden tulen välissä seisovat ihmiset, kuten pelaajan ohjaama sotilas Sev.

Kolmososalla on paljon uusia temppuja pussissaan, ja brutaalit lähitaistelutapot ovat vain yksi näistä. Erittäin väkivaltaisia lopetusliikkeitä voi käyttää liian lähelle päässeitä helghasteja vastaan ja ne ovat niin liioitellulla tasolla, että suurin osa pelaajista vain hekottelee moiselle. Pelistä löytyy myös rakettureppuja – helghasteilla on lyhyisiin matkoihin tarkoitettuja hippyyreppuja, eikä kuollut mosuri varmaankaan jää kätevävä teknologiaa kaipaamaan. Repuilla ei loikka kovinkaan kauas, mutta pikkuisen jälkipolttimen avulla lyhytkin matka on henkeä-



**SIIVET KANTAVAT, JUU JUU!**  
Helghasteilla on raketitreppuja, joilla pelaaja voi loikata lyhyitä matkoja. Testisession perusteella lentomatkat ovat huikeaa kokemus ja jos ilmassa pitää myös tapella, hauskaa piisaa.

**TULI VAPAA!**  
Uusi lisäys pelin arsenaaliin on Wasp, raketinheitin joka tulittaa useamman ohjuksen kerralla. Hyppyreppuilla varustetut helghastit ovat sarjatulisingolle kevyttä kauraa. Raketireppuissakin tosin on aseistus, jolla hännätään maan pinnalle jumittuneita solttuparkoja.

**3D-TUKI ON HARVOJEN ILO**  
3D-kuvasta on iloa vain niille, joilla on teknologiaa tukeva laitteisto. Harvallapa meistä vielä 3D-telkkaria kotona löytyy, 3D-teknologia on kuitenkin selvästi hyvää vauhtia tulossa ja Killzone 3 on oiva esitys siitä, mitä tulevaisuus tuo tullessaan.

salpaavan siisti kokemus. Hyppyreppujen ansiosta Killzone 3:n kentät tulevat olemaan merkittävästi korkeampia kuin räiskintägenressä on yleensä nähty.

Silmiinpistävin uusi ominaisuus on itsestään selvästi 3D-grafiikka. Testisession perusteella kolmiulotteisuus on toteutettu taiten ja tyylikkäästi. Se onnistuu lisäämään pelikokemukseen jotain oikeasti arvokasta, eikä sorru pelkkään liialliseen efekteillä kikkailuun. Kolmiulotteiset ympäristöt ovat erittäin vaikuttavia – kun ylitän hyistä jokea loikkimalla jäälautalta toiselle, on helppo uskoa olevansa täysin toisella planeetalla. 3D-maailman resoluutio oli kuitenkin testin aikana hyvin alhainen, sillä

kolmiulotteisten efektien tuottaminen vaatii runsaasti tehoja koneelta. Guerrilla lupaa, että lopputulos on huomattavasti prameampi kuin tämä varhainen versio.

## Kolmiulotteinen grafiikka lisää peliin arvoa, ei pelkkää kikkailua

Testisessiossa näytettiin vain talvisia maisemia, mutta Guerrilla lupaili myös räikeän kirkkaiden valojen kyllästämiä viidakkomaisemia. Graafinen ilme on joka

tapauksessa ottanut jättiharppauksen kakkososan huikeasta tasosta – ulkoasu on entistä koreampi ja loisteliaasti käytetyt valaistuseffektit näyttävät entistä vaikuttavimmalta.

Killzone 3 on jatkoa yhdelle viime vuoden parhaista peleistä ja ansaitsee siksi välittömän huomiomme. On hienoa saada lisää vanhaa mutta erittäin mieltävää keitosta, etenkin kun uusia ominaisuuksia on runsaasti ja kaikki niistä vaikuttavat olevan rouheampia kuin toivoimme. Kun Guerrilla mainitsee pelin klimaksin sijoittuvan avaruuteen, kuumotusmittari palaa jo puhki.

**Jonas Elfving**



Julkaisu 2010

## DJ Hero 2

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Freestyle Games  
Julkaisija Activision Pelityyppi Musiikki

**DJ HERO 2:N TEEMANA** on luonnollisesti uutta ja enemmän. Pelimoodeja on laajennettu, kuten on myös artistivalikoimaa. Esittelytilaisuudessa painotettiin erityisesti kanadalaisen Deadmou5:n osallistumista projektiin.

Activision on pyrkinyt parantamaan pelin sosiaalista puolta, joten luvassa on paremmin bileisiin soveltuva kokemus ja kuusi uutta pelimuotoa. Esimerkiksi partyplay antaa kahden DJ:n pyörittää levyjä samalla kun kolmas pelaaja koittaa pysyä mukana mikrofonin kanssa. Freestyle-mahdollisuuksia on myös parannettu: joka miksauskeen kuuluu freestyle-osuuksia, joissa pelaaja pystyy ottamaan musiikin hallintaansa entistä laajemmin. Sadasta kappaleesta koottujen miksausten voimalla aloittava DJ Hero 2 jatkaa rohkeasti Activisionin yritystä tuoda jotain uutta musiikkipelien saralle.

**Mika Sorvari**



### VERTA PAKKIIN

Huumoriarvostaan huolimatta Deathspankissa ei verta säästellä. Hurmetta itse asiassa lotrautaan litratolkulla - Gilbert selvästi ymmärtää, että lioiteltu määrä verta on hausempaa, kuin pikkuiset pisarat paidan kauluksessa.

### VIVAHEIKAS MAAILMA

Deathspankin jokainen hetki ja jokainen kuva on täynnä visuaalista karkkia. Kuvan korsto on tästä hyvä esimerkki - asento on humoristisen lioiteltu, Bolivian kokoinen lasileuka suorastaan kerjää rystysillä silittämistä, ja koska miekka ei ole teräase, siihen on pultattu piikkejä kiinni.

Julkaisu 2010



## DeathSpank

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Hothead Games  
Julkaisija EA Pelityyppi Toiminta

**JOTKUT PITÄVÄT HÄNTÄ** kirouksena, toisten mielestä hän on todellinen sankari. Mutta he kaikki kutsuvat häntä Deathspankiksi! Näin alkaa ladattava seikkailu Hothead Gamesilta ja legendaariselta pelisuunnittelijalta Ron Gilbertiltä, joka on ansainnut kannuksensa Monkey Islandin ja Zak McKrackenin tapaisilla klassikoilla. Peliä

on kuvailtu sekoitukseksi Monkey Islandia ja Diabloa, ja meille jotka rakastavat molempia, tästä voi muovautua yksi vuoden kohokohdista.

Pelaaja hyppää itsensä sankariksi nimittäneen Deathspankin saappaisiin. Miekkonen on oman maailmansa vastine Karibianmeren Guybrush Threepwoodille. Deathspank on kuullut myyttisestä, taianomaisesta esineestä, joku kuvataan vain The Artifactiksi. Se on niin voimakas, että kuka tahansa soturi voi se käsissään pelastaa maailman - ja juuri niin Deathspank aikoo tehdä. On vain yksi mutka matkassa: kuka sanoi, että maailma tarvitsee pelastusta?

Deathspank on klassinen hack'n'slash-peli, jossa vihollisia lahdetaan joukoittain varusteiden keräämiseksi ja one-linereiden laukomiseksi. Peli perustuu yksinkertaiseen mutta ymmärrettävään filosofiaan: pelaajalla pitää olla hauskaa. Tekijät brassallevat, että ilmestyessään Deathspank on yksi suurimmista ladattavista peleistä. Se julkaistaan Xbox Livessä ja PlayStation Networkissa suhteellisen alhaiseen hintaan ja sisältää satoja sivutehtäviä, massoittain hirviöitä, lukemattomia aseita ja valtavan maailman.

Pelaaja voi käyttää monenlaisia miekkoja ja kirveitä kellistäessään honteloita luurankoja, raivopäisiä kanoja



Julkaisu 25.6.

# Transformers: War for Cybertron

Alusta PC / PS3 / Wii / Xbox 360 Kehittäjä High Moon Studios Julkaisija Activision Pelityyppi Toiminta

**AIKANA ENNEN** valepukuisten robottien saapumista Maahan käytiin Cybertronissa raskasta sisällissotaa. War for Cybertronin kahdessa kampanjalinjassa seurataan Megatronia ja Optimusta konfliktiin viime hetkillä.

Esittelytilaisuudessa peli näytti hyvältä. Maisemissa oli massiivinen fiilis ja ruudulla tapahtui koko ajan todella paljon ilman, että selkeydestä tai animaation pehmeystä tingittiin. Myös pelattavuuteen oli panostettu – mikä sen hauskeempaa kuin kaasuttaa autonäköistä vihollista, muuttua vauhdista robotiksi ja tintata vihua päin näköä niin, että pultit lentelevät? Mellastaa voi myös co-opina kahden kaverin kera, ja jos joku urvahtaa kesken kaiken, ottaa tekoäly ohjat lennosta. War for Cybertron voi olla kesän yllätysshitti - räiskintäpellen ystävien kannattaa sitä ainakin kokeilla.

**Mika Sorvari**



ja äkäisiä karhuja. Pelissä on myös kaksin käsin pidettävä moottorisaha, keihäs, jalkajousi ja jopa laserpyssy, jos kättä pidemmälle on totista tarvetta. Tehtävä rakenne on myös perinteitä kunnioittava ja

## Perusidea: pelaajalla pitää olla hauskaa

vastaan tulevat hahmot pyytävät pelaajalta monenlaisia palveluksia. Odotettavissa on muun muassa kanannokkien ja zombinkynsien keräilyä ynnä muuta mukavaa.

Mukana on joitain roolipelielementtejä kuten hahmonkehitystä, mutta systeemi on hyvin helppokäyttöinen eikä pelaajien aikaa tuhlaata valikoissa säätämiseen. Kokemustason noustessa pelaaja voi valita uuden sankarikortin, joka antaa tiettyjä lisäkykyjä. Käytössä voi olla kerrallaan kahdeksan korttia ja niitä voi vaihdella tarvittaessa.

Ron Gilbert on 2D-miehiä, joten Deathspankillä on oma, hyvin ainutlaatuinen graafinen tyylinsä. Se on mielenkiintoinen sekoitus 2D:tä ja lähes ympäryöreää 3D-maailmaa. Gilbert itse kuvailee sitä näyttämökirjaksi pelin muodossa. Dialogit etenevät juuri niin kuin vanhan koulukunnan osoita ja klikkaa -seikkailuissa, joissa

päähenkilön vuorosanat valitaan itse. Riippumatta siitä mitä valitsee, jutut nostattavat kasvoille usein makean hymyn. Ääninäyttelemineen on yllättävän hyvää vaihdelllessaan siirappisen ja ylidramaattisen välillä, ja nauroin ääneen useaan otteeseen.

Deathspank vaikuttaa hauskalta seikkailulta, joka ei ota itseään liian vakavasti, ja Ron Gilbertin sarkastinen huumori tuo hyvällä tavalla mieleen alkuperäiset Monkey Islandit. Peli näytti kutakuinkin valmiilta, kun pääsin pelaamaan sitä, joten julkaisuun ei pitäisi mennä enää kovinkaan kauaa.

**Adrian Berg**



**PIRULLINEN NUOTTITUS**  
Guitar Hero: Warriors of Rock kääntää katseensa juurtensa suuntaan ja vääntää vaikeustasoa takaisin kovempaan suuntaan. Sarjan pelejä helpoista pitäviä tiluttelusankarit, nellirajajumpaleista puhumattakaan, voivat huokaista helpotuksesta: haastetta on varmasti enemmän kuin tarpeeksi.



**SISÄINEN SANKARI**  
Jokaisella klassisella Guitar Hero -hahmolla on oma sisäinen metallisoturinsa, jonka vapauttaminen kannustaa entistä tiukempaan revittelyyn. Axel Steel kanavoi selvästi sisäistä James Hetfieldiään -- nähtäväksi jää, viekö kolkoiden kiitto miehen mennessään vai löytyykö poskiparrasta voimaa tavoitella legendojen kitaraa?

Julkaisu 2010

## Guitar Hero: Warriors of Rock

Alusta Wii / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Neversoft  
Julkaisija Activision Pelityyppi Musiikki

**GUITAR HERO ON POLKENUK** paikallaan viimeisen parin julkaisun ajan, mutta Warriors of Rock aikoo nyt muuttaa tämän uudistamalla pelisarjaa, palauttaen sen samalla takaisin rokkaaville juurilleen. Haastattelimme Neversoftin

Brian Brightia aiheesta.

Warriors of Rock on uudenlainen, tarinapohjaisempi Guitar Hero, jossa aiemmista peleistä tutut kitarasankarit löytävät sisäisen metallisoturinsa ja lähtevät etsimään legendaarista kitaraa, jonka avulla kaadetaan suuri Peto ja vapautetaan rockin puolijumala. Soturihahmot ovat eräänlaisia supersankareita, joilla on kullakin oma erityisvoimansa, ja myöhemmissä pelin vaiheissa näistä voi koota itselleen parhaiten sopivan yhdistelmän.

Jokaisella metallisankarilla on oma tarinansa, johon sisältyy tiettytyyppistä musiikkia. Bright harmitteli sitä, kuinka Guitar Hero 5 ja Guitar Hero: World Tour koittivat

hampaattomasti miellyttää vähän kaikkia, mutta lupasi samalla, että ainakin tässä asiassa ollaan tehty täyskäännös. Warriors of Rockin 90:n kappaleen biisilista on

## Valittua, kitara-pohjaista räiminää

tarkkaan valikoitua, kitarapohjaista räimintää. Kyseessä on tietoinen riski, joka saattaa jättää osan mainstream-yleisöstä kylmäksi, mutta ainakin metallimiesten kiinnostus on taattu. Tämä on peli, jossa on asennetta.



**TÄHTIÄ; TÄHTIÄ**  
Siinä missä vaikeustaso on noin yliääntänsäkin nostettu, kitaroilla tilanne on vielä parempi. Skitkat on nimittäin nostettu takaisin pelin keskipisteeseen ja taitava revittelijä voi kiskaista 40-kertaisen bonuskeron standardina olleen nelosen sijasta!



**TARINAVETOINEN HEVIMATKA**  
Guitar Hero ei ole enää pelkkä keikkalavalta toiselle siirtyvä setti toisistaan irrallisia soittolistoja. Warriors of Rockin myötä pelissä on juoni, jossa eteneminen vaatii kymmeniä kitarankäsitteitä. Myönteisyys raskaampaa musiikkia kohtaan katsotaan myös plussaksi, sillä Warriors of Rockista ei juuri turhia purkkaporralleja löydy.

**HEAVY METALI!**  
Warriors of Rock ammentaa esteetiikkaansa legendaarisista Heavy Metal -sarjakuvalehdistä sekä psykedeelisistä hevillevien kansitaiteesta. Lopputulos on jotain, missä kaikki on koko ajan tulossa ja raskaat riffit ravistelevat uinuvat jumalat horroksestaan hereille.



Warriors of Rock ammentaa samasta lähteestä kuin viime vuonna ilmestynyt Brutal Legend. Molemmat nojaavat äärimmäiseen metalli-ikonografiaan, Heavy Metal -lehden psykedeliasia lähenteleviin maisemiin, joissa kromiojet virtaavat ja raskaspoiviset valkyyriat ratsastavat liekehtivien taivaiden halki lentoliskoilla. Ulkoasu on sarjakuvamaisen ylilyöty ja kaikki nupit on käännetty yhteentoista ilman ironian häivääkään. Tämä ei ole pahasta, ottaen huomioon sen geneerisyyden, joka Guitar Heroa päällä on viime aikoina levännyt.

Peliin on myös lisätty huomattava määrä kappalekohtaisia haasteita, jotka voi soveltaa myös aiemmin

hankittuihin Guitar Hero -biiseihin. Haasteissa on kolme tasoa, joita kunnianhimoiset kitarasankarit voivat tavoitella. Haastetta riittääkin, koska metallisotureiden supervoimat mahdollistavat jopa legendaariset 40 tähteä! Viiden tähden skaala on nyt virallisesti eilispäivää.

Metallilegenda Dave Mustaine Megadethistä osallistui myös pelin luomiseen ja sävelsi sitä varten brutaalin Sudden Death -kappaleen, joka tulee varmasti tarjoamaan tekemistä jopa Dragonforcen biisit selättäneille kitaramehille. Toinen Warriors of Rockissa kuultava legenda on KISS'in Gene Simmons, jonka rouheaa ääni johdattelee pelaajaa eteenpäin tarinassa.

Warriors of Rock tuo mukanaan täysin uudenlaisen kitarahjaimen, joka on tällä hetkellä prototyypivaiheessa. Ideana on, että kaikki elektroniikka sijoitetaan nyt keskeiseen kaulaosaan, johon voi sitten liittää haluamansa mukaisen kitaran rungon siivekkeineen muodostamaan unelmiensa skitan. Tämä onkin vain sopivaa, sillä vaikka Warriors of Rock on edelleen bändipeli, on kitarointi taas nostettu sen keskipisteeksi.

Luvassa on siis jotain uutta ja jotain vanhaa, paluu metallin lähteille esitettynä tavalla, jota ainakaan tässä sarjassa ei olla aiemmin nähty...

**Mika Sorvari**



Julkaisu SYKSY 2010

## FIFA 11

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä EA Sports  
Julkaisija EA Pelityyppi Urheilu

**FIFA-SARJA ON HARPPONUT** viime vuosina voitosta voittoon. Monille jo FIFA 10 oli kaikki, mitä virtuaalijalkapalloilulta kehtaa toivoa, joten suuria parannuksia ei tänä vuonna välttämättä edes tarvittaisi. Ensituntumalta FIFA 11 on silti muuttunut yllättävän paljon. Peli ei tarjoa vain tarkempaa grafiikkaa tai terävämpää tekoälyä, vaan tekee myös pelituntumasta aiempaa realistisemmän - ja pelaajakohtaisemman.

EA kutsuu uudistusta nimellä Personality Plus. Ronaldinho kuljettaa palloa silmännähdn eri lailla kuin pallon perässä ravaava keskikason futaja, Wayne Rooney puolestaan ahertaa koko kentän alueella, kun taas toiset pelaavat tarkasti vain tiettyä paikkaa. EA:n yritys yksilöidä futajaat vaikuttaa lupaavalta. Peliajatus on nyt selvää hyötyä, mikä tekee pelistä entistä autenttisemmän kokemuksen.

**Carsten Odgaard**



### OTTELUJAA POIKINEEN

Tekijät lupaavat yli 30 ottelijaa, mutta niiden tarkka määrä on hämärän peitossa. Se on kuitenkin varmaa, että kehässä nähdään Fedor Emelianenko, Randy Couture, Dan Henderson, Shinya Aoki ja Ronaldo "Jacare" Souza.

### YKSITYISKOHTIA PIISAA

Hienona yksityiskohtana peli muistuttaa ne vastustajat, joita vastaan on edellisissä otteluissa taistellut. Häkissä useasti yhteen ottaneet pukarit muovautuvat suoraan arkkivihollisiksi. Kommentaattorit puhuvat tästä ottelun aikana ja yleisö reagoi kuumaan kamppailuun omalla tavallaan.

Julkaisu 9.10.

## EA MMA

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä EA Sports  
Julkaisija EA Pelityyppi Urheilu

**EA ON RAKENTANUT** kahmalokaupalla erilaisia urheilupelejä, mutta vapaaottelukehässä pelijätti on vasta keltanokka. Yhtiön ensimmäinen vapaaottelupeli on EA Sports MMA, joka saa vastaansa kivikovan veteraanin, UFC Undisputedin. Haastajan asema sopi EA:lle - Skate-sarjakin syrjäytti Tony Hawkin skeittipelien valtaistuimelta.

Käykö tällä kertaa samoin?

Pääsimme kokeilemaan taistelua puolisen tuntia pelin tuottajan kanssa. Ohjaus iskostui selkäyttimeen nopeasti. Pelaajan ei tarvitse opetella monimutkaisia näppäinyhdistelmiä, joita niin usein taistelupeleissä käytetään, vaan pääpainon saavat ajoitus ja strategia. Fight Night -pelin tavoin vasemmalla tatilla ohjataan taistelija kehässä ja oikealla isketään. Pelissä on myös mahdollista muunnella iskuja monin eri tavoin esimerkiksi vaakapotkuiksi.

Koska ohjaus on itsestään selvää, pelaaja voi alusta asti keskittyä vapaaottelun nyansseihin. Peli kaappaa lajin kiihkon mainiosti. Ottelijat kamppailevat parhaista

asemista hyökätäkseen tehokkaimmalla mahdollisella tavalla. Toisaalta altavastaaja yrittää kaikin keinoin väistää hyökkäykset ja kääntää tilanteen.

Kun vastustajan saa tukevaan lukko-otteeseen, lukittu raaja muuttuu läpinäkyväksi ja pelaaja näkee kirjaimellisesti rutisevaan luuhun asti. Kamera zoomaa lähemmäs taistelijoita, jotta luun voi nähdä vääntyvän vääntymistään. Mitä punaisemmaksi se muuttuu, sitä kipeämmältä lukittu taistelija näyttää. Tappio ei ole enää kaukana. Ei ole yllätys, että löysin itseni tästä asemasta useammin kuin kerran testauksen aikana.

Matossa alakynteen joutuneen on tärkeää taistella



Julkaisu SYKSY 2010

## MADDEN NFL 11

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä EA Sports  
Julkaisija EA Pelityyppi Urheilu

**AMERIKKALAINEN JALKAPALLO** nauttii vain vähäistä suosiota Euroopassa, mutta ehkä Madden 11 innostaa uusia faneja lajin pariin. Tämän vuoden versiossa EA nimittäin pyrkii madaltamaan pelin aloituskynnystä.

Päämääriä on ollut kolme: tehdä pelistä yksinkertaisempi, nopeampi ja syvempi. Ottelut eivät veny maratoneiksi eikä pelaajaa hukuteta monimutkaisiin valikoihin. Samalla realismia yritetään lisätä. Tavoitteet näkyivät selvästi ennakkoversiossa. Taktiikkavaihtoehdot on kutistettu yksinkertaisiin näppäinkomentoihin ja ohjaukseen on haettu mallia FIFA-sarjasta: monimutkaisetkin peliliikkeet luonnistuvat vain kahta tattia käyttämällä. Myös grafiikkaa on viilattu ja selostukseen on lisätty innostavaa energisyyttä. Puolen tunnin testi jätti hyvän maun.

**Carsten Odgaard**



tiensä vaikeuksista, kun vastustaja sitoo ja painaa päälle. Kahdensuuntaista vääntöä kuvataan ilmentää ruudulla pyörivä rengas, jonka liikkeitä molempien pelaajien tulee seurata. Mitä paremmin altavastaaja

## Haastajan asema sopii EA:lle

renkaaseen osuu, sitä suuremmaksi rengas muuttuu, ja päinvastoin. Systemi yksinkertaisesti toimii, koska se ylläpitää tehokkaasti tilanteen jännitystä.

Taistelu myös näyttää hyvältä. Pelistä paistaa teki-jöiden palo mallintaa kaikkien ottelijoiden ominaispiirteet. Hahmoista voi erottaa uomia, ruhjeita ja hikikarpaloita, jotka irtoavat iholta iskujen osuessa. Kun eräs ottelija hankki tatuoinnin hankki hahmonsa jo valmistuttua, tiimi palasi sorvin ääreen ja lisäsi sen peliin. Se kertoo jotain siitä, millä vakavuudella EA Sports peliin suhtautuu. Yhtiö yrittää toteuttaa vapaaottelun mahdollisimman huolella.

Pelistä jäi vielä näkemättä monia puolia. Emme esimerkiksi vielä tiedä kaikkia mukana olevia ottelijoita tai tunne nettipelien toteutusta. Myös uratilalla on suurelta osin arvailujen varassa, mutta toivottavasti pelissä on

enemmän lihaa luiden ympärillä kuin Fight Night -sarjassa. Kokonaisuudessaan peli osoitti kuitenkin suurta potentiaalia. Jos urheilupelit maistuvat, pelin edistymistä voi hyvällä syyllä seurata.

EA Sports MMA:lla on hyvät lähtökohdat nousta yhdeksi vuoden kiinnostavimmista urheilu-uutuuksista, ja on jännittävää nähdä, miten se pystyy pistämään kampoihin THQ:n vakiintuneelle UFC-sarjalle. Kilpailusta tuskin on ainakaan häitää. Sen luulisi pitävät molemmat kehitystiimit varpaillaan. Kamppailu käynnistyy loppuvuodesta.

**Carsten Odgaard**



Puhdasta peli-iloa, joka ansaitsee paikkansa kenen tahansa Top 5 -listalla

# SUPER MARIO GALAXY 2

Alusta WII Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 3

Ensimmäinen Super Mario Galaxy oli kaikkea, mitä toivoa saattaa – tiukka ohjaus, hyvää musiikkia, kauniita kuvia ja erittäin luova ja monipuolinen kenttäsuunnittelu. Onko siitä edes mahdollista parantaa? Kyllä, juuri sen Super Mario Galaxy 2 tekee – se on täydellinen jatko-osa.

Kaikkia alkuperäisiä ideoita on kehitetty edelleen ja käyttöön otetaan jatkuvasti useita uusia innovaatioita. Vasta noin 15 tason jälkeen tapasin ensimmäistä kertaa puvun, jonka tunsin ennalta. Mario näkyy pelissä kaikista kulmista ja monilla eri tavoin, on se sitten takaa, ylhäältä, sivulta, isona, pienenä, leijuvana ilmassa, veden alla uimassa tai jäässä. Ja tämä on vain murto-osa koko tarjonnasta. Kolmiulotteisuus on myös jatkuvassa muutoksen tilassa, sillä se perustuu 2D-alustoihin, jotka vaihtuvat painovoiman ailahteluiden mukaan.

Kiehtovinta Super Mario Galaxy 2:ssa on se, miten saumattomasti uudet lisäykset ovat integroitu osaksi kokemusta. Vain muutama



## Se sama tarina

Jokainen tuntee kuvion ulkoa: Bowser on jälleen kaapannut prinsessa Peachin ja pelastuspuoli jää taas Marion hoidettavaksi. Tämä ei häiritse yhtään: Nintendo on ymmärtänyt, että haluamme saman tien hypätä sadunomaiseen maailmaan. Eleganttina siirtymänä kahden Galaxy-pelin välillä kakkososan intro-osuus kääntää pelin tyylikkäästi kolmiulotteiseksi.

minuutti peliä ja tuntuu, kuin Mario olisi aina ollut pilvipuvussa, kivipuvussa tai roikkumassa linnusta kiinni tuntemattoman yllä. Kaikki sopii täydellisesti siihen maailmankuvaan, jolle Shigeru Miyamoto loi perustan noin miljoona vuotta sitten, ja silti uuden pelin suunnittelussa on tähdätty uusiin korkeuksiin.

Pelissä on toki tarjolla Marion lisäksi myös miltei yhtä tuttu serkku Luigi, mutta kaksikon lisäksi löytyy myös dinolemmikki Yoshi. Ne, jotka tuntevat liskon entuudestaan tietävät, että otuksella on valtava suu, jolla se voi niellä ja ampua pommeja. Tämän lisäksi Yoshi voi syödä hedelmiä, jotka saavat dinomme leijumaan tai chilia, joka pistää ystäväisemme juoksemaan hirmuista kyytiä. Liskon pitkä kieli toimii sekä tarttumavälineenä että liiankeinuna, mikä tekee Yoshista hyödyllisen eri tilanteissa. Monet tasot myös edellyttävät kielitaiteilua tavoitteisiin pääsemiseksi.

Vastaan tulevat ideat saattavat olla jo nähtyjä, mutta niitä käsitellään aivan uusilla tavoilla.

Nintendon luovuus paistaa läpi pelin joka hetkestä. Jatkuvasta herkuttelusta maksetaan hellänä peukalona ja kipeinä poskina – ohjainta ei malta millään laskea alas ja koko monituntisen session ajan kasvoilla paistaa leveä hymy

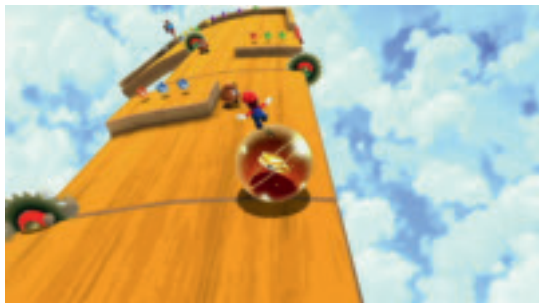
**HYMY YLTÄÄ  
KORVASTA  
KORVAAN KOKO  
SESSION AJAN**

korvasta korvaan. Tunnelma on niin vilpittömän iloinen, huoleton ja leikkisä, että jopa kaikkein ryppyotsaisimpien angstiräiskintäfanien sydämet sulavat.

Juuri tämä on Super Mario Galaxy -pelin salaisuus: ne kykenevät viihdyttämään kaikkia pelureita uhraamatta piiruakaan pelattavuudesta.



Uusia asuja Pivi- ja kivipuku ovat vain kaksi Super Mario Galaxy 2:n uutuusasuista. Niiden lisäksi Mariolla on myös jättipora, jolla jyrssi vaikka planeettojen läpi. Marioveteraanit bongaaavat pelistä myös monia klassikkojuttuja, kuten kummituskostyymiin. Aivan parasta.



Ne eivät kohtele pelaajiaan lapsina ja ne tarjoavat runsaasti haasteita vanhemmille pelaajille. Sitä voi pelata helppona trippinä, jossa voi nopeasti ja vaivattomasti päästä käsiksi kentän päättävään tähteen, mutta silti samainen galaksi vaatii loppupuolellaan todellista taituruutta.

Kovaksi kasvava vaikeustaso ei silti tee pelistä epäreilua – jos seikkailu menee puihin, pelaaja saa syyttää vain itseään, sillä ohjaitavuus on huippuunsa hiottu. Vaikka kamera olisi ylösalaisin tai kelluisin paikallani ilmassa, tiedän tarkalleen mitä liikkeitä seuraavaksi tulee tehdä. Super Mario Galaxy 2 ei vaadi monimutkaisia näppäinyhdistelmiä tai muita abstrakteja suoritussarjoja. Joka tilanteessa ohjaus tulee luonnostaan – pelaaja voi vaivatta poimia ja ampua tähtiä Wiimotella ja samaan aikaan pomppia nunchuckin avulla ympäriinsä. Ja jos kaveri on mukana, hän voi keskittyä tähtien poimimiseen siinä missä itse hoitaa loikkimisen.

Pelin erinomainen soundtrack sisältää

**2:m** **Jonasin kakkosmielipide**  
 Nintendo on saanut tukun lojstoajatuksia ja kaatanut päälle purkin audiovisuaalista sokeria maagisesta varastostaan. Peli tarjoaa karkkisateen lailla vastustamattomia tasohyppelykokemuksia ja juuri kun luulee, että pussista on napannut viimeisenkin makeisen, pohjalta löytyy silti aina uusia. Pelatessa on koko ajan pieni hymy kasvoilla. Super Mario Galaxy 2 on lajituyppinsä kirkkainta kastia.

**Loppukaneetti:**  
 Riemua, viihdettä ja ideoiden rikkautta

**10/10**

orkesteriversioita vanhoista Mario-hiteistä, elektromusiikkia, remiksauksia ja jopa joitakin uusia kappaleita. Musiikki vaikuttaa yleiseen kokemukseen valtavasti, Super Mario Galaxy 2:n pelaaminen ilman ääniä olisi suorastaan rikollista. Siksi hieman ärsyttääkin, että muilta osin lähes maagisesta äänimaailmasta löytyy perusmoka: peli rupeaa rasittavasti piipittämään, kun Mariolta on energia lopussa.

Toinen vähänkään suurempi marinan aihe on Wiin graafinen suorituskyyky. On miltei surullista, että pikku konsoli ei vielääkään kykene HD-laatuiseen kuvaan, sillä etenkin tämän kaltaiset visuaaliset ilotulitukset suorastaan kerjäävät teräväpiirtoresoluutiota. On silti pakko myöntää, että Nintendo on onnistunut puristamaan laitteestaan irti todellista karkkia. Värien käyttö on vivahteikasta ja pirteää, hahmosuunnittelu ja animaatio on suorastaan lumoaavaa, ja koko komeus pyörii silkinpehmeästi. Pelin grafiikka on kuin täysin toisesta maailmasta ja ihan kirkkaasti parasta, mitä Wiillä on nähty. Tästä huolimatta puutteitakin löytyy: joskus täynnä



**Kikkoja täynnä**

Super Mario Galaxy 2 ei ole vain iloisia värejä ja kaunistia presentatiota. Pelaaja voi kokea maailman ennennäkemättömän monipuolisesti testaamalla idearikkaan kenttäsuunnittelun laajoja rajoja. Hyvä esimerkki on painovoimalla kikkailu: kun Mario loikkii tasoilta korkeampiin sfäreihin ja aktivoi gravitaation kääntäviä vipuja, hän kykenee uusilla voimillaan porautumaan suoraan planeettojen läpi.

yksityiskohtia oleva näyttö väriä ikävästi, mikä ottaa pidemmän päälle silmiin.

Kaiken kaikkiaan Super Mario Galaxy 2 on huima suoritus. Nintendo osoittaa kiistatta, miksi Mario on edelleen alustansa valtaistuimella. Peli paketoit yksin kansiin valtavat määrät iloa, luovuutta ja pelisuunnittelun nerokkuutta. Kun koko komeutta vielä kuoruttaa soundtrack, jollaisesta muut kehittäjät voivat vain uneksia, ei voi kuin nostaa hattua. Vaikka peli ei keksikään pyörää uudelleen, se parantaa edeltäjänsä saavutuksia kaikin tavoin ja nostaa rimaa entistä korkeammalle.

**\*Loppukaneetti:**

Vaikka etsimällä etsisi, pelistä ei löydy moitteen sijaa. Superlatiivit loppuvat kesken, kun puhdas tiivistetty pelaamisen ilo vie mennessään.

**Magnus Tellefsen**

**10/10**



Wii-Tiikerin meno on entistä realistisempää, mutta kepeämpikin puttailu onnistuu

# TIGER WOODS PGA TOUR 11

REALISTISIN  
GOLFELÄMYS  
TÄHÄN ASTI

Alusta PS3 / WII / XBOX 360 Kehittäjä EA SPORTS Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-4 Ikäraja 3 Arvioversio WII

Tiger Woodsin uusimmassa riittää ahkerallakin golffaajalla tulkittomasti pelattavaa. Uutta ja ihmeellistä on tällä kertaa tarjolla vähän, mutta sitäkin tärkeämpinä annoksina. PGA-kiertue on saanut sivuunsa Amerikan ja Euroopan välejä selvittelevän Ryder Cupin, minipelivalikoimaan on lisätty minigolf ja mikä tärkeintä, ohjausta on viilattu entistäkin realistisempaan suuntaan.

Itse Tiikerin saappaisiin ei tänäkään vuonna ole pakko loikata. Edessä on pitkä ja haastava golf-ammattilaisen ura oikeita ja tarkasti mallinnettuja reittejä pitkin, kokemuspisteiden ja rahan kilahtaessa plakkariin jokaisesta onnistuneesta suorituksesta. Viheriön ammattilaiset järjestävät merkäkorvaiselle golffarille liudan haastetehtäviä, joilla swingiään ja puttaustaan saa hiottua ilman pelkoa liian suuresta parin ylityksestä.

Ryder Cup on erinomaisen hauska lisä uratilaan. Pelaaja valitsee itsensä lisäksi 9 golffaria ympäri maailmaa oman maanosan kunniaista pelaamaan. Golfarit jaetaan neljään joukkueeseen, jotka pelaavat osakilpailusta riippuen joko lyöntejä vuorotellen tai omaa peliä joukkueen puolesta tekoälyn joukkuetta vastaan. Reiän voittoa se joukkue, jonka pelaaja saa kyseisellä reiällä parhaan tuloksen. Tekoäly on erinomainen, sillä se osaa pelata kunkin golffarin vahvuuksien mukaisesti ja taktisesti hyvin.



Hi, sanoo Wii. Wii-versio ei graafisesti ole tehokonsolien tasolla, mutta toistaiseksi liikeohjaus antaa sille lyömättömän suosikkiaseman. Nähtäväksi jää, muuttavatko Move ja Natal yhtälöä.

## Ryder Cup

Golfin joukkue-turnaus kokoaa yhteen länsimaiden kovimmat golf-ammattilaiset. Kolmipäiväinen kilpailu koostuu kahdesta joukkueena pelattavasta päivästä ja huipentuu yksilökilpailuun. Pelissä kisaa niin miehiä kuin naisia, mutta todellisuudessa naisille on turnauksesta oma versionsa, Solheim Cup.

Lisäksi se myös mokailee realistisen tuntuisesti. Immersio joukkuepelaamisesta on melkoinen.

Kaikkein kireimmällä vaikeustasolla pelaaminen muistuttaa erehdyttävän paljon oikeaa golfia. Jokainen swingi kierteineen on suoritettava ns. perstuntumalta, koska kerrankin peli ei tarjoa infoa siitä, mihin pallo kaarensa jälkeen oikein mätkähtääkään. MotionPlussalla varustettuna Wiimote muuttuu erinomaisesti golf-mailaksi, sillä mailan asento ja halutut kierteet irtoavat justinsa eikä melkein. Ilman MotionPlus-palikkaa viheriölle ei ole asiaa, sillä

perusohjaimella ohjattavuus on liian kulmikasta ja epätarkkaa.

Realismista huolimatta kepeämpikin golfin harrastaminen onnistuu helposti. Asetukset helpoimmilleen säätämällä jopa täysi tumpelo oppii lajin periaatteet alta aikayksikön, eivätkä tuloksetkaan painu sysimustiin lukemiin.

Normigolfin ohella tarjottavat minipelit ovat pätevää jälkeä. Jo edellisvuodesta tutut frisbeegolfit ja pallon pomputtelut ovat tänäkin vuonna mukana ja ne ovat juuri niin hauskoja kuin kuvitella saattaa. Etenkin frisbeegolf on porukalla pelattuna erinomaisen riemukasta iltapuhdetta.

Golfin ystävän kannattaa vakavasti harkita pelin hankkimista, sillä Wii-Tiikeri tarjoaa pelaajalleen kevyesti realistisimman golf-elämyksen tähän asti.

## \*Loppukaneetti:

Erinomainen ja runsassisältöinen golfsimulaattori, jonka millintarkka ohjaus sallii ennennäkemättömän realismitason. Sopii silti aloittelijoillekin.

**Tero Kerttula**

9/10

Pelin muotoinen biisipaketti on menevää musiikkia ohuelta pohjalta

# GREEN DAY: ROCK BAND

Alusta Wii/PS3/XBOX 360 Kehittäjä HARMONIX Julkaisija EA Pelaajia 1-4 Ikäraja 12



Green Day perustettiin vuonna 1987 mutta nousi valtaviran huomioon vasta Dookie-levyn myötä vuonna 1994. 15 miljoonaa kappaletta myyneen timanttialbuminsa jälkeen yhtye nousi seuraavan kerran pinnalle vasta vuosikymmentä myöhemmin.

2004 julkaistu punk rock -ooppera American Idiot kohotti bändin taas musiikkitelevision lempilapseksi ja voitti Grammy-palkinnon. Nyt vaihtoehtorockin lipun alla soittavan yhtyeen viimeisin kiekaisu tuli vuonna 2009 21st Century Breakdownin merkeissä. Kyseinen julkaisu nousi melodisella otteellaan listoilla korkeammalle kuin mikään bändin aiemmista levyistä.

Green Day: Rock Band tiivistää bändin yli 20-vuotisen, kahdeksan levyä sisältäneen uran



Huonoimmillaankin ihan hyvää. Vaikka lähdemateriaali olisi Green Dayn tavoin hampaatonta ja munatonta, sen soittaminen on silti hauskaa, kiitos Harmonixin nuotitusten.

## REILUMPAA OLISI OLLUT JULKAISTA BIISIPAKETTI

näihin kolmeen levyyn. Pelin listoilla nähdään ne enemmän tai vähemmän kokonaisuudessaan, lopun tuotannon esiintyessä kokonaisen seitsemän raidan voimalla.

Green Day ei ole The Beatles. Se on ihan menevä bändi, mutta sillä ei ole omaa mytologiaa, joka kääntyisi kiehtovaksi, visuaaliseksi peliksi. Lähdemateriaalin ohuus paistaa pelin soittomesteissa, joita on kolme. Warehouse on eräänlainen yhdistelmä yhtyeen varhaisia keikkapaikkoja, ennen Dookien tuomaa nousua koko kansan vävypojiksi. Toisena nähdään legendaarisen Milton Keynesin keikan lava American Idiot -aikakaudelta, ja kolmantena on Fox Theater, jossa keskitytään puhtaasti 21st Century Breakdownin kappaleisiin.

Toistuvasti maisemiin ehtii pelin aikana



### Total sellout!

Pop-punk -levy Dookien julkaisun myötä suuri osa Green Dayn aiemmista underground-faneista jätti sille hyvästinsä, ja suositti punk-klubi 924 Gilman Street palkitsi yhtyeen menestyksen pysyvällä porttikiellolla. Green Day: Rock Band ei myöskään auta bändin katu-uskottavuutta, koska rumat sanat ja useat huumevittaukset on sensuroitu kömpelästi pois. Jos tällaiseen amerikkalaistyyppiseen hyssyttelyyn on pakko sortua, voisiko pelaajien edes antaa valita jonkinlaisella ikälukolla, haluavatko he kuulla musiikkinsa kastroituna vai ilman?

puutua moneen kertaan, eikä niiden välillä nähdä välianimaatioita. Bonuksena pelin haasteosiot suorittaneille tarjotaan noin 40 minuutin verran videopätkiä bändin uran varrelta.

Käteen jää ihan peruspätevä Harmonixin musiikkipeli, joka kärsii sisältönsä yksipuolisuudesta ja ohuudesta. Green Day yhtyeenä ei riitä kannattelemaan ympärilleen kehrättyä peliä, ja setti päättyykin lähinnä olemaan täysihintaisen pelin kuorissa kaupiteltu biisipaketti bändin ystäville. Reilumpaa olisi ollut julkaista tämäkin sisältö suoraan ladattavana lisäsisältönä, joskaan silloin siihen ei olisi voinut lyödä tällaista hintalappua.

Green Dayn tositinit voivat vapaasti vääntää arvosananamikan yhteentoista.

### \*Loppukaneetti:

Tuttua, hyvin nuotitettua Harmonix-laatua, jota soittaa mielellään. Ohut lähdemateriaali sekä biisien sensurointi häiritsevät pahasti.

Mika Sorvari

# 7/10

# GIANA SISTERS

Alusta DS Kehittäjä SPELLBOUND Julkaisija DTP/PAN VISION Julkaisu 16.6. Pelaajia 1-2 Ikäraja 3



Sisko haastaa veljet! Tai niin pelin mainoslause julisti, vuonna 1987 - aika tuomitsi Gianan nostalgiatuotteeksi.

Vuonna 1987 alunperin julkaistussa taseloikassa sievät siskokset hakevat mielikuvitusmaailmasta jalokiviä ja liiskaavat mörköjä hyppimällä niiden päälle. Erikoispalikoita nupatessaan esiin pulpahtaa joskus rantapallo, jonka noukkimalla muuttuu räväkäksi, tulta syökseväksi punkkariksi. Kyllä, Giana Sisters on niin selkeä Super Mario Bros -kloonin kuin mitä olla saattaa.

Pelin oppimiseen menee ehkä kymmenen sekuntia. Giana juoksee ristiohjaimella, loikkaa yhdellä napilla ja nakkaa tulipalloja toisella. Tiiliä nuppaamalla ne joko särkyvät tai muuttuvat askelmista käyviski murikoiksi. Kuuluun putoamalla kuolee ja mörköjen kosketus koskee. Kaikki on nähty ennenkin - pelin viehätys perustuu puhtaasti nostalgiaan. DS-versio on käännetty yltiösuositusta C64-painoksesta, joten pelikonkari tunnistaa kentät ja taustamusiikin välittömästi ja vajoaa saman tien nostalgianirvanaan.

## KÄÄNNÖS ON VÄHÄN TURHANKIN USKOLLISTA

Tätä ei kuitenkaan kestä kauaa, sillä käännös on vähän turhankin uskollista. Koko peli on kuin 80-luvulta repäisty, mitä nyt graafisesti nätimpi. Siinä ei ole pisaraakaan syvyyttä, uusia jippoja tai yllätyksiä. Kenttäsuunnittelu sentään pistää parastaan ja osa tasoista on todella nerokkaasti rakennettuja. Alta hajoavien lattioiden, päälle lentävien pyssy-pöllöjen ja vedestä loikkivien teräspiraijojen seassa etenevän on todella pidettävä kieli keskellä suuta.

Giana Sistersiä on kuitenkin vaikea suositella niille, joille se alkuperäinen peli ei ole haikeiden muistojen kohde. Nykypäivänä julkaistut taseloikat peittoavat tuulahduksen menneestä mennen tullen. Meille nostalgikoille sen sijaan...

### \*Loppukaneetti:

Kultaiselta 80-luvulta karannut klassikko viehättää puhtaasti nostalgian voimin, mutta sen haittuessa käteen jää keskinkertainen ja ohut taseloikinta.

Jori Virtanen

# 4/10

Kannettavassa muodossaankin Snake pistää terroristeille kampoihin

# METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Alusta PSP Kehittäjä KONAMI Julkaisija KONAMI Julkaisu 18.6. Pelaajia 1 Ikäraja 16

Peace Walker ei ole Snaken ensimmäinen retki PSP:lle, vaikka se siltä monin tavoin tuntuukin. Kun Hideo Kojiman nimi näkyy pelin alkuteksteissä, luottamus pelin laatuun ja korkeisiin standardeihin lujittuu betoninkovaksi. Tuntien tunkeutumisupeaman, aseilla operoimisen sekä typeryttävän monen sikarin jälkeen voi varmuudella sanoa, että Peace Walker on yksi laadukkaimmista PSP-peleistä pitkään aikaan.

Peli sijoittuu 70-luvun Keski-Amerikkaan. Vaikka viidakossa virtaakin hiki, kylmä sota vaatii viileitä hermoja. Palkkasoturijoukko Soldiers Without Bordersissa olevien kontaktiensa kautta Snake saa kuulla, että tuntematon sotilaallinen ryhmittyä pitää hallussaan ydinaseita ja suunnittelee katalia. Uhan eliminointi vaatii totta kai runsaasti salavikheittä ja hiiviskelyä. Jos konetuliaseet alkavat pitää meteliä, lannoite osuu välittömästi ilmastointilaitteeseen, sillä paikalle rynnii tusinoittain aseistettuja sotilaita ja Snaken peli on pelattu. Klassinen konfliktineskalointipainajainen on edelleen viihdyttävää.

Kuhunkin tehtävään lähetetään kolme joukkuetta, joiden kokoonpano kannattaa miettiä mahdollisimman tarkasti. Lahjakkaiden sotilaiden listasta löytyy monenlaista osaajaa, ja erikoisosaamisten hyödyntäminen on pelissä ehdottomasti avainasemassa. Snaken tukikohta kasvaa sitä mukaa, kun tiimiin värvätään lisää jäseniä, mikä puolestaan johtaa isompaan valikoimaan kykyjä, aseita ja esineitä.

Liikkeiden ja hyökkäysten opetteleminen vaatii oman aikansa, mutta alustan huomioiden ohjailtavuus toimii jouhevasti. Aseiden vaihto kesken taistelun on vähän turhan konstikasta, mutta koska konflikteja pyritään välttämään, lievä kömpelyys ei häiritse niin pahasti.



Selustaan, dorka! Suora hyökkäys ei koskaan kannata. Snaken vahvuudet ovat tehokkaat ylätähtäykset selustaan.



## Ohjaus toimii

Taskukonsolille tehtyjä toimintapelejä yhdistävät miltei aina pelialustan rajoitukset, jotka vaativat kompromisseja etenkin ohjailtavuudessa. Peace Walker ei sору samaan sudenkuoppaan kuin kollegansa, sillä siitä löytyy kolme erilaista ohjaustapaa, jotka kaikki toimivat erinomaisesti. Tärkeille toiminnolle ja kameran pyörittämiselle löytyy erilaisia ratkaisuja, joista on helppo löytää itsensä parhaiten miellyttävät asetukset.

Välänimaatiot on toteutettu vesiväritöiden tapaisilla, silmiä hivelevän tyylikkäästi suunnitelluilla maalauksilla. Hahmojen dialogi hyppää esiin puhekuplissa ja itsetarkoituksellisen pullistelevaa dialogia joko rakastaa tai vihaa Välänimaatioita on jälleen kerran maustettu myös Quick Time Event -reaktiopeleillä.

Metal Gear Solid: Peace Walker on toimiva sekoitus toimintaa, hiiviskelyä, tarinaa ja huumoria. On hämmästyttävää, miten hyvin pelisarjan kaava on saatu toimimaan myös kannettavassa muodossa.

## \*Loppukaneetti:

Sisällöltään rautainen agenttihiiviskely, joka onnistuu kiertämään alustansa rajoitukset mallikkaasti. Tuotantoarvot ovat taivaissa ja peli-iloa piisaa.

Jonas Elfving

# 8/10



# SAMURAI WARRIORS 3

Alusta Wii Kehittäjä OMEGA FORCE Julkaisija TECMO KOEI  
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 12



Kungfua kehiin. Massatuhon tekeminen on tulkittoman viihdyttävää - hetken. Yli satunnaispelaamisen idea ei kannata.

Muinaisella Japaninmaalla kourallinen urheita samuraita käy taiston ylivoimaista vihollista vastaan, aseinaan ainoastaan rohkeus ja kunnia. Suuri vastustajien määrä on pelin selkein valtti: yhdessä taistelussa tulee yleensä nitistettyä yli 500 vihollista. Toiminta on hektistä, kaoottista ja nopeatempoista.

Kun kyseessä on varsin suoraviivainen beat'em up, myös pelimoottorin pitäisi tukea laajaa sisältöä monipuolisesti. Sen sijaan Samurai Warriors 3 on teknisesti kymmenen vuoden takaa. Maisemat ovat yksinkertaisia ja tylsiä, kamera taas roikkuu aivan liian lähellä pelaajaa ja kääntyy todella hitaasti, mikä tekee mätännästä varjonyrkkeilyä alta aikayksikön. Kahdella pelaajalla yhtä aikaa ruutu jakautuu vaakatasossa kahtia, jonka jälkeen tapahtumista ei saa enää vähääkään selvää.

Paperilla monipuolinen ohjaus on käytännössä parin-kolmen napin hakkaamista, sillä perusiskuille varattuja nappuloita on tasan yksi. Toinen nappi laukaisee vähän tehokkaamman lyönnin ja kolmas lasauttaa kymmeniä vihollisia kerralla kaatavan superiskun. Taistelut toistuvat

## SATOJEN VIHOLLISTEN VIIPALOINTI ON TERAPEUTTISTA - SATUNNAISESTI

kerta toisensa jälkeen tismalleen samanlaisina, huolimatta vaihtelevista tavoitteista ja erilaisista pelimuodoista.

Parin kentän mittaisina satunnaisessiosoina satojen vihollisten viipalointi on terapeutista toimintaa. Kokonaisuus on silti huolimaton, itseään toistava ja tylsä. Lupausta olisi, mutta onnettoman huonolla pelimoottorilla sinänsä pätevän oloinen mätäntä valahtaa keskitasoa heikommaksi ja suosiolla unohtettavaksi tuotteeksi. Säälä.

## \*Loppukaneetti:

Kukapa ei haluaisi pistää turpaan satojen samuraiden parvia kerrallaan, mutta kukapa ei haluaisi toimivaa pelimoottoria sen taustalle. Itku tulee.

Tero Kerttula

# 4/10



# BLUR

Kuka piittaa realismista, jos voi painaa kaasun pohjaan ja antaa aseiden laulaa?

Alusta PC/PS3/BOX 360 Kehittäjä BIZARRE CREATIONS Julkaisija ACTIVISION Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-20 Ikäraja 7

Blur on mielenkiintoinen yhdistelmä perinteisiä kilpa-autoilupelejä ja karting-tyylinä ralleiksi. Aidot ajoneuvot ja todellisuudesta lainaavat kisapaikat saavat seurakseen radalta kerättävää aseistusta, ja lopputuloksena on kepeydessään varsin viihdyttävä räjäys.

Ajaminen on sopivan simppeliä ja ajolinjat toissijainen murhe. Vaikka pidemmän päälle kisojen voittaminen vaatiikin tarkempaa otetta ajokin hallintaan, kaasun voi yleensä pitää huoletta tiskissä lähes lähdistä maaliin asti. Meininkiä kuvastaa mainiosti automaattinen toiminto, joka heittää pysähtyneen joutuneen pirssin uudelleen vauhtiin. Kepoinen ajotuntuma sopii peliin hyvin, sillä kyse ei tosiaankaan ole realismiin pyrkivästä kilpa-autoilusta.

Baanalta noukittavien erikoisvoimien hallinta on ratkaisevassa roolissa kisanmenestyksessä. Käytännössä kaikki aseet ovat tuttuja hakeutuvia ohjuksia ja miinoja, mutta henkilökohtaiseksi suosikikseni kohosi radan varrelle useita sähköpulsseja latava voima. Erityisvoimien olisi kuitenkin suonut sisältävän hieman omaperäisempiä ratkaisuja muilta lainattujen rinnalle.

Blurin kaltaisen pelin viehätyksessä merkittävä tekijä on ratojen määrä ja laatu. Pelialueet ovatkin toki asiallisesti suunniteltuja ja suurimaksi osaksi näyttäviä, mutta peli kaipaisi vielä sen erityisen mieleenpainuvan kentän joka nousisi muiden yläpuolelle. Kaiken kaikkiaan ratoja on kuitenkin riittävästi pitämään mielenkiintoa yllä pidemmässäkin peliputkissa.



Pelikistetyt automallit. Kaarojen nimet ja mallit ovat aitoja, mutta ajotuntuma on pelkistetty perusrhythmiin kuten helposti sivuluusuun lähteviin dritereihin ja helpommin hallittaviin grippereihin.

## Yksin vain pakosta

Yksinpeliuralla ajetaan kisoja läpi ja suoritetaan haasteita tasojen avaamiseksi. Pelimuodoista löytyy perinteisen kilpa-ajon lisäksi tarkistuspuoluekisa ja erikoisempi tuhoamismuoto, jossa kerätään pisteitä pistämällä ajoneuvoja päreiksi. Yksinpeli tuntuu kuitenkin monin-pelin rinnalla tylsältä, vaikka rataharjoittelusta käykin. Kisat tuntuvat myös suosivan tekoälyn kuskeja, joten turhautumisvaara on todellinen.

Blurin varsinainen koukku on monipeli. Pelin Modern Carfare –lempinimen ymmärtää nopeasti verkkopelin aloitettuaan: verkkoräiskintätrendiä lainaten Blurin nettipelissä kerätään kisoista fanisuosioksi nimettyjä kokempisteitä. Koke-mustasot avaavat pelaajan käyttöön modeja, jotka vaikuttavat kiasin tai tietyn ase- ominaisuuksiin. Aseet tekevät kilpa-ajosta ihmispelaajien kanssa kutkuttavaa puuhaa, sillä koko rallin ajan jatkunut ylivoimainen johtoasema saattaa vaihtua vielä maalisuoralla kirasanojen saattelemaan pettymykseen. Kumijalan romuttaminen on pikatikketti pahanpohjimmaisiksi, joten pirssin kuntoa on syytä pitää silmällä. Verkkopelin haasteet tekevät pelaamisesta pirullisen koukuttavaa puuhaa, joten tässäkin mielessä Modern

## MODERN CARFARE -LEMPINIMI ON ANSAITTU

Warfare –viittaukset osuvat kohdalleen.

Blur on viihdyttävä ja nopeampoinen kilpa-ajopaketti, joka yhdistelee onnistuneesti eri lajityyppien ominaisuuksia. Mikään osa-alue ei ole parasta mitä pelimaailmassa on nähty, mutta kokonaisuus on tarpeeksi hyvä erottamaan kilpailijoistaan. Seuraava kisa kututtelee jo takaraivossa vasta päätetyn pelikerran jälkeen. Kun kokonaisuus on vielä kuorrutettu tyylikkäällä realistisilla ja tyylieltyillä piirteillä yhdistävällä ulkoasulla, on Blurista vaikeaa olla pitämättä.

### ★ Loppukaneetti:

Realismille palttua antava kaahailu on toimintapeli rallipelin kuorissa. Verkkopeli on pelottavan koukuttava, mutta aseistus kaipaisi omaperäisyyttä.

Jukka Moilanen

# 8/10



# DEMON'S SOULS

Pirullisen haastava peli on myös harvinaisen koukuttava ja palkitseva kokemus

Alusta PS3 Kehittäjä FROM SOFTWARE Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 25.6. Pelaaja 1 Ikäraja 16

Demon's Soulsista ei voi puhua ilman, että puhe jossain vaiheessa siirtyisi pelin infernaaliseen vaikeustasoon. Tähän on syynsä. Siitä on vuosia, kun mikään peli olisi antanut edes puoliksi niin paljon haastetta kuin tämä.

Mikä pahinta, vaikeustaso vain kasvaa kun pelaaja pääsee hengestään. Vihollisista tulee vahvempia ja pelihahmon kestopisteet puolittuvat. Käytännössä ainoa tapa päästä takaisin tolpiilleen on kukistaa jokin pelin monista pomohirviöistä, mutta riemu ei lopu tähän. Kaikki kerätyt, valuutan virkaa ajavat sielut nimittäin putoavat raadon viereen, ja jos pelaaja heittää uudelleen veivinsä, kalliit sielut katoavat kuin taivaan tuuliin.

Koska puhutaan näin haastavasta pelistä, pelimoottorin on toimittava virheettömästi. Ohjailtavuus onkin niin sulavaa ja tarkkaa, että jos pelaaja ottaa vauriota, siitä voi syyttää vain itseään. Toki taistelupätevyuden kehittyminen vaatii vihollisten liikkeiden sekä toimintatapojen ja aseistuksen oppimista. Oma varustus onkin elintärkeää: mistä kaikesta saisi pienen mutta todella tarpeellisen tehollisen seuraavaan taisteluun?

Verkkopeli on todella kekseliäästi toteutettu. Minne tahansa pelimaailmaan voi jättää viestejä muille pelaajille. Kollegoita voi siis varoittaa nurkan takana vaanivasta ansasta tai neuvoa taktiikoita vaikean hirviön nujertamiseksi. Paikoissa joissa joku on päässyt hengestään on verilammikoita, joita koskemalla pelaajat näkevät



Siperia opettaa. Täällä verilammikko ei ole tyylikkää - tuollakin edessäpäin on joku pelaaja päässyt hengestään. Fiksu pelaaja käyttää kaikki vihjeet siitä, miten välttää saman kohtalon.

## Valmistaudu. Ihan oikeasti.

Valmistautuminen turpasuunaa varten on elintärkeää, sillä peliä on mahdoton hujjata. Demon's Souls tallentaa etenemisen jokaisen askeleen ja kestopisteiden menetyksen, joten pelaaja ei voi vain ladata edellistä tallennusta ja yrittää uudelleen. Jos tappaa jonkun, se tyyppi on ja pysyy mullan alla. Tämä ei tietenkään päde vihollisiin, jotka palaavat henkin heti, jos pelaaja erehtyy poistumaan alueelta tai, herra paratkoon, potkaisemaan tyhjää.

kuolleen viime hetket. Näkymä tuonpuoleisesta on hävyttömän tyylikäs kikka, joka toimii varoituksena edessä olevasta vaarasta.

Toisilta pelaajilta voi totta kai pyytää apuakin. Kaverit ponnahtavat peliin sinertävinä kummituksina, jotka taistelevat rinnallasi kunnes kyllästyvät, tai kunnes jokin monista pomoista saadaan kelistettyä. Koska peli ei selvästikään ole vielä tarpeeksi vaikea, pelaajat voivat myös tunkeutua väkisin toistensa maailmoin ja jahdata verenhimoisena mustana mörkönä kyseisen maailman pelaajahahmoa.

Pelimekaniikat ovat siis innovatiivisia, mutta teknisesti pelissä ei ole paljoa hurraamista. Graafinen taso vaihtelee rankasti – maailmasta löytyy niin tylsiä tekstuureja ja vanhentuneita

valaistuskikkoja kuin intensiivisiä pomotaisteluita koreissa ja yksityiskohtaisissa ympäristöissä. Äänimaailma on lattea: yksinkertaiset taustäännet tulevat hyvin nopeasti tutuksi, eikä hirviöiden örähdyksissä ole mitään vaihtelevuutta.

Jos kuitenkin jostain pitää oikein tosissaan marista, se on keho fysiikkamoottori. Vihollisilla ei tunnu olevan lainkaan massaa, joten kaatunutta kelmiä kenkäistessä tämä poukkoilee kuin tyhjä muovipussi navakassa tuulessa. Illuusio vieraasta maailmasta menee välittömästi rikki, ja koska tätä tapahtuu jatkuvalla syötöllä, immersiota ei pääse koskaan syntymään.

Demon's Souls opettaa tavoille nopeammin kuin tuima talvi Siperiassa. Pelistä löytyy tuhat ja yksi tapaa siirtyä jäykkäsääristen seurakuntaan, ja jokainen hiippakunnan vaihto tulee todella kalliiksi. Mutta hiljalleen pelaaja oppii tuntemaan ohjailtavuuden salat ja vihollistensa heikot kohdat ja kaikki loksahdaa kohdalleen. Pelajasta on sukeutunut mestari, jonka jokainen askel hipoo täydellistä suoritusta.

## \*Loppukaneetti:

Puutteineenkin peli on mannaa haastetta ja hyvää pelattavuutta hakeville. Harvoin pelaaja pelkää näin aidosti henkensä puolesta.

**Vebjørn Koksik**

**9/10**

Toimintatrilogian neljäs osa on ensimmäisen osan jatko-osa

# PRINCE OF PERSIA: FORGOTTEN SANDS

Alusta PC/PS3/ Wii/ Xbox 360 Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12

Persian prinssi palaa taas taistoon. Näyttävät akrobaattiset suoritukset tekevät upean paluun ja kentät on suunniteltu pätkähuulluja stunteja ja loikkia silmälläpitäen. Oikean reitin löytäminen on sopivan haastavaa, etenkin kun pelaajalle sysätään syliin myös aimo annos valinnanvapautta ja luovuuden ruokkimista.

The Forgotten Sands poistaa yritys-erehdys-pelimekaniikan tuomat turhaumat näppärällä ajan kanssa kikkailulla: surman suuhun syöksyessään prinssi kykenee kelaamaan aikaa patkain matkaa taaksepäin. Tempua ei voi kuitenkaan toistaa rajattomasti – pelissä onkin tuhat ja yksi tapaa päästä hengestään, ja vaikeustaso iskee hampaattomilta edeltäjiltään luun kurkkuun.

## ERINOMAISTA AKROBATIAA, TYLSÄÄ TAISTELUA

Persian perillinen osaa myös hetkeksi hidastaa kentissä olevan veden liikettä, jolloin vesi ottaa puolikiinteän muodon ja sitä pitkin voi kiivetä tai juosta. Sankarimme osaa myös kumota ajan hampaan vaikutuksen ympäristöön, eli mystinen voima nostaa romahtaneen sillan tai seinän hetkeksi pystyyn. Tyylikkään tempu on kuitenkin prinssin kyky lingota itsensä päin vihollisia tappavalla voimalla kesken ilmalennon. Hurja syöksy toimii paitsi oivallisena taistelu-liikkeenä, myös näyttävänä tapana yltää kaukana oleville tasoille.

Eteneminen on henkeäsalpaavan tyylikästä, mutta erinomaista tasoloikintaosiota varjostaa kuitenkin ne pelin huonot puolet. Kentissä on



Elhän se näin mennyt... Kun inhut lurkit pääsevät yllättämään ja pistämään liian pahasti päihin, on aina mahdollista kelaata aikaa takaisin ja uusia yritys paremmalla taktiikalla.



### Peli, leffa, peli...

Viihdemoguli Bruckheimerin tuottaman Prince of Persia -seikkailu-epoksen puskettua leffateattereihin on helppo sekoittaa elokuva ja uusi peli keskenään. Kuvio on yllättäen päinvastainen kuin yleensä: vauhdikas kesäraina on kaksikosta se lisenssituotos, ja se pohjautuu vieläpä sarjan ensimmäiseen osaan, Sands of Timeen. Leffalla tai sen tapahtumilla ei ole Forgotten Sandsin kanssa mitään tekemistä.

massoittain älyvapaista luurankosotureita, joilla on paha tapa ponnahtaa ylös lattian läpi sekä surutta viskellä kauas yltäviä loitsuja pelaajan päähän menoksi. Tallennuspisteisiin palaaminen tulee nopeasti tutuksi ja iskuliikkeiden vähyys tekee luisevan armeijan niittaamisesta entistä puisevampaa.

Toimivasta tasoloikinnasta huolimatta The Forgotten Sandsilla on vaikeuksia erottua massasta. Ympäristönä toimiva vanha raunio-linna on kauniisti suunniteltu ja sen monet eri huoneet vaihtelevat tyyliään ja tunnelmaltaan, mutta kilpailu on tässä genressä todella kovaa, eikä prinssi tuo lajityyppiinsä juuri mitään uutta,

### ★ Loppukaneetti:

Näyttävä akrobatia ja nerokas kenttäsuunnittelu tekevät upean paluun, mutta kömpelöt taistelut ja lyhyt pituus vievät ikävästi tehoa.

Magnus Tellefsen

# 7/10



# CLASH OF THE TITANS

Alusta XBOX 360 Kehittäjä GAME REPUBLIC Julkaisija NAMCO BANDAI GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 16



Elokuvasa oli eippisempää. Oikeasti, jotkut lisenssit pitäisi vain jättää leffateatterin puolelle.

Clash of the Titans lainaa tarinansa suoraan valkokankaan kesäleffasta. Jumalasta syntynyt mutta kuolevien keskellä vartunut Perseus on lähtenyt kostoretkelle sekä itse Haadesta että muita legendoja vastaan. Synkkää tietä kulki-essaan sankarimme täytyy uhmata kohtaloaan ja pistää nippuun pari tuhatta pahista – mikä toki kuuluu toimenkuvaan.

Taistelusysteemi, minkä parissa räpyyttäen vietetään leijonanosa pelistä, on itsessään mukiinmenevä. Yleinen kankeus, pieni epätarkkuus ja erilaiset bonusyhteitä jakavat kuoliniskut ovat kaikki tuttua kauraa. Pelattavuus ei itseasiassa ole ollenkaan huono, ottaen huomioon lajityyppiin monipuoliset kehitys- ja muokkailu- vaihtoehdot. Harmi vain, että muilla osa-alueilla mennään metsään sitäkin kovempaa.

Täysin lineaarisesta kuljetuksesta poiketen tehtävät haetaan tietyiltä avainhenkilöiltä ja vasta sen jälkeen hypätään siihen kuuluisaan putki-

## TAVALLISTA KITKERÄMPI LISENSSISOPPA

juoksukoneistoon. Kaikkia rivivihollisia ei tarvitse päästää päiviltä, sillä usein on mahdollista loikkia ja väistellä tiensä suoraan pomotaisteluihin. Vaan mitä kertoo pelin laadusta se, että oikeisumahdollisuutta voi pitää hyvänä asiana.

Sisältöä peli tarjoaa useammaksikin peluukerraksi, sillä yli 80 tehtävää on kiitettävä määrä. Sen kaiken läpäisyyn kuluvat tunnit varmaankin tuntuvat puuduttavan toiston vuoksi varmasti aikaansa pidemmiltä, mikä ei kovinkaan monilla vaakakupilla plussan puolelle kallista. Kun koko komeuteen lisätään vielä vanhan Xboxin tasoinen grafiikka ja kuivahko äänipuoli, ovat tavallista kitkeremmän lisenssisopon ainekset kasassa

### ★ Loppukaneetti:

Siedettävä taistelumeekaniikka ja vähäiset roolipellelementit eivät riitä – titaanien taistelu latistuu vain jumalattoman huonoksi peliksi.

Eerik Rahja

# 3/10



Vapaaottelulegendaksi ei pääse ilman tarkkaa urasuunnittelua

# UFC UNDISPUTED 2010

Alusta PS3/Xbox 360 Kehittäjä YUKE'S Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU. Pelaajia 1-2 Ikäraja 15

UFC Undisputed 2010 jatkaa sitä kovan luokan taistelupelien linjaa, mihin UFC 2009:n ystävät ovat tottuneet. Syvälinen taistelumekaniikka ja iso liuta ottelijoita varmistavat, että peliä jaksaa vääntää harvinaisen pitkään. Tänä vuonna myös ottelun altavastajilla on käytössään muutamia temppejuja, joten kumpikaan taistelija ei joudu olemaan vain vastaanottavana osapuolena.

Taistelujärjestelmä jakautuu karkeasti kahteen osaan eli pystyssä mäkkimiseen ja mattopainiin. Pystyssä käytävät käsikärhämät ovat hyvin riskialtista hommaa, sillä yksi onnistunut mäjätys ohimoon voi päättää matsin kerralla. Erilaisia liikkeitä on huima määrä ja jokaisella ottelijalla on omat erikoisiskunsa tai -potkunsa.

Pelaajan ei tarvitse tyytyä vain turpasunaan, sillä vastustajan voi ajaa myös pystypainiin, josta siirtyminen erilaisiin sidontoihin käy luontevasti. Vastustajan voi myös sysätä verkkoa vasten ja jatkaa siitä todella voimallisilla liikkeillä. Dynaamisuus tekee vääntämisestä aiempaa eloisampaa, sillä vaikka molemmat ottelijat jakelevat iskuja ahkerasti, parempaa asentoa ja asemaa haetaan jatkuvasti.

Toinen puoli pelistä käydään lattianrajassa. Mattopainissa sijoittuminen on kaikki kaikessa, sillä parhaasta asennosta lähtevät myös voimakaimmat iskut. Lukkoihin vääntäminen on usein



Läski tummuu ja veri lentää. Vääntö jättää jälkensä - kun ottelija palaa kulmaukseensa vartalo yltä päältä vastustajan veressä, tulee väkisin tyytyväinen olo loistavasta suorituksesta.

## Kunnioitus punnitaan

Muista ottelijoista voi tehdä myös ystäviä tai vihemiehiä. Vastustajan kunnioittaminen ottelun päätteeksi tuo ystävyyspisteitä ja tekevät kaverin salilla treenaamisesta tehokkaampaa. Haukkuminen taas nostaa oman taistelijan suosiota, mutta dissatusta osapuolesta tulee henkilökohtainen kilpailija.

ratkaisevassa merkityksessä, ja taitavat mattopainijat voivat myös vaihtaa lukkoa kesken väännön.

Sisältöä riittää – tarjolla on useita pelimuotoja sekä paras kamppailupeleissä näkemäni uratila. Onnistuneen uran rakentaminen on tarkkaa hommaa, sillä otteluiden välissä olevan ajan täytyy riittää treenaamiseen, taitojen ylläpitoon ja uusien liikkeiden opetteluun. Fyysinen suorituskyky kasvaa automaattisesti, mutta taistelutaitoja varten täytyy otella. Mitä paremmin otteluissa pärjää, sitä enemmän saa pisteitä sijoitettavaksi,

mutta jokainen temppeu on opeteltava erikseen.

Kova treeni pitää ottelijan hyvässä kunnossa, mutta samalla kasvaa myös väsymys. Henkiihveriin revitetty taistelija ei kestä kovinkaan kauaa, joten liika rääkki kostautuu välittömästi. Laiskotelukaan ei ole hyväksi, sillä ominaisuudet ja taidot alkavat tippua, ellei niitä pidä yllä.

UFC 2010 on komein taistelupeli, mitä olen nähnyt. Ottelijat näyttävät esikuviltaan ja kehässä liikkuminen näyttää aidolta. Taistelijoihin tulee ottelun kuluessa mustelmia ja verta lentää välillä reilustikin. Äänipuolella asiat ovat myös kunnossa, sillä iskut läitisevät ja potkut paukahtelevat mukavan jämäkästi.

UFC Undisputed 2010 vie nuorta pelisarjaa hienosti eteenpäin. Pelasin edellisen osan lähes puhki, mutta tämän vuoden versio koukutti minut jälleen. Tästä ei turpajuhlat hevillä parane.

## ★ Loppukaneetti:

Todella komea vapaaottelupeli tarjoaa runsaasti sisältöä ja erittäin monipuolisen taistelumeکانیان, jota paras uratila ikinä tukee upeasti.

Leevi Rantala

# 9/10

Salaisen agentin elämä on yhtä kömpelöä kärsimysnäytelmää

# ALPHA PROTOCOL

Alusta PC/PS3/XBOX 360 Kehittäjä OBSIDIAN ENTERTAINMENT Julkaisija SEGA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Agenttiäiheisiä konsoliroolipelejä ei ole juuri tehty, joten odotukseni Alpha Protocolin suhteen olivat korkealla. Pelissä on agenttiseikkailun ainekset salaliittoteoriaa ja eksoottisia paikkoja myöten, sekä todellisia mahdollisuuksia vaikuttaa juonen etenemiseen. Mikä siis voisi mennä vikaan?

Valitettavasti, lähes kaikki. Jo alun opettelu- ja tehtävien aikana pelin puutteet nousivat esiin. Jo ensimmäinen tehtävä onnistui jumittumaan niin, että jouduin aloittamaan pelin alusta uudella hahmolla. Vaikeimmat ongelmat liittyivät kuitenkin pelisuunnitteluun.

Lähtökohtaisesti Alpha Protocol antaa agentille vapaat kädet hoitaa homma joko hiiviskellen tai turpasaunalla. Molemmissa on puolensa, mutta epätasainen suunnittelu joko

## PUUTTEET NOUSEVAT IKÄVÄSTI ESIIN

pilaa suunnitelmat haistamalla sankarin nurkkien takaa tai antaa kyvykkään hiipparin vain kävellä vihollislaamojen keskellä. Asekyvyt huomiotta jättänyt ninja ei osu pistoolilla edes muutaman metrin etäisyydeltä. Välillä kun tehtäväsuunnittelu ja pelattavuus toimivat hyvin yhteen, meno on jopa nautittavaa. Valitettavasti nämä tilanteet hukkuvat huonojen hetkien sekaan.

Pelistä huokuu tehtäväsuunnitteluun käytettyjen resurssien puute. Osa tehtävistä tapaa ratketa täysimittaiseksi tulitaisteluksi pelaajan toimista riippumatta. Yleensä ratkaisuista tulee myös jälkiseuraamuksia, mutta joissakin tehtävissä peli tuntuu tulkitsevan tekoja miten sattuu. Agenttiuskottavuus kärsii armottomasti, kun verilöyly hotellin aulassa ohitetaan olankohautuksella.



**Nakkulariippuvuus.** Täysosumalta näyttää - vaan jos superagentti on unohtanut laittaa nakkuloita asetaitoihin, tämäkin kuti menee viheltään jorppakoon.



### Itku tulee

Turhat pomotappelut kärjistävät pelattavuuden perusongelmia. Varjoissa kulkemiseen ja lähitaisteluun panostanut pelaaja voi pelata varsinaiset tehtävät läpi vaivatta, mutta pomotaisteluissa kyyti on kylmää. Pahin esimerkki on Venäjällä käytävä taistelu, jossa pomoon saa upottaa satoja rynnäkökivääriin luoteja tämän juostessa voitsi tanassa perässä. Hukkanin tunteja elämästäni vain juosten ympärillä karkuun, pysähtyen vain hetkittäin murjomaan kokaiinin voimalla puskevaa pomoa nyrkeilläni.

On mukava huomata, että tehtävien lopputus voi riippua pelaajan menneistä ratkaisuista. Keskeisiin kohtauksiin on opotettu niin paljon pieniä nyansseja, että pelin voisi aloittaa heti uudestaan ja kokeilla täysin erilaista lähestymistapaa. Tarinaa kuljettavat osuudet voisi pitää sellaisenaan, jos vain ne toimintakohtaukset saataisiin toimimaan.

Alpha Protocol on typeryttävän pötköjen suunnitteluratkaisujen pilaama mainio idea. Kun omat ratkaisut näkyvät juonen tapahtumissa, peli tuntuu oikeasti aika hyvältä. Taistelun alkaessa peli-ilon määrä tipahtaa vaivoon siedettävälle tasolle, ja viimeistään pomotaistelussa peli tuntuu mielenherveyttä vaarantavan kehnolta.

### ★ Loppukaneetti:

Runsaasti potentiaalia ja hyviä ideoita sisältävä agenttiroolipeli, josta olisi lisäkehittelyllä voinut sukeutua yksi lajityyppinsä merkkipaalusta.

Jukka Moilanen

# 5/10



# ESCHALON: BOOK TWO

Alusta PC/LINUX/MAC Kehittäjä BASILISK GAMES Julkaisija BASILISK GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1



**Kaikki roolipelin ystävät eivät arvosta nykyroolipelin toimintatrendiä. Tällaisista vanhoista jäärästä koostuva Basilisk Games tuotti roolipelin, joka on niin vanhasta koulukunnasta, että sen kulta-aikana nykyinen vanha koulukunta istui vielä esikoulussa.**

Jo hahmonluonti poikkeaa nykypeleistä vapaudellaan. Valmiita hahmoloukkia soturin tai maagin tapaan ei ole, vaan kyvyt valitaan kattavasta listasta. Kykyjä löytyy aselajien hallinnasta erilaisiin selviytymistaitoihin, alkemiaan ja taikuteen. Lähtästelupappi? Onnistuu. Taikurimetsäntartija? Anna mennä.

Kuten koko pelikin, myös taistelu on täysin vuoropohjainen. Jokainen askellus, lyönti, loitsu ja tynnyrinpohjan sorkkiminen vie vuoron. Vaikeammassa konfliktissa joutuu miettimään, missä seisoo ja mitä milläkin vuorolla tekee. Vaikeustaso on heti alusta asti varsin korkea, ja kokematon seikkailija löytää itsensä nopeasti

## YTIMIÄÄN MYÖTEN VANHAA KOULUKUNTAA

taistelemassa ylivoimaa vastaan.

Myös arikvaikeus on läsnä. Hahmon pitää syödä ja juoda ja varusteet tarvitsevat huoltoa, tai vaivalla hankittu taikamiekka murenee käsiin lopullisesti. Sepät paikkaavat tavaroita maksua vastaan, mutta lysti maksaa niin, että luolakomppauksessa ansaitut kopeekat katoavat usein kylänsepän virkistysrahastoon.

Jos nykypelien hektinen heiluminen ja höveli vaikeustaso nyppivät, Eschalon on ytimiään myöten vanhan koulukunnan fantasiaroolipeli. Ihan täydellinen esitys peli ei ole, mutta pelityylin faneille se on silkkaa timangia.

### ★ Loppukaneetti:

Vuoropohjainen roolipeli Wanhoilta Hyviltä Ajoilta, jolloin kaksiolotteisuus oli kultaa ja ääninäyttelemisen hippien haihattelua.

Matti Isotalo

# 8/10

## RAINAN TENHO RAKENTUU NÄYTTELIJÖIDEN MAINIOLE KEMIALLE

# Up In The Air

Reitman kertoo juurettomuudestakin lämminhenkisesti



Pääosissa **George Clooney, Anna Kendrick, Vera Farmiga, Jason Bateman**.

Ohjaus **JASON REITMAN**  
Genre **DRAAMA/KOMEDIA**  
Julkaisija **PARAMOUNT**  
Julkaisu **JULKAISTU**

**RYAN BINGHAM** (George Clooney) nauttii työstään yrityssaneeraajana. Toisin sanoen, hän kiertää lentäen ympäri Yhdysvaltoja tekemässä sitä, mitä hänet palkanneet pelkurimaiset yrityspomot eivät uskalla tehdä itse: Ryan jakaa irtisanomispaketteja pahaa-aavistamattomille työntekijöille. Ryan elää vailla sitoumuksia, vailla omaisuutta, vailla turhaa painolastia. Ryan elää unelmaansa.

Nuori Natalie Keener (Anna Kendrick) on kehittänyt tavan, jolla eropasseja ei tarvitse antaa henkilökohtaisesti. Kaikki hoidetaan videopuhelun avulla jostain kaukaa, tunteenpurkauksista etäällä pysytellen. Ryan ei usko Natalien menetelmän voimaan, vaan vie nuorikon opetusmatkalle havainnollistaakseen, miten potkuilla valetaan toivoa huomiseen.

Ohjaaja Jason Reitman näytti niin terävällä Thank You for Smoking -satiirillaan kuin teiniraskaudestakin ihanan asian tekevällä Juno-komediallaan taitonsa kehittää ja kertoa mukaansatempaavia tarinoita. Reitmanin elokuvissa on aina lämminhenkinen vire, vaikka tapahtumat olisivatkin raskaita. Inhimillisen kosketuksen ansiosta hahmoista

välittää aidosti – kun Ryan rikkoo yhtä tärkeimmistä säännöistään eli rakastuu samanlaisia kiertolais-elämää viettävään Alexiin (Vera Farmiga), kaksikon romanssille toivoo vilpittömästi onnellista loppua.

Up in the Air sortuu välillä helppoihin ratkaisuihin eikä aina hyödynnä oivia mahdollisuuksia kritisoida tai satirisoida kasvotonta ja välinpitämättömyyttä yritysmaailmaa, mutta ennalta-arvattavaksi sitä ei voi moittia. Sanoma juurettomuuden vaaroista ja ihmissuhteiden merkityksestä nivotaan kerrontaan miellyttävän vähällä siirapilla.

Kautta linjan erinomaiset roolityöt tekevät hahmoista inhimillisiä, hauraita ja vahvoja, ja suuri osa raikkaan rainan tenhosta johtuukin näyttelijöiden uskomattoman hyvästä kemiasta. Clooneyn ja Farmigan esittämien rakastavaisten suhde on aidosti koskettava, kun taas Kendrickin kasvoilta näkyy upeasti, miten naiivin Natalien illuusiot elämän ruusuisuudesta särkyvät yksi kerrallaan.

**/Jori Virtanen**

**9/10**

## Descent - Loukussa 2

Genre **KAUHU**  
Julkaisija **FS FILM**

**DESCENT – LOUKUSSA**

yhdisti herkullisesti ahtaiden luolien klaustrofobian, pimeän pelon sekä lannistumattomien hirviöiden leukojen louskutuksen.

Piinaava kauhu-elokuva ei päästännyt katsojaansa vähällä.

Halvalla tehty kakkososa halveeraa kaikkia edeltäjänsä saavutuksia. Tarinan kaari on nähtävissä ensimmäisen kymmenen minuutin aikana, ja kaikki on kliseistä ja kertaalleen pureskeltua. Katseluryhmä erehtyi juonenkäänteitä arvattaessaan ainoastaan siinä, kuka kuolee ensimmäisenä. Jos leffassa olisi edes vähän taiteellista kunnianhimoa tai päämäärää, katselukokemus voisi olla ihan kelvollinen. Turha toivo.

**/Jori Virtanen**

**3/10**





## Roman Polanski: Wanted and Desired

Ohjaus MARINA ZENOVICH Genre DOKUMENTTI Julkaisija PAN VISION

**OHJAAJA ROMAN POLANSKI** nousi taas uutisotsikoihin, koska sattui käymään Yhdysvalloissa. Hänet pidätettiin välittömästi ja istutettiin syytetyin penkille yli kolme vuosikymmentä vanhasta jutusta, jossa häntä syytettiin alaikäisen huumausaineesta ja raiskaamisesta.

Dokumentti kuvaa palkitun ohjaajan elämää ennen ja jälkeen skandaalin, mutta pääpaino on varsinaisella oikeusprosessilla. Pahikseksi nousee jutun tuomari, joka johtaa oikeussalia sirkustirehtöörin lailla, tarjoten medialle viihdettä ja maineikasta kuvaa itsestään.

Dokumentin Polanski-kuva on ristiriitainen, varsinkin kun toimintaa oikeutetaan menneillä tapahtumilla. Ohjaajan kuvausta ei kuitenkaan kaunistella. Polanski on ylimielinen sika mieheksi, joka vaihtaa naista kuin sukkaa ja perustele sen jultasti. Tiukan paikan tullen hän vetoaa kulttuurieroihin ja katoaa maisemista. Itse Polanskin haastattelu dokumenttia varten olisikin ollut plussaa.

/Ida Kankaanpää

6/10



**KATSO  
TÄMÄ!**

## Daybreakers

Ohjaus MICHAEL & PETER SPIERIG Genre JÄNNITYS Julkaisija NORDISK FILM

**KÄYTÄNNÖSSÄ KAIKKI** ihmiset ovat muuttuneet vampyyreiksi, mutta maailma on muuttunut vain vähän. Ihmiset käyvät yhä töissä ja lukevat keltaisen lehdistön lööppejä metroa odotellessaan. He vain sattuvat juomaan kahvinsa verellä maidon sijasta. Veren tarve on kuitenkin todellinen ongelma. Rahalle persot yhtiöt keksivät verikorvikkeen, mutta tohtori Dalton törmää keinoon muuttua naskalihampit takaisin ihmisiksi. Yhteisymmärrystä ei synny, joten Daltonista kumppaneineen tulee takaa-ajettuja.

Daybreakers yhdistää komediaa, toimintaa ja kauhu-elementtejä toimivasti ja lähestyy lajityypin kivettyneimpiä kliseitä täysin eri näkökulmasta. Visio vampyyrien yhteiskunnasta on kaikessa arjen harmaudessaan suorastaan nerokas. Ikävä kyllä tarina tökkii, dialogi vaivaannuttaa ja hahmot jätetään kaksikulmisen pohdiskelun pohdintoihin sortuu päämäärättömäksi toiminnaksi ja loppuratkaisukin vesitetään harvinaisen pahasti.

/Jori Virtanen

6/10



**KIRJA JA ELOKUVA** Raina perustuu Cormac McCarthyn vuonna 2007 Pulitzer-palkittuun romaaniin, jota seurataan melko uskollisesti.

## Tie

Pääosissa **Viggo Mortensen, Kodi Smit-McPhee, Charlize Theron** Ohjaus JOHN HILLCOAT Genre DRAAMA Julkaisija SCANBOX

**MAAILMA ON TUHOUTUNUT** ja sen synkän harmaassa maisemassa vaeltavat mies (Viggo Mortensen) ja hänen poikansa (Kodi Smit-McPhee). Kaupungit ovat raunioina ja luonto tekee hidasta kuolemaa. Harvat henkiinjääneet taistelevat läpi synkkenevien päivien, ja osa sortuu epätoivossaan väkivaltaisuuteen ja kannibalismiin. Kukaan ei ole turvassa.

Maailmanlopun tuntu on aistittavissa kotisohvalle asti. Luonnon armottomuus syöstään niskaan, eikä kukaan voi välttyä kuluttamasta jalkojaan rakoille tai sotkemasta kasvojaan ympärillä leijuvaan tomuun ja nokeen. Ihmismieli on koetuksella eikä ratkaisuja välttyä. Näin ekologiset arvot on asetettu elokuvaan asiallisesti, eivätkä ne onnistu lainkaan ärsyttämään saati pomppimaan silmille. Kärsimysnäytelmän keskiössä on kuitenkin isän ja pojan välinen rakastava suhde. Pienet yksityiskohdat ja menneisyyden muistot tekevät hahmoista inhimillisiä ja hellyttävän samaistuttavia.

Miehekkäästi kulunut Mortensen on loistovalinta jatkuvassa vanhemmuuden paineessa taistelevan kärsivän isän rooliin. Hänen kasvoiltaan paistaa huoli ja pelko pojan kohtalosta, mutta rakkaus on välittävää eikä lainkaan periamerikkalaisen imelää.

Näyttävän suorituksen tekee myös lapsinäyttelijälle varsin vaativassa roolissa Smit-McPhee, jolle elokuvassa maailma on alusta asti ollut kylmä taistelulenttä.

Kerronnan ytimenä ovat pienet hellät yksityiskohdat osoittautuvat ajoittain ehkä paatuneelle suomalaiskatsojalle kuitenkin aavistuksen verran kliseisiksi. Isän onnistuessa puristamaan limuauto-maatista pojalleen pölyisen Cola-tölkkin, ei parempaa mainoskampanjaa enää voitaisi keksiä, ei edes Coca-Colan toimistolta. Tuhonkin keskellä koti, kirkko ja isänmaa –aate pysyy vankasti matkassa, vaikka luulisi edellä mainittujen pettäneen häden hetkellä. Elokuva on kuitenkin muutoin niin tyylielty, että jenkkiarvojen lievä alleviivailu suotakoon.

Vaikka viimeisistä päivistä onkin kyse, osoitetaan etteivät ne lopu massiiviseen räjähdykseen saati avaruuden kummajaisien laserasehyökkäykseen. Varsinaisella lopullisella henkäyksellä ei itse asiassa ole mitään merkitystä, sillä tärkeintä on ollut yhteinen matka kohti tuntematonta.

/Ida Kankaanpää

8/10

## Kuukauden poliittinen draama



### Last King of Scotland

Pääosissa **Forest Whitaker, James McAvoy**  
Ohjaus KEVIN MACDONALD  
Genre JÄNNITYS/DRAAMA  
Julkaisija FS FILM

**THE LAST KING OF SCOTLAND** on vahva elokuva vahvasta aiheesta. Skotlantilainen tohtori Nicholas Garrigan päätyy Ugandan tuoreen hallitsijan Idi Aminin leipiin, ja huomaa vuosien kuluessa joutuneensa sangen huonoon seuraan.

James McAvoy Garrigan saa katsojat uskomaan itseensä. Hän on katsojien ikkuna Aminin Ugandaan, joka esittäytyy aluksi toiveikkaana ja yltäkylläisenä, mutta paljastuu ajan saatossa olevan jotain aivan muuta. Diktaattori Aminina nähtävä Forest Whitaker saa ladattua suorituksensa sekä elämää suurempaa charmia että yllättäen räjähtävää raivoa.

Elokuva on epämiellyttäviä asioita käsittelevä historiallinen jännitys-draama, joka esittää pääosin totuudenmukaisen kuvan ajan tapahtumista. Se tulkitsee historiallisia tapahtumia ja antaa katsojille ajattelemisen aihetta. Kevyeksi katsomiseksi siitä ei ole, mutta tylsää ei myöskään tule. Aiheen rumuus on kiedottu ajankuvaa uskottavasti henkivään, komeaan ulkoasuun, ja rytmitetty kuumalla afrikkalaisella jazzilla sekä funkilla.

/Mika Sorvari

9/10



**Läpipelattu peli ei enää ole kirpputori-tavaraa, sillä lisä-sisältöä julkaistaan usein vielä pitkään. Listassa kesän neljä kovinta lisuketta!**

### Call of Duty: Modern Warfare 2

Modern Warfare 2 sai kesäkuun alussa toisen lisäosansa. Kartta-paketti Resurgence sisältää viisi monipelikenttää – kartoista kolme on täysin uusia ja kaksi päivitetään ensimmäisestä Modern Warfaresta. Kartoista etenkin Carnival vaikuttaa lupaavalta – avara kenttä sijoittuu hylättyyn huvipuistoon, ja sitä on viilattu pelin julkaisusta asti.

**15e / 1200 MS-pistettä**

### Dragon Age: Origins

BioWaren massiivinen roolipeli laajeni jännään suuntaan. The Darkspawn Chronicles antaa pelaajan liittyä pimeyden voimiin ja johdattaa darkspawn-armeijansa polttamaan Denerimin kuningaskunnan maan tasalle. Lisuke sisältää myös vaihtoehoisen historiikin: mitä jos hahmosi olisi kuollut liittyessään Grey Wardeneihin ja Alistairin olisi pitänyt hoitaa homma kotiin?

**5e / 400 MS pistettä**

### Alan Wake

Alan Wake jatkaa televisiosarjan episodien tavoin kerrottua tarinaansa. Heinäkuun lopussa ilmestyvä The Signal on kuin sarjan seitsemäs jaksok, ja se jatkaa hyytävää juonta suoraan siitä mihin varsinainen peli päättyi. Kunnan kauhutarinan tavoin sankarin elämä on kaukana turvallisuudesta, ja raja todellisuuden ja hulluuden rajalla on hyvin häilyvä.

**10e / 800 MS-pistettä**

### Red Dead Redemption

Rockstarin lännkärieepos laajenee kesän aikana kolmesti. Ensimmäinen laajennus, kesäkuun 22. päivä julkaistava Outlaws to the End, on kuuden yhteistyössä pelattavan seikkailun paketti, jossa 2-4 lain nurjalla puolella viihtyvää pelaajaa yrittää rikastua muun muassa varastamalla toisilta varkailta. Muista laajennuksista ei ole vielä julkaistu lisätietoja.

**Ilmainen**

## KUUKAUDEN PELI

## Final Fantasy IX

PS3 / 15 euroa

**Final Fantasy IX on ensimmäiselle Playstationille kymmenen vuotta sitten julkaistu japanilainen roolipeli, josta löytyy suuria tunteita, hienoja henkilöahmoja ja eepisen satumainen tarina.**

Tarina alkaa, kun jalomieliset ryövärit kidnappaavat Alexandrian prinsessan painostaakseen naapurivaltiota terrorisoivan kuningattaren lopettamaan aggressionsa. Asia johtaa toiseen ja kohta osa vanhoista vihollisista onkin uusia liittolaisia, eikä kyseessä ole enää pelkkä kuningaskunnan

kohtalo. Koko maailman tulevaisuus on vaakalaudalla ja sen pelastaminen jää sekalaisen sankarisakkimme vastuulle.

FFIX on sisällöltään yhä vaikuttava. Jo pelkkä pääjuoni tarjoaa tekemistä kymmeniksi tunneiksi ja sivutehtäviä pursuaa joka suunnasta. Pelin maailma tuntuu myös aidosti elävältä ja mielenkiintoiselta, sillä jokaisella kaupungilla ja niemenotkolla on selkeästi omanlainen luonteensa. Oma lukunsa on vivahteikas musiikki. Säveltäjä Nobuo Uematsu onnistuu sävelillään

maalilemaan vaikuttavia tunnelmia, jotka vaihtelevat surullisesta epätoivosta aina koomiseen koheltamiseen.

Jos FFX jäi aikoinaan väliin, niin pelin uudelleenjulkaisu tarjoaa mitä mainioimman tilaisuuden paikata aukko sivustyksessä. Vaikka etenkin käyttöliittymässä näkyy ajan hampaan hienoinen kosketus, seikkailun mukaansatempaavuus on vailla vertaa. Tästä ei roolipeli juuri parane.

**/Leevi Rantala  
10/10**



### Lead the Meerkats

Wii / 10 euroa

Lead the Meerkats kuvaa luonnonläheisen tarinan kotia etsivistä mangusteista. Pelin nimi ei ole harhaanjohtava, sillä mangusteja pitää todellakin opastaa kädestä. Karvaiset kaverit eivät osaa edes lapsiaan suojella, ellei pelaaja erikseen näkita lapsenvahtia. Tämän voisi ehkä sulattaa, jos pelattavuus ei olisi niin tökerön kömpelöä. Nappeja pitää painaa useita kerrallaan eikä ohjeita saa kerrattua, jos sulki opasteikkunan ennen aikaansa. Hienosta ideasta huolimatta Lead the Meerkats on paitsi tylsä mutta myös kömpelö uutuuks. Tällä hinnalla sitä ei voi mitenkään suositella.

**/Jori Virtanen  
2/10**

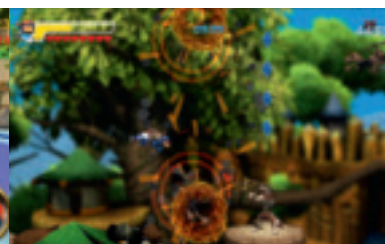


### Things on Wheels

Xbox 360 / 15 euroa

Things on Wheelsissä RC-autot kisailevat pitkin huoneita ja pihamaita. Autojen ohjattavuus on kuitenkin surkea ja niillä on paha tapa jäädä esteisiin jumiin. Välillä esteet pysäyttävät, välillä pyöryttävät ympäri tai heittävät tylästi radan toiseen reunaan vailla mitään logiikkaa. Kenttäsuunnittelu on tylsää eikä minkäänlaisesta vaihtelusta ole toivoakaan. Ja missä ihmeessä ovat vaihtoehoiset pelimuodot? Things on Wheels on kehoimpia diilejä Live Arcadessa miesmuistiin, etenkin pelin hinnan huomioiden. Omia ideoita ei ole tuhlatu edes nimeksi.

**/Tero Kerttula  
2/10**



### Rocket Knight

PC, PS3, Xbox 360 / 10 euroa

Miekalla, sädeaseella ja raketturepulla varustettu Rocket Knight on pirtsakan värikäs tasoloikinta, mutta yleinen mielikuvitusettomuus haittaa kokonaisuutta. Eryyisesti kenttäsuunnittelu tuo huonolla tavalla mieleen Amiga-aikojen sarjatuo-tantolokat. Nopeatempoisen pelaaminen pysyy silti hauskana seikkailun alusta loppuun - siis reilun tunnin ajan, peli on nimittäin tarkoitettu kolikkopelityyliin monta kertaa läpipelattavaksi aina paremman ajan ja pistesaaliin toivossa. Tylsä kenttäsuunnittelu ei kuitenkaan innosta uusintakerroksille pätkääkään.

**/Tero Kerttula  
6/10**



www.pegi.info

# ModNation RACERS

## TAKE YOUR IMAGINATION FOR A SPIN

“PS”, “PlayStation”, “PLAYSTATION”, “PS2”, “PS3” and “AOX” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. “SONY” and “PS” are registered trademarks of Sony Corporation. “make.believe” is a trademark of the same company. “Blu-ray Disc” and “BD” are trademarks. ModNation Racers ©2010 Sony Computer Entertainment America. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by San Diego Studio. ModNation Racers ©2010 Sony Computer Entertainment America. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by United Front Games. “ModNation” is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved. “Broadband Internet service required. Users are responsible for broadband access fees. Charges apply for some content. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. Users under 18 require parental consent.



**PELAAMINEN ON VASTA ALKUA.**  
Aloita kuvittelemaan... no, mitä tahansa! Luo oma hahmosi ja kart-autosi, ja ryhdy kisaamaan tuhansilla muiden pelaajien tekemillä radoilla. Oikeastaan, miksi et rakentaisi omaa painovoimaa uhmaavaa ja raketteja lennättävää rataa?  
[modnation.com](http://modnation.com)



 **PlayStation®**

**SONY**  
make.believe

18™

www.pegi.info

PlayStation Network

# NYT PSP™ gon OSTAJALLE 10 PSP™-PELIÄ KAUPAN PÄÄLLE



Osta PSPgo ja lataa PlayStation Storesta langattoman verkon kautta PSPgo-kampanjateema. Saat pian sähköpostiisi koodin, jolla voit ladata 10 PSP-peliä maksutta (arvo yhteensä 300 €). Tämä tarjous ei ole yhteensopiva Media Gon kanssa. Kampanjatarjous on voimassa 30.09.2010 asti tai kunnes koodeja riittää. Lisätietoja kampanjasta osoitteessa [eu.playstation.com/pspgopromotion](http://eu.playstation.com/pspgopromotion).\*

ANTILA

GameStop  
power to the players™

KONEBOX  
HALPAA MUITA ERMEE

Verkkokauppa.com  
TUODENNAKÖISESTI AINA HALVEMPI

VPD  
Pelikauppaa jo vuodesta 1992

PlayStation Portable

SONY  
make.believe

PS, PlayStation, PSP, and the PlayStation Network account required. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. See eu.playstation.com/terms for details. \*18+ rating. See also the PlayStation Store for details. ©2010 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. PlayStation Network and PlayStation Store subject to terms of use and not available in all countries and languages. See eu.playstation.com/terms for details.