

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | DS | PC | PSV

ILMAINEN  
PELILEHTI  
Elokuu 2011  
Numero 36

# Game report

Pohjoismaiden

er.fi

## WILDSTAR

Uusi haastaja MMO-markkinoille

PES 2012 RESISTANCE 3 RAGE

## TOIMITUS ESITTÄYTY

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



### Eerik Rahja

Nyt ladataan akkuja syksyn pitkiin pelisesioihin. Videotykki pyörittää snoukkaklassikoita ja boxilla on menossa konsolikenraalin tulikoe, C&C Commander's Challenge ja par-aikojen metsästys. Opiskelurintamalla paperit pitäisi saada ulos – äidin käskystä.



### Markus Hirsilä

Gears of War 3:n julkaisua odotetaan kuin joulua ikään. Kalenterin viikko 38 on jo putsattu tyhjäksi muusta ohjelmasta. H-hetkeä odotellessa aikomuksena on pientää rästipelien pinoa, ja kasvattaa fyysisistä suorituskykyä urheilumalla.



### Tero Kerttula

Kesä sujahti retrokokoelmaa täydentäessä. Kiirettä piti ja rahaa paloi, mutta niinpä vain joukkio NES-klassikoita, SNES-konsoli parilla pelillä sekä Atari 2600 -laitte löysivät tiensä hyllyyn. Näiden kanssa kesän sadepäivät kuluivat kuin ei ollut ois.

# PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 36 / elokuu 2011



## Talvi on tulossa

**Kesä on hiljaisen tyyntä aikaa pelirintamalla.** Se ei onneksi pahemmin harmita. Kun lempeän lämpimät tuulet puhaltavat ja aurinko hymyilee kirkkaalta taivaalta tulee neljän seinän sisällä vietettyä muutenkin vähemmän aikaa. Kesäkuuntoa on sentään päässyt pitämään yllä Steamien alennusmyyntien pilkkahintaisilla peleillä sekä Xbox Liven Summer of Arcade -kampanjan mainioilla latauspeleillä (kolme niistä löytyy myös tämän lehden arvioista). Kesän anti ei kuitenkaan ole mitään verrattuna siihen mitä on tulossa päivien jälleen pidentyessä. Kesän lapset eivät tiedä mitä tuleva tietää. Talvi on tulossa.

Syksy ja loppuvuoden lähtölaskenta jouluihin tarkoittaa kylmää kyytiä pelaajien lompakoille ja vapaa-ajan käytölle. Vuoden viimeinen kolmannes on toki aina ollut se tärkein julkaisuikkuna, mutta tänä vuonna horisontissa siintää poikkeuksellisen paljon huippumielenkiintoisia pelejä.

Pienen pelijournalistin pää menee pyörälle jo lyhyen listan tekemisessä: Gears of War 3, Uncharted 3, The Legend of Zelda: Skyward Sword, Batman: Arkham City, Star Wars: The Old Republic, Dead Island, Resistance 3, Rage, Warhammer 40.000: Space Marine, Forza Motorsport 4, Call of Duty: Modern Warfare 3, Elder Scrolls V: Skyrim, Assassin's Creed: Revelations, Halo: Combat Evolved Anniversary, Saints Row: The Third, Battlefield 3, Guild Wars 2...

Ja tässä on vain kaikista hypetetyimmät suuren budjetin, eli niin sanotut AAA-pelit. Luvassa on myös kasoittain pienempiä, mutta yhtäläillä huomionarvoisia pelejä kuten vaikkapa Journey, El Shaddai ja Rayman Origins. Taakka keventyi sentään kannettavien pelien puolella siinä mielessä, että Sony'n Playstation Vita siirtyi länsimaissa ensi vuoden puolelle.

Kenellä kummassa sitten löytyy aikaa ja rahaa tähän pelitulvaan? Kilpailu pelaajien huomiosta ja pennosista käy rajummaksi kuin koskaan. Pudotuspeli on julmaa, eikä kaikista listan peleistä millään ole myyntimenestyksiksi. Huonojen arvosanojen ja myyntilukujen pelko ajaa julkaisijatkin välillä ylilyönteihin ja rumiin otteisiin. Näin kävi muun muassa elokuun kovimman pelin Deus Ex: Human Revolutionin kanssa. Olisimme kovasti halunneet saada arvion tämän kuun lehteen, mutta julkaisija Square Enixin vaatimukset arviokappaleen saamiseen olivat poikkeuksellisen kohtuuttomat. Periaatteistamme emme suostuneet tinkimään, joten jouduimme kieltäytymään arvion tekemisestä. Pahoittelemme arvion puutetta, mutta samalla voimme pitää päätän pystyssä ja luvata, että paineenkin alla Gamereactorista löytyy rehellisiä arvioita.

Loppuvuoden lukuisista hiteistä ja flopeista voi muuten lukea nyt myös Gamereactorin iPad-lehdestä. Laitteelle räätälöidyn sähköisen lehden ensimmäisen numeron, samoin kuin lukuohjelman voi ladata Applen palvelusta täysin ilmaiseksi. Myös Androidille on tulossa oma versionsa.

**Arttu Rajala, päätoimittaja**

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

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

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

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

**Vastuuhenkilö** Arttu Rajala

**Art Director** Petter Hegevall

**Tekniikka & verkkosivut** Emil Hall

**Käännökset**

Arttu Rajala / Kimmo Pukkila  
/ Mika Sorvari

#### Avustajat

Matti Isotalo / Leevi Rantala / Eerik Rahja / Markus Hirsilä / Tuomo Luukkanen  
/ Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tero Kerttula / Jouni Hakkarainen

**Osoite** Gamereactor Finland  
Niinikuja 3 / 01360 Vantaa

**Puhelin** 050 375 7728

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

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

**Painos** 35 000 kappaletta

**Julkaisu tiheys** 10 numeroa vuodessa

**Paino** StiboGraphics Danmark

**Paperi** My Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)

**Jakelu** Pan Nordic Logistics

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

**Markkinointipäällikkö** Morten Reichel

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

Gamereactor on pohjoismainen ilmaisjakelulehti, jota tekee viisi eri toimituskuntaa Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa ja Saksassa. Suomessa Gamereactoria jakelevat muun muassa Prisma, Citymarket, Gigantti, Gamestop, ToysRus, ONOFF, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Pelit ja VPD. Voit myös ladata lehden PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata sen kotiin vuodeksi postikulua vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita, artikkeleja voi lukea myös Gamereactorin iPhone, iPod Touch, iPad -sovelluksesta, joka on ladattavissa Applen verkkokaupasta ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkistaan sähköinen versio eli eMag, jonka voi saa pelien jakelijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona omille verkkosivuilleen.

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S

#### Testiversiot

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

#### Ikärajat

Peliarvioissa annetut ikärajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä sovel-tuvuutta 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 yli 18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

#### Verkkotekstit

Lehdessä julkaistaan tilaisista peli- ja elokuva-arvioiden sekä muiden artikkelien lyhennetyt versiot. Pitkät arviot, kuten myös vanhat peliarviot, löydät verkkosivuiltamme!

WARHAMMER  
40,000

# SPACE MARINE

## I AM WAR



ENNAKKOTILAA!

ETUSI: EMPEROR'S ELITE PACK



SPACE WOLVES &  
BLACK TEMPLARS

Sisältää kaksi  
asukokonaisuutta.



MYYNNISSÄ 9.9.2011 ALKAEN

18  
www.pegi.info

PC  
DVD-ROM

XBOX 360

XBOX  
LIVE



PS3



STEAMWORKS



relic  
ENTERTAINMENT

Warhammer 40,000: Space Marine – Copyright © Games Workshop Limited 2011. Space Marine, the Space Marine logo, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Device, 40,000, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Space Marine game and the Warhammer 40,000 universe are either ©, TM and/or ® Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, Radeon, and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.



Tempo

TULOSSA

# Gotham City Impostors

**Impostors maalaa erilaisen kuvan kaikkien tunte-  
masta Gotham Citystä. Kun oikea Yön ritari on pois  
maisemista, jäljittelijät täyttävät kadut rähinällä.**

Gotham City Impostors ei ole aivan jokapäiväinen Batman-peli. Vaikka pääosassa on klassinen hyvän ja pahan taistelu tutussa DC-sarjakuvamaailmassa, pelissä ohjataan omaa supersankaria tai -roistoa, joka vain jäljittelee Batmaniä tai Jokeria. Toiminta puetaan joukkuepohjaisen nettiräiskinnän kuosiin. Pelaajat voivat valita puolensa, muokata ulkonäköään ja varustustaan sekä taistella kuuden hengen joukkueissa Gotham-henkisissä kentissä. Peliä kehittää F.E.A.R.-sarjan luonut Monolith Productions ja julkaisijana toimii Warner Bros. Gotham City Impostors on tekeillä Playstation 3:lle, Xbox 360:lle ja PC:lle noin 15 euron hintaan. Julkaisu tapahtuu ladattavassa muodossa ensi vuoden alkupuolella. Tarinavetoisempaa kokemusta odottaville puolestaan ilmestyy jo lokakuussa Batman: Arkham City, jossa astutaan jälleen Yön ritariin saappaisiin. Lisää peleistä Gamereactor.fi:stä.



## Sähkeet

### True Crime: Hong Kong elää

Activisionin hyllyttämä True Crime: Hong Kong on löytänyt uuden kodin Square Enixiltä. Square osti pelin oikeudet, mutta ei True Crime-nimeä, joten kaupunkiryöstöjät joudutaan nimeämään uudelleen. Toistaiseksi ei ole tietoa, mikä pelin nimeksi tulee tai milloin ja mille alustoille se julkaistaan. Kehittäjänä jatkaa United Front Games.

### Playstation Vita ensi vuonna

Sonyn uusi käsikonsoli ei ehdi Eurooppaan vielä joulukuksi. Konsoli julkaistaan jouluna vain Aasiassa. Muualle maailmaan laite rantautuu alkuvuodesta 2012.

### Sony osti Sucker Punchin

Sony on ostanut Infamous- ja Sly-sarjoista tunnetun Sucker Punchin. Kauppa varmistaa, että studion pelit pysyvät jatkossakin yksinoikeudella Playstationilla. Sucker Punch on jo 16. studio Sonyn talliin.

### L.A. Noire kääntyy PC:lle

Alkukesästä konsoleille julkaistu ja useita miljoonia myynyt L.A. Noire on tekeillä nyt myös PC:lle. 1940-luvun Los Angelesiin sijoittuva etsivätarina saa PC:llä teknisiä parannuksia, ja myös ohjaus on optimoitu näppäimistöille ja hiirelle. Käännöstä työstää Rockstar Leeds, mutta tarkka julkaisupäivä on vielä avoin.

### Diablo III:ssa liikkuu raha

Blizzard suunnittelee Diablo III:een uutta huutokaupparjestelmää, joka mahdollistaa aseiden, haarniskojen ja mahdollisesti jopa hahmojen kauppaamisen oikeasta rahasta. Malli on otettu pelien ympärille kasvaneesta mustasta pörssistä. Huutokaupan julkistus herätti myös kritiikkiä, sillä joidenkin mielestä ominaisuus tekee kultafarmauksesta hyväksytyä toimintaa.

### The Darkness II vasta 2012

Digital Extremesin kehittämän The Darkness II:n julkaisu on siirtynyt ensi vuoden alkuun. Toimintapelin oli tarkoitus ilmestyä jo tämän vuoden lopulla. Myöhästymiselle ei annettu tarkkaa selitystä.

### Futuremarkilta seuraavaksi

Suomalainen Futuremark julkaisee vielä tänä vuonna Xbox 360:lle, PC:lle ja iPadille Unstoppable Gorg-nimisen torinpuolustuspelein, jossa torjutaan muukalaisia avaruudessa. Peli eroaa lajityypin muista edustajista siinä, että puolustuskalusto ei ole kiinteää, vaan sitä voi liikutella vapaasti planeettojen ympärillä.

### Borderlands 2 vahvistui

Toimintaroolipeli Borderlands 2 saa jatkoa. Peliä kehitetään tuttuun tapaan Gearbox, ja mukaan on luvassa uusia alueita, vihollisia, aseita ja varusteita. Alustoina toimivat tehokonsolit ja PC, mutta julkaisu menee vuosien 2012-2013 haarakkaan.



# Auto Club Revolution

Ferrari Challenge ja Nascar 2011:n tekijä suuntaa kovin odotuksien ilmaisemarkkinoille

Ilmaiseksi pelattavat ajopelit ovat usein jääneet kevyiksi sunnuntaikaahailuiksi, mutta Eutechnyx-studio lupaa asiaan muutosta. Muun muassa Playstation 3:n Ferrari ja Supercar Challenge -simulaattoreista tunnettu studio kehittää Auto Club Revolutionia, jonka kunnianhimoisena tavoitteena on nousta ykkösikohteeksi kaikille autoista innostuneille. Peliä on valmisteltu jo neljä vuotta.

Auto Club Revolution lupaa ajettavaksi laajan kirjon lisensioituja huippuautoja, kilpailullisia monipelitiloja sekä tunnettuja kilparatoja, kuten Spa-Francorchamps. Lisäksi peliin sorvataan useita fiktiivisiä kaupunkiratoja. Pelkkä

ajaminen ei ole kuitenkaan pelin henki, vaikka ajomalli on lainattu suoraan yhtiön konsolisimulaattoreista. ACR on myös autoyhteisö ja virtuaalinen autotalli, jossa tuunaminen aina perus-Volkareista Bugatti Veyroniin käy kätevästi suoraan nettiselaimessa. Bisnestä aiotaan tehdä myymällä lisäsisältöä maksuttoman perusversion päälle.

Peli on parhaillaan varhaisessa beta-vaiheessa, eikä Eutechnyx halunnut kommentoida lopullisen version julkaisuaikaa. Betaan voi kuitenkin hakeutua pelin sivuilla.

[Auto Club Revolution julkaistaan PC:lle](#)

## ILMIÖ



## Yli 300 miljoonaa vihaista lintua

Rovion mobiilihitti Angry Birds jatkaa ilmiömäistä korkealiittoaan. Ritsapeli on rikkonut jo 300 miljoonan latauksen rajan. Määrä on kolminkertaistunut muutamassa kuukaudessa. Suomalaisstudio on nyt laajentamassa toimintaansa muun muassa Kiinaan, jossa tarkoituksena on tehdä bisnestä Angry Birds -oheistuotteilla. Samalla ideoidaan uudenlaisia pelejä vihaisten lintujen maailmaan.



## Nintendo 3DS:n hintaa leikattiin

Ennätyssuuri hinnanalennus – laitteen varhain ostaneille hyvitykseksi 20 ladattavaa peliä

**Nintendo 3DS:n hinta laski roimasti 12. elokuuta.** Maailmanlaajuinen hinnanalennus pudotti keskimäärin kolmanneksen käsikonsolin hinnasta pois. Esimerkiksi Yhdysvalloissa suositushinta laski 249 dollarista 169 dollariin. Suomessa Nintendo ei julkista konsolinsa ohjehintoja, joten 3DS:n tarkka hintataso jää jälleenmyyjien määriteltäväksi.

Hintaa päädyttiin leikkaamaan sen jälkeen, kun 3DS:n myyntiluvut olivat hiipuneet huolestuttavasti toisen vuosineljänneksen aikana. Asiaan on saattanut vaikuttaa myös Sonyn E3-messuilla paljastama Playstation Vitan odotettua edullisempi hinnoittelu. 3DS:n kilpailija tulee maksamaan pyöreästi 250 euroa. 3DS:ää on myyty tätä hieman kalliimmalla.

Nintendo ei ole koskaan aiemmin tehnyt yhtä rajua hinnanalennusta vain puoli vuotta konsolin lanseerauksen jälkeen. Yhtiö tunnustikin olevansa huolissaan vannoutuneimpien faniensa reaktioista. Mielipahaa lievittääkseen yhtiö on luvannut tarjota

peräti 20 ladattavaa klassikkopeliä konsolin kalliimmalla hinnalla ostaneille. Edellytyksenä hyvityksen saamiselle on se, että konsolin on yhdistänyt vähintään kerran nettiin ennen hinnanalennusta.

Hyvityspelit jakautuvat puoliksi Gameboy Advance- ja NES-peleihin. Gameboy-kymmenikkö julkaistaan

vain hyvitysohjelmaan mukaan päässeille, kun taas NES-klassikot tulevat myöhemmin myös muiden ostettavaksi. Peliin joukossa ovat muun muassa Mario Kart: Super Circuit, Metroid Fusion, Super Mario Bros ja The Legend of Zelda. Hyvityksiä aletaan julkaista hiljalleen syksyn kuluessa.

Pörssissä uutiseen reagoitiin negatiivisesti. Nintendo'n kurssi romahti, ja pääjohtaja Satoru Iwata ilmoitti jopa puolittavansa oman palkkansa kantakseen vastuun 3DS:n ongelmista.

Houkuttelevampi hintataso helpottaa varmasti 3DS:n myyntiä, mutta se ei vielä ratkaise toista ongelmaa: huippupelien puutetta. Toistaiseksi vain The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D-versio on myynyt erinomaisesti. Mario rientää hätiin jouluna, mutta useiden muiden odotettujen uutuuksien kuten Metal Gear Solidin ja Kid Icarus Uprisingin (kuvassa) lipsahdettua ensi vuoteen 3DS:llä riittää vielä haasteita myyntitavoitteisiinsa yltämiseksi.

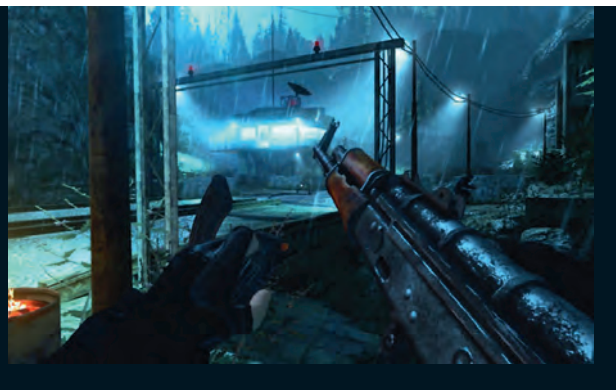
JULKISTETTU

## GoldenEye 007: Reloaded

Ehostettu painos Wiin GoldenEye-uudelleenlämmittelystä

Viime vuoden Wii-räiskintä GoldenEye 007 (GR:ssä 9/10) kääntyy HD-konsoleille loppuvuodesta. Activision julkaisee pelistä GoldenEye 007: Reloaded -nimisen ehostetun painoksen, joka sisältää päivitetyn teräväpiirto grafiikan, laajennetun 16 pelaajan moninpelin sekä uuden M16 Ops Missions-haastepelitilan. Myös tätä versiota kehittää Eurocom-studio, ja kehittäjät povaavat pelin pyörivän silkinpehmeästi 60 kuvan sekuntivauhdilla. PS3-versio tukee myös Move-liikeohjainta.

GoldenEye 007: Reloaded ilmestyy joulukuksi Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle



# SELKÄ SEINÄÄ VASTEN

Trilogian päättävä Gears of War 3 räjähtää kauppoihin syyskuussa. Teimme silmäyksen Locust-hirviöitä vastaan taisteleviin COG-sotureihin. Pitipä näistä tai ei, tahtoa jässiköiltä ei puutu.



Locustien lisäksi ihmispopulaation rippeet joutuvat kamppailemaan alati vain isommiksi käyviä mutantteja vastaan. Eppisten taistelujen lomaan Gears of War 3 lupaa myös henkilökohtaisempaa näkökulmaa.



**Dom**  
Luottosoturi ja hyvä ystävä

Alikersantti Dominic Santiago on delta-ryhmän varajohtaja ja samalla Marcuksen lähin ystävä. Menettänyt sodassa niin iso-veljensä kuin vaimonsakin. Konfliktin pitkittyessä Dom on jatkuvasti kyynistynyt: vaimon etsiminen piti hänet motivoituneena kymmenen vuoden ajan.



**Cole**  
Porukan moottoriturpa

Sotamies Augustus Cole on iso kuin karhu ja lauhkea kuin lammas. Sota pakotti hänet luopumaan thrashball-ammattilaisen urasta ja vaihtamaan pallon moottorisahakivääriin. "Cole train" on ehdottomasti delta-ryhmän ilopilleri ja löytää tilanteesta kuin tilanteesta jotain humoristista.



**Anya**  
Esikunnasta eturintamaan

Luutnantti Anya Stroud toimi esikuntaupseerina antaen radion kautta ohjeita delta-ryhmälle, kunnes muuttanut tilanne pakotti hänetkin pukeutumaan haarniskaan. Mimi tunnetaan joukkojensa keskuudessa etenkin siitä, että hänellä on romanttinen suhde Marcus Fenixin kanssa.



**Clayton**  
Carminen veljeksistä viimeinen

Kovaonnisen Carmine-suvun Clay on veljessarjan vanhin. Hän on poikkeuksellisen verenhimoinen, suurikokoinen ja vahva. Korostaakseen taistelutahtoaan Clay on kirjoittanut haarniskaansa iskulauseita. Hänellä on lisäksi kaatuneiden veljiensä nimet tatuoituna käsivarressa.



**Erikoisuus** Moottorisahaiskut ja karjumeininki **Esiintyy** Gears of War -sarja **Ammatti** Delta Squadin johtaja (COG)

## MARCUS FENIX

Gears of Warin tunnetuin hahmo on yrmeä **delta-ryhmän johtaja, kersantti** Marcus Fenix, joka kantaa mukanaan rikkaan isänsä taakkaa

**Tarinatila** pelattaessa **ykköspelaaja** ottaa aina Marcusen roolin, joten jokaisella "gearssejä" pelanneella on jonkinlainen suhde tähän yrmeään lihavuoreen. Kokoonsa nähden jannu liikkuu varsin ketterästi suojasta toiseen moottorisahakiväärin suvereenia hallintaa unohtamatta. Marcusen tavaramerkki on kasvojen poikki kulkeva arpi sekä päähuivi, jota hän ei riisu missään olosuhteissa.

Marcuksen persoona on peleissä jätetty lapsipuolen asemaan, mutta tätä vajetta paikataan Karen Travissin kirjoittamissa Gears of War -romaaneissa. Alaisiinsa verrattuna Marcus on poikkeava varsin-

kin sukutaustansa puolesta. Rikkaan perheen ainoana lapsena hän kantaa aina mukanaan isänsä Adam Fenixin taakkaa. Lapsena häntä kiusattiin, mutta tueksi asettui Carlos Santiago. Miehen pikkuveli Dominic eli Dom on ollut pelisarjan alusta asti Marcusen oikea käsi.

Raha ei tuo onnea, ja lapsuusmuistot yhdistettynä koviin kokemuksiin Locust-hirviöiden ilmestymisen jälkeen ovat tehneet Marcuksesta vähäpuheisen ja sulkeutuneen. Vain hänen lähimmät ystävänsä osaavat tulkita kaiken olennaisen huolen värähdyksestä ja kulmakarvan nostosta; muuta merkkiä tunteistaan Marcus ei julki päästä. Edes rakkaimmalleen Anya Stroudille hän ei kykene ilmaisemaan tunteitaan muutamaa huokausta enempää.

Vaikka Marcus kunnioittaakin armeijan komentoketjua, ei hän aina ole toiminut esimiestensä käskyjen mukaisesti. Yksi tällainen vakava niskoittelu toi hänelle 40 vuoden vankilatuomion. Istuttuaan rangaistuksesta neljä vuotta sellin ovi aukesi ja Marcusta tervehti Dom varustekassi olallaan. Tästä hetkestä alkaa ensimmäinen Gears of War.

**Markus Hirsilä**

# Peli-PC 1000 eurolla

Gamereactor paneutui tietokonekomponenttien maailmaan ja poimi hinta-tehosuhteeltaan tasokkaimmat osat pelikokoonpanoon, joka on vikkeliä ja mukava käyttää.

3,3 GHz  
NELIYDIN

**Battlefield 3:n lähestyminen näkyy muun muassa siinä, että keskustelupalstoilla yhä useampi on pohtinut tietokoneen päivittämistä.** Vaikka sotapeli takuulla toimii myös konsoleilla, on PC-versioon luvassa laajempia moninpelientäitä ja tarkempaa grafiikkaa. Battlefield 3 onkin yksi parhaimmista esimerkeistä siitä, mitä modernilla peli-PC:llä saadaan aikaan. Joskus koneen modernisointiin riittää tietyn komponentin vaihtaminen, mutta mikäli sisuksiin ei ole koskettu vuosiin, voi koko koneen vaihto olla paikallaan.

Kaupat notkuvat monenlaisista pakettikoneista, joiden hinnat on parhaimmillaan painettu alle 500 euron. Pakettikoneissa on kuitenkin usein tehty kompromisseja, jotka eivät välttämättä ostohetkellä valkene. Näennäisesti tehokkaasta koneesta saattaa paljastua esimerkiksi suosittu näytönohjaimen karvalakkimalli, jota ei ole tehty raskaaseen pelikäyttöön. Tai ensisilmäyksellä miellyttävän pieni kotelo käykin päivitysosia asentaessa liian ahtaaksi. Kovimmat tietokoneharrastajat ovat jo pitkään suosilleet

## Tällöin saa täsmälleen haluamansa ominaisuudet ja voi säästää rahaa

koneen kasaamista itse. Tällöin saa täsmälleen haluamansa ominaisuudet, ja voi jopa säästää rahaa. Kokosimme noin 1000 euron esimerkkikokoonpanon, johon on haettu hinta-tehosuhteeltaan päteviä osia pelaajien tarpeisiin.

PC-projekti kannattaa aloittaa aina harkiten, jotta käytössä oleva budjetti ja omat toiveet ovat selvillä ennen ostoksille lähtöä. Ensimmäinen

linjaa antava valinta on klassinen Intel vastaan AMD -kysymys, sillä prosessorin tyyppi määrää myös emolevyn piirisarjan, joka puolestaan vaikuttaa tuettuihin väylätyyppeihin ynnä muihin. Prosessorin merkitys on vuosien saatossa vähentynyt, mutta sitä ei kannata lukea yhtälöstä ulos; PC on niin hyvä kuin heikoin lenkkinsä.

AMD on perinteisesti tuottanut hivenen edullisempia prosessoreita, mutta tähän kokoonpanoon valittiin Intelin toisen sukupolven ("Sandy Bridge") Core i5 -prosessori. Siinä yhdistyy kohtuullinen hinta erittäin korkeaan suorituskykyyn, joka ei juuri kalpene Intel-lippulaiva Core i7:lle.

Toinen kuuma peruna on näytönohjaimen valinta. Näytönohjain vastaa grafiikan piirtämisestä, joten mitä tehokkaampi se on, sitä sujuvammilta pelit näyttävät. Noin 200 euron hintaluokasta löytyy tällä hetkellä useita erinomaisia vaihtoehtoja. Kalkkiviivoilla paikasta taistelivat Nvidia Geforce GTX 560 Ti ja AMD Radeon HD 6950, jotka ovat hinnaltaan ja teholtaan lähellä toisiaan. Nvidia valittiin lähinnä PhysX-tuen ja selkeämmän 3D-politiikkansa ansiosta.

Osat kasattiin Fractal Designin tyylikkääseen koteloon, joka tarjoaa hyvän ilmanvaihdon ja äänenvaimennuksen. Koneessa on pyritty huomioimaan joustavuus ja päivitettävyyttä. Esim. Intel Z68 -pohjainen emolevy avaa mahdollisuuden nopeiden SSD-kiintolevyjen joustavaan käyttöönottoon, kunhan hinnat halpenevat. Kokoonpanoa ei ole myöskään rajoitettu vakio-kellotaajuuksille, vaan ylikellotuspotentiaalia löytyy asiansa osaaville. Peruskäyttäjille teho riittää vakionakin. Tarkemmin kokoonpanon osista on ohessa. Hintatiedot perustuvat kirjoitushetkellä edullisimpiin verkkokauppahintoihin.



### 1 Asus Geforce GTX560Ti DirectCU II Top 208 euroa

Nvidian Geforce GTX560Ti -grafiikkasiruun perustuvat näytönohjaimet ovat hintatehosuhteeltaan tämän hetken kärkeä. Mukana ovat kaikki DirectX 11:n herkut, ja PhysX-tuki tarjoaa lisätehosteita muutamiin huippupeleihin. Asusin Top-malli on valmiiksi ylikellotettu suorituskykyyn maksimoimiseksi, mutta se ei kuitenkaan maksa juuri kilpailijoitaan enempiä. Se on myös verrattain hiljainen.



### 2 Intel Core i5 2500K 174 euroa

Neljä ydintä ja 3,3 gigahertsiä. Intelin Core i5 2500K on löytänyt tiensä monien pelaajien koneisiin kohtuullisen hintansa ja korkean vakiosuorituskykynsä ansiosta. Kerroinlukitseman K-malli on oikeissa käsissä myös ähräkkä kellottamaan.

### 3 Coolink Corator DS 45 euroa

Prossessorin mukana tulevat jäähdyttimet ovat yleensä vain minimitasoa, eikä Core i5 2500K ole poikkeus. Asentamalla järeämmän jäähdyttimen kone käy viileämpänä, vakaampana ja käyttöikä kasvaa. Corator DS on pätevä heatpipe-pohjainen jäähdytin yhdellä tuulettimella. Se tarjoaa jäähdytystehoa myös mallillisille ylikellottajille, ja vakionopeuksilla lämmöt pysyvät varmasti kurissa.

### Itse kasaaminen

Kasaamalla tietokoneen itse välttyä asennuskustannuksilta, mutta projektiin on syytä varata riittävästi aikaa ja malltia. Täysin ummikkona ei ole järkevää alkaa osia toisiinsa sovitteluun, koska paljaat ja herkäät piirilevyt voivat vaurioitua. Ennen hommaan ryhtymistä olisi hyvä perehtyä asiaan esimerkiksi nettioppaita lukemalla. Myös kaikki osien mukana tulevat ohjekirjat on syytä lukea läpi huolellisesti. Kun tietää, miten asennustyö etenee vaihe vaiheelta, voi ikäviltä yllätyksiltä välttyä. Suurimmat riskit ovat osien liian kovakourainen käsittely ja staattinen sähkö. Muista aina ensin maadoittaa itsesi maadoitusrannekeella tai koskemalla esimerkiksi metallista lämpöpatteria! Emolevyä kiinni ruuvaessa on myös syytä varmistaa, että kotelon pohjalevyn tulevat jalustat ovat oikeissa kohdissa oikosulkujen välttämiseksi.

### 4 Fractal Design Define R3 87 euroa

Ruotsalainen Fractal Design tunnetaan yksinkertaisen tyylikkäästä, funktionaalisista tietokonekotelostaan. Define R3 on ATX-tornimalli, joka on tilava olematta erityisen suuri. Se mahdollistaa joko optimaalisen ilmankierron tai hiljaisuuden tarpeen mukaan. Kotelossa on seitsemän tuuletinaukkoa, joista sivupaneelissa oleva ja kaksi katossa olevaa on vakiona peitetty. Etuosan suurikokoinen ovi peittää taakseen DVD-aseman ja kaksi pölysuojattua tuuletinpaikkaa (mukana yksi tuuletin eteen ja taakse). Kiintolevyt asennetaan kätevästi poikittain, eikä paikoista tule takuulla pulaa. Käyttöä helpottaa se, että virtapainike ja kuulokeliitin on sijoitettu kotelon etuyläreunaan. Vankkarakenteinen runko.

## 6 G.Skill Ripjaws-X 8GB 69 euroa

Kaksi 4 gigatavun kappaa nopeaa DDR3-1600 -muistia samassa paketissa – riittää ruhtinaallisesti.



## 7 OCZ StealthXstream 600W 64 euroa

OCZ:n virtalähde tarjoaa 600 wattia tehoa ja korkean hyötösuhteen. Virtaa riittää hyvin seuraavallekin näyttöohjaimelle.



## 8 Microsoft Sidewinder X4 41 euroa

Mitä iloa on uudesta koneesta, jos pelaaminen tökkii? Aivan, ei mitään. Siksi oheen kannattaakin napata hyvä näppäimistö ja hiiri. Näppäimistöksi valikoitui Microsoftin näppärä pelinäppis Sidewinder X4, joka tukee tavallista useampaa samanaikaista painallusta.

## 9 Logitech G400 39 euroa

Hiireksi poimimme Logitechin G400:n, joka on seuraaja suosittuun MX518-peliihiirelle. Mukavat 3600 dpi tarkkuutta ja nopea reagointi.

## 10 Samsung Spinpoint F3 1TB 49 euroa

Spinpoint F3 lukeutuu nopeampiin perinteisiin kiintolevyihin. SATA-liitäntäinen, 7200 kierrosta minuutissa pyörivä teratavun F3 on kuitenkin ennen kaikkea suuri tietopankki. Nopeammat SSD-levyt olivat vielä liian kalliita tähän kokoonpanoon, mutta sellaisen voi lisätä jälkikäteen joko erilliseksi järjestelmälevyksi tai välimuistiksi, jolla nopeuttaa F3:n toimintaa.

## 11 LG 22x DVD-R/RW 17 euroa

DVD-formaatti on edelleen PC-peleissä standardi. Tarvetta kalliimmille Blu-ray-asemille ei PC:llä ole, ellei konetta laita elokuvakäyttöön.

## 12 Windows 7 64-bit (OEM) 98 euroa

Windows 7 Home Premium on edullisin ja järkevin vaihtoehto moderniin pelikoneeseen. 64-bittinen versio takaa, että kahdeksan gigatavun RAM-muisti ei jää käyttämättä. "Seiska" tukee kaikkia uusia pelejä sekä useimpia vanhempia. Lisäksi se on turvallisempi ja luotettavampi kuin Windows Vista tai XP.

**Yhteensä: 1001 euroa**

### Missä näyttö?

Kokoonpanoon ei ole laskettu mukaan monitoria, koska monilla lienee entuudestaan sopiva näyttö. Pelikäyttöön riittää miltei mikä tahansa VGA-, DVI- tai HDMI-yhteensopiva näyttölaite. Kokoonpanoa voi esimerkiksi täydentää suuruuslaajuisella taulutelevisiolla, jos kone on mahdollista sijoittaa samaan huoneeseen. Mikäli monitorin haluaa hankkia, budjettia on varauduttava venyttämään reilusta sadasta eurosta ylöspäin, näytön tyypistä riippuen. Jos 3D-pelaaminen kiinnostaa, näytön on tuettava 120 hertsin tilaa ja Nvidia:n 3D Vision -laseja. 3D Vision Kit ei kuulu Geforcen vakiovarusteisiin, joten hinta kasvaa helposti satoja euroja.



ÄÄNEN-  
VAIMENNETTU

## 6 Asrock Z68 Pro 3 110 euroa

Emolevy toimii koneen selkärangana ja yhdistää osat toisiinsa. Siksi luotettavuus on vähintään, mitä siltä vaaditaan. Aiemmin Asrock herätti harrastajissa kylmiä väreitä, mutta nyt yhtiö on ryhdistäytynyt ja tarjoaa järjestyneitä lankkuja hyvään hintaan. Intel Z68 -pohjainen Pro 3 sisältää uusimmat herkut SATA 3-väylistä nopeisiin USB-portteihin ja hiirellä ohjattavaan UEFI-BIOSiin. Emolevyllä on integroitu 7.1-äänipiiri, ja se tukee myös Virtu-tekniikkaa ja pieniä SSD-kiintolevyjä älykkäästi hyödyntävää Intel Smart Responsea. SLI-tuki uupuu, mutta ilman toista Geforcea (ja järeämpää virtalähdettä) se menisi hukkaan.



Tempo

# KILPAVARUSTELUA

Esittelyssä kuusi sodankäynnin ansiosta selviää kotiin rankan



## MASTER CHIEF

### Varustus

Spartan Armor Mjolnir Mk VI

### Kuvaus

Monikerroksinen ulkoinen tukiranka ja taisteluhaarniska kaikkiin olosuhteisiin

### Erikoisominaisuudet

Lisää käyttäjän nopeutta ja voimakkuutta eksponentiaalisesti. Omaa mm. fuusioreaktorin, latautuvat suojakentät sekä neuraaalisen hallinta- ja tietoliikennerajapinnan.

## ISAAC CLARKE

### Varustus

C.E.C. Engineering Resource Integration Gear (RIG)

### Kuvaus

Standardi insinööri- ja avaruskävelypuku

### Erikoisominaisuudet

Mahdollistaa työskentelyn tyhjiössä ja painottomissa olosuhteissa. Holografinen näyttö ja käyttöliittymä. Useita päivityksiä saatavilla.

## GRUNT

### Varustus

Krogan Berzerker Armour

### Kuvaus

Dr. Okeerin muokkaama erikoisversio normaalista Krogan-taistelupanssarista

### Erikoisominaisuudet

Erityisesti lähitaisteluun vahvistettu tuki- ja taistelupanssari. Kypärän kanssa käytettävissä tyhjiössä tai muissa epäotollisissa ympäristöissä.

n muotiasustetta, joiden  
kin päivän jälkeen...

### ALCATRAZ

#### Varustus

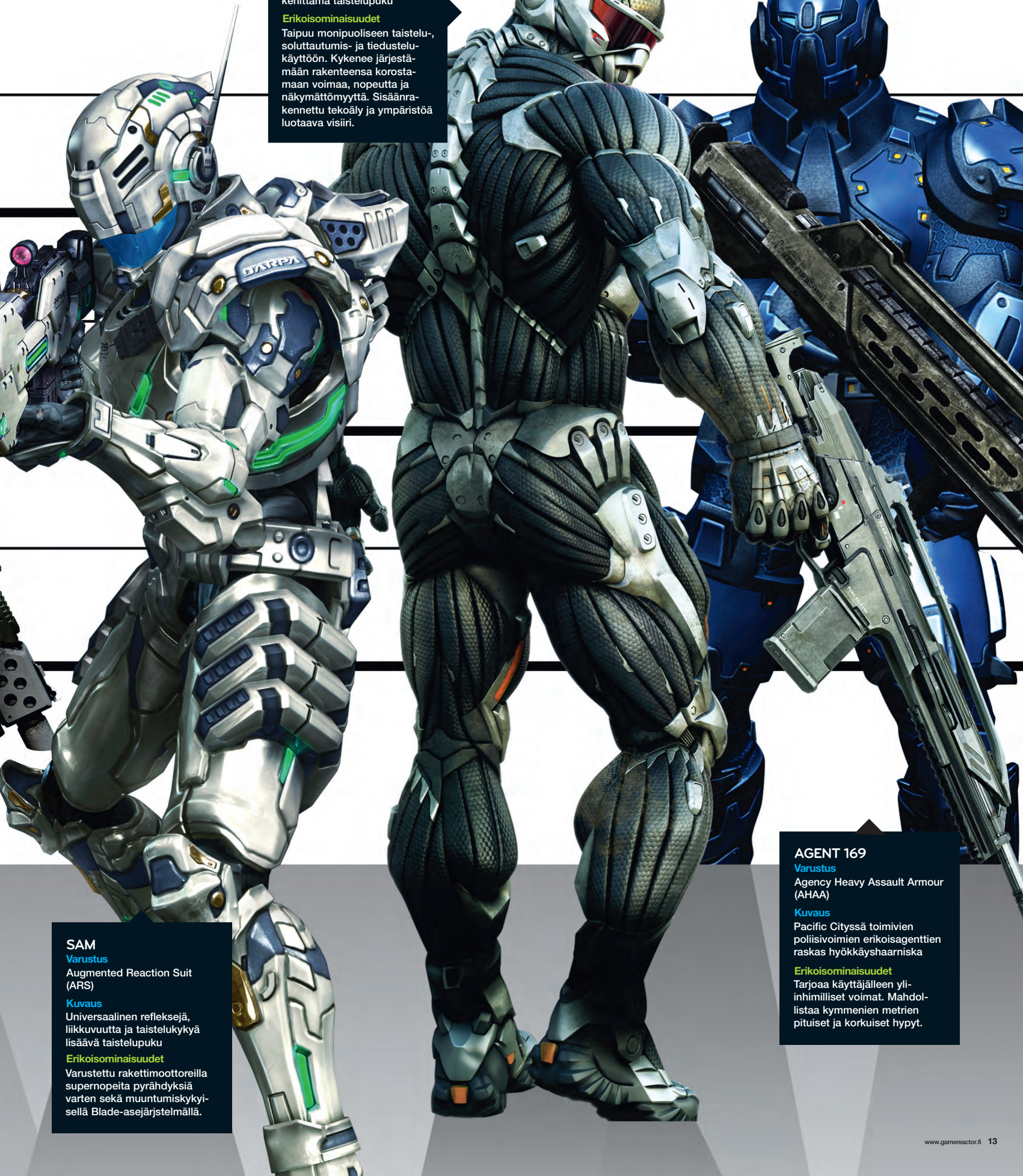
Crynet Nano Suit 2.0

#### Kuvaus

Crynet-yhtiön nanosäikeistä  
kehittämä taistelupuku

#### Erikoisominaisuudet

Taipuu monipuoliseen taistelu-,  
soluttautumis- ja tiedustelu-  
käyttöön. Kykenee järjestä-  
mään rakenteensa korosta-  
maan voimaa, nopeutta ja  
näkyttömyyttä. Sisäänra-  
kennettu tekoäly ja ympäristöä  
luotaava visiiri.



### SAM

#### Varustus

Augmented Reaction Suit  
(ARS)

#### Kuvaus

Universaalinen refleksejä,  
liikkuvuutta ja taistelukykyä  
lisäävä taistelupuku

#### Erikoisominaisuudet

Varustettu rakettimoottoreilla  
supernopeita pyrähdyksiä  
varten sekä muuntumiskykyi-  
sellä Blade-asejärjestelmällä.

### AGENT 169

#### Varustus

Agency Heavy Assault Armour  
(AHAA)

#### Kuvaus

Pacific Cityssä toimivien  
poliisivoimien erikoisagenttien  
raskas hyökkäyshaarniska

#### Erikoisominaisuudet

Tarjoaa käyttäjälleen yli-  
inhimilliset voimat. Mahdol-  
listaa kymmenien metrien  
pituiset ja korkuiset hyppyt.



2012

## Bioshock Infinite

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Irrational Games Julkaisija 2K Games Pelityyppi Toiminta

**DYSTOPIA ON OLEELLINEN** osa Bioshock-sarjaa, eikä tuleva Bioshock Infinite ole poikkeus. Poikkeus tehdään siinä, että merenalaisen Rapturen ja sen uhkaavien Big Daddyjen sijaan tapahtumat sijoittuvat lentävään Columbian kaupunkiin.

Isukkien asemaa pelissä ajaa Songbird, joka on kuin valtava, laulava vanginvartija. Hahmo on keskeinen vastavoima tarinassa, sillä pelaaja on pestattu auttamaan pakoon tämän "suojeluksessa" nuorta Elizabethia, jolle vangitsija on ollut kuitenkin ainoa ystävä. Tästä syntyy kuttava dynamiikka hahmojen välille: pelaajan ja Elizabethin luottamussuhde riippuu siitä, joudutaanko robottia vahingoittamaan. Taisteluita voi helpottaa hyödyntämällä Elizabethin kykyjä mm. suojen luomiseen, mutta tämä verottaa tytön kuntoa. Peli vaikuttaa tällä hetkellä sekä visuaalisesti että pelillisesti varsin upealta.

**Bengt Lemne**

### PIRULLINEN LOPPUVASTUS

Erään luolaston loppupomoksi aseteltu Ghirahim on malliesimerkki Skyward Swordin tehosta. Julma ja häiritsevän itsevarma pahis murskaa helposti kokeneemmankin kehäketun taisteluvarmuuden pysäyttämällä jopa Master Swordin vaivattomasti sormenpäällään. Kohtaus painui syvästi mieleen.

### PIENIÄ ISOJA UUDISTUKSIA

Skyward Swordissa matka taittuu lentävillä linnuilla luottoratsu Eponan sijaan. Uudistuksia on tehty myös esineisiin: esimerkiksi mekaaninen Beetle on ohjattavampi versio tutusta bumerangista.



JOULU

## The Legend of Zelda: Skyward Sword

Alusta Nintendo Wii Kehittäjä Nintendo Julkaisija Nintendo Pelityyppi Seikkailu

**FANTASTINEN, EEPPIINEN**, joskus jopa romanttinen. Nintendo sukupolvien yli jatkuva seikkailusarja on ollut monia asioita, mutta ei koskaan aiemmin samalla tavalla karmiva ja hämmentävä kuin tuleva Skyward Sword. Ja

kaikki tämä välittyi vain yhdessä lopputaistelussa.

Pääsimme pelaamaan pelistä kolmiosaista demoa, jossa kohtasimme uuden tuttavuuden Ghirahimin. Pahis on kaukana sarjan järkälemäisestä päävastuksesta Ganonista. Vaalea tukka ja hoikka ruumiinrakenne vihaavat ennemmin juonivasta taustapirusta kuin taistelutahtoista soturista. Tämän puhuessa pelistä huokuu kuitenkin jotain, mikä herättää alitajuisesti pelkoa. Siinä on selvä häivähdyks julmaa hulluutta, mikä vain korostuu, kun hahmo teleporttaa sankarimme taakse ja kumartuu kuiskaamaan Linkin korvaan. Epäluonnollisen pitkä kieli sivaltaa ilmaa ja kasvat loistavat riemusta: aika taistella.

Vaikka sarja on ollut suorastaan pakkomieltäinen legendaarisiin miekkoihin, vasta nyt MotionPlus-ohjauksen kera pelissä tuntui ottavansa osaa oikeaan miekkataisteluun. Mekaniikka toimii erinomaisesti, ja Linkin liikkeet peilaavat pelaajan kädenliikkeitä. Miekalla voi halkoa ilmaa nopeasti tai hitaasti, pystysuuntaisesti tai poikki-päin, kun taas toisella kädellä voi nostaa kilven suojaksi.

Ghirahimin dominointi ei aluksi tuntunut kohtuuttomalta, onhan jo aiemmin kukistettu jäätäläishämähäkkejä, hevosilla ratsastavia demoneita ja jopa humanoidisika. Mutta kun nopea isku Master Swordilla pysähtyi vihollisen hyppeisiin, oli hätä kädessä. Nimittäin jos miekkaa ei



14. LOKAKUUTA

## Ace Combat: Assault Horizon

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Project Aces  
Julkaisija Namco Bandai Pelityyppi Toiminta

**ILMATAISTELUPELIT JAKAUTUVAT** vaativiin, tosimailmaa tarkasti jäljitteleviin lentosimulaattoreihin sekä kolikkopelimäisempiin, usein japanilaisiin toimintakokemuksiin. Namco Bandain Ace Combat kallistuu enemmän juuri jälkimmäisen puoleen, mutta toisin kuin sarjassa yleensä, Assault Horizonin tapahtumapaikat ovat todenmukaisia ja sijoittuvat ympäri maapallon. Yksi näistä on esimerkiksi Dubai.

Tämän ohella pelissä on toinenkin tuntuva uudistus. Tekijät ovat ottaneet mukaan perinteisten hävittäjien lisäksi myös helikoptereita. Huippunopeiden, lähes epileptisten F15-lentojen ja taktisempien kopteritehtävien muodostama sekoitus tuntuisi tuovan mukavasti vaihtelua. Pelimootori tukee nyt myös näyttävämpää grafiikkaa, mikä näkyy mm. räjähdyksissä ja yksityiskohtaisissa vaurioissa.

**Kimmo Pukkila**



ehdi riuhtoa irti, Ghirahim nappaa sen itselleen ja iskee Linkiä tämän omalla aseella, ennen kuin nappaa miekan rennosti olkansa yli kuin minkä tahansa roskan. Master Swordin tuoma turva murskataan hetkessä.

Ghirahimin hyökkäyskuviot vaihtelevat sekoittaen kahta erilaista hyökkäystä ja teleportaatiota. Ensin kohdataan joukko tikareita, jotka muodostavat linjan ennen kuin ampaisevat suoraan kohti. Sitten pahis näyttää polvistuvan, vain syöksykseen eteenpäin. Kun itse yrittää iskeä, Ghirahim väistelee salamannopeasti ja hyppää kauemmas. Välillä hahmo katoaa hetkeksi ja ilmestyy tyhjästä aivan viereen. Ratkaisua ei ole helppo nähdä,

mutta se löytyi lopulta pienen pienestä paussista vihollisen liikkeissä juuri teleportauksen jälkeen. Tämä antaa pelaajalle mahdollisuuden aiheuttaa hieman vahinkoa,

## Master Swordin turva murskataan hetkessä

mutta tilanteeseen on reagoitava todella nopeasti.

Loppupomon jälkeen pääsimme vielä kokeilemaan miekkatyöskentelyä luolassa, jossa vastassa oli peikkoja ja luurankosoturi. Peikot vaihtavat kirvestä kädestä toiseen, mikä pakottaa pelaajan muuttamaan iskujaan.

Luuranko puolestaan tuntui varsinaiselta kahden miekan pyörremyrskyltä. Se muuttaa suojaustaan jokaisen iskun jälkeen, mistä syntyi eräänlainen toimintapohjainen pulma. Voittaakseen Linkin oli iskettävä alati muuttuvaan kuolleeseen pisteeseen miekkojen välissä.

Vaikka Skyward Sword tuo uusia käänteitä myös tutuihin ominaisuuksiin, juuri taistelut tekivät suurimman vaikutuksen. Nintendo on innovoinut hyväksi havaittua muuttia tehden samalla edellisistä osista yksinkertaisen tuntuisia. Toivottavasti näitä lupaavia pelimekaniikkoja hyödynnetään fiksusti, sillä demo jätti janoamaan lisää.

**Gillen McAllister**



#### KUMINAUHA

Monissa ajopeleissä esiintyvä niin sanottu kuminauhatekoily on läsnä myös Unboundedissa. Järjestelmän tarkoituksena on pitää toiminta koko ajan elossa niin, että pelaajan ympärillä on aina muutama vastustaja kärkymässä. Testitilaisuuden perusteella ratkaisu oli onnistunut.

#### AUTOJA, AUTOJA, AUTOJA

Tosielämän raasereita muistuttavat kaarat olivat jo näin aikaisessa vaiheessa varsin komeaa katsottavaa. Auton ajo-ominaisuudet voi ennustaa varsin hyvin pelkästä ulkonäöstä. Mukaan on lupailtu myös vanhoista Ridge Racereista tuttua old school -autoa pelisarjan faneja silmällä pitäen.



#### SAUMATON ESITYS

Bugbear pyrkii tekemään pelikokemuksesta mahdollisimman saumattoman, joten perinteisen tietönäytön sijaan esimerkiksi sivuluisujen tyylipesteet ja väli-aikatiidot esitetään varsinaiseen pelimaailmaan sulautettuina.

2012

## Ridge Racer Unbounded

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Bugbear Entertainment  
Julkaisija Namco Bandai Pelityyppi Ajopeli

**AIEMPI ENNAKKOJUTTU** suomalais-japanilaisesta Ridge Racer Unboundedista jätti yhden ajopelien suurimmista kysymysmerkeistä ilmaan. Koska peliin ei päässyt itse käsiksi, ajotuntuma ja yleinen fiilis eivät vielä selvinneet.

Bugbearin tiloissa pidetyn usean tunnin testisession jälkeen sekini mysteeri alkaa valjeta. Meno on melkoista.

Tarkoituksella Namcon perinteisistä Ridge Racereista niin ulkonäkönsä kuin tunnelmansa puolesta poikkeava Unbounded tarjoaa tavallisesta rata-autoilusta varsin poikkeavan kokemuksen. Esteiden pujottelun sijaan peli kannustaa puskemaan niistä läpi. Tähän sopeutumiseen kuluu hetki. Siististi ajamalla ei voi päästä huippusijoille, koska ympäristön ja kanssakilpailijoiden tuhoamisesta kertyvää tuhovoimaa käytetään oikeittien aukomiseen ja vastustajien tieltä kilkkaamiseen. Hyvät ajolinjat toki auttavat menestymisessä, kunhan muistaa vetää ne

muutaman betonipylvään ja hot dog -kioskin läpi. Pienen opetteluun jälkeen esteiden kyntämisestä tulee toinen luonto, ja hyviä kohteita skannailee jatkuvasti sen minkä kisaamiselta ehtii.

Pääsimme ajamaan yhtä pelimoodia kolmella eri autolla ja radalla. Autoja löytyy raa'asti jaoteltuna kolmea eri tyyppiä. Tilaisuudessa jenkkinuskelin näköinen kaara edusti mutkissa lähes jatkuvasti sivuluisuun taipuvaista mallia. Maata viistävä superauto taas liimautui tiehen huolellisesti. Eurohenkisen urheiluauton tuntuma oli näiden kahden välimaastoa. Liekö sitten Ridge Racereimistä johtuvaa, mutta monet testaajat allekirjoittanut



**ENEMMÄN KUIN PÄÄLLEPÄIN NÄKY**  
Eri radat paljastavat kisan aikana paljon uutta itsestään. Enemmän tai vähemmän piilotetut oikoreiitit, tuhoutuvat rakennukset ja muut salaisuudet tarjoavat löydettävää vielä viidennelläkin ajokerralla. Niiden käyttö on joskus riskialtista, mutta aina palkitsevaa. Kunhan pitää katseen tiessä.

**UUSI TYYLI**  
Aikaisempien Ridge Racerien piirteitä, puhdas ja jopa klininen tyyli tekee täyskäännöksen Unboundedissa. Vaikka valoisia avoimia ratoja ei täysin unohteta, yleinen tunnelma on synkempi ja aggressiivisempi. Se sopii kuin porkkana päähän pelin uusittuun ajo-fiilikseen ja tuhoa kyhväviin ajolinjoihin.

mukaan lukien kokivat Bugbearin mukaan vaikeimmin hallittavan muskelin hausimmaksi. Vaikka mielettäviä kahva edellä väännettäviä mutkia ei olekaan tarjolla, muutamia varsin messeviä sivuluisuja löytyi jokaisesta kolmesta kentästä. Tekijät vakuuttivat tavan säilyvän myös muilla radoilla, eli siinä mielessä sarjan perinteitä kunnioitetaan.

Tuntuma sekä tiehen että autoihin iskostui nopeasti selkärankaan. Vaikka meno on varsin rankkaa, toiminta perustuu koko ajan simuloituun fysiikkaan. Sen ansiosta autojen käyttäytymistä voi ennustaa paremmin, mikä tuntui mielekkäämpänä pelikokemuksena. Käsijarrun

käyttö sivuluisuissa vaati hieman totuttelua, mutta parituntisen pelisession loppupuolella perä viisti jo nättisti. Tekoäly oli muuten varsin tiukka kilpakumppani eikä hävennyt puskea huoletonta pelaajaa kohti lähestyvää sillankaidetta. Lopulliseen peliin on luvattu useita eri tekoälyprofileja. Harmittavasti vastustajia ei personoida, mutta reagoivatpahan eri tavoin pelaajan uhitteluun.

Brutaali ja kiihkeä kisailu tuntui ainakin testisession ajan erittäin viihdyttävältä. Autot käyttäytyvät realistisemmin kuin monissa muissa "kevyissä" autopeleissä muuttumatta vakavaksi simulaatioksi. Tuhoutuva ympäristö oli etenkin hidastuksissa todella komeaa katsotta-

vaa. Kiinnostavuuden säilyminen koko pelin keston ajan jäi hieman mietittäväksi, koska pelin kampanjasta tai rakenteesta ei ollut tässä vaiheessa vielä tietoa.

Takavasemmalta tuli kuitenkin tieto City Creatorista. Kyseessä oli esittelytilaisuudessa vielä keskeneräinen, mutta erittäin lupaava kenttäeditori. Uusia ratoja voi rakentaa parissa minuutissa valmiiksi koristeilla ja mietityillä palikoilla. Eri kenttien teemoja (kuten satama tai keskusta) voi sekoittaa samaan rataan vapaasti, ja lopputulos on hämmästyttävän saumaton. Omaisuus tuo peliin varmasti lisää ikää ja ratavaihtoehtoja.

**Matti Isotalo**



#### MALLIOPPILAS

Pelin rakenne on lainattu lähes suoraan Borderlandsilta. Helposti ymmärrettävä ja havainnollinen pikkukartta osoittaa tien sinne, mistä saa seuraavan keikan suoritettavaksi. Pelialue on muutaman tunnin jälkeen vapaasti tutkittavissa, mutta varsinaiset työkeikat tehdään usein lineaarisissa kentissä.

#### TURISTI

Rageissa on mahdollista valita vaikeustaso. Jos peli tuntuu liian helpolta, haasteen voi aina kääntää kaakkoon päävalikosta. Tämän ennakon kirjoittaja alkoi kuitenkin hyvillä mielin pitäytyä helpossa ja keskittyä tutkimusmatkailuun ja rentoon seikkailuun ilman hammasten kiristelyä.

#### VAPAAMATKUSTAJA

Ragen maailma on suuri, ja liikkueessaan pelaaja kohtaa myös satunnaisia tapahtumia Grand Theft Auton ja Red Dead Redemptionin malliin. Pelin ensimmäiset pari tuntia saa kuitenkin liikusella rauhassa, mikä tuntui hyvältä ratkaisulta. Paikasta toiseen siirrytään pääasiassa autolla körötellen.

7. LOKAKUUTA

## Rage

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä id Software  
Julkaisija Bethesda Pelityyppi Toiminta

**ID SOFTWAREN RAGE-PELIÄ** on kehitetty pitkään ja hartaasti. Odotus alkaa kuitenkin olla loppuillaan, sillä julkaisun on määrä tapahtua jo lokakuussa. Peliä esiteltiin Lontoossa heinäkuun lopulla, ja Gamereactor oli paikalla ottamassa tuntumaa lähes valmiiseen Rageen. Ennuserkit ovat hyvät, sillä peli ottaa häpeilemättä innoitusta

niin Mad Maxiltä, Borderlandsilta kuin Call of Dutyiltakin. Maahan iskeytyy suuri meteoriitti aiheuttaen massiivista tuhoa. Tärkeiksi katsotut ihmiset ehditään kuitenkin koota maanalaisiin suojiin. Pelaaja herää yli 100 vuotta meteoriitin iskeytymisen jälkeen juuri tällaisesta VIP-suojasta. Maailma on ehtinyt muuttua melkoisesti. Ihmiset elävät pienissä kyläyhteisöissä keskellä kivikkoista autiomaata. Pelaaja aloittaa sopeutumisensa uuteen maailmanjärjestykseen tekemällä pieniä työkeikkoja paikallisille. Samalla aseet, varusteet ja tietoisuus viimeisen 100 vuoden tapahtumista alkavat hiljalleen lisääntyä. Ensimmäisen persoonan räiskintä on tyydyttävää jo

pelkästään onnistuneiden aseäänien ansiosta. Viholliset reagoivat osuimiin eri tavoin riippuen siitä, osuuko käteen vai jalkaan. Ohjaus tuntuu tarkalta ja sujuvalta niin ajaessa kuin ampuessakin. Aseita on käytössä noin 10 erilaista, ja jokaisessa on yleensä neljästä erilaista ammustyyppiä. Mukana on myös toissijaisia välineitä, kuten kranaatteja, bumerangia muistuttava wingstick sekä räjähtävä radio-ohjattava pikkuauto (kuulinko jonkun sanovan Black Ops?) Kaikki aseet ja välineet pelaajan haarniskaa myöten päivittyvät matkan varrella, mikä on omiaan pitämään mielenkiinnon yllä.

Tekoäly ei päästä huimaa, mutta pahikset osaavat



#### SAIPPUAKAUPPIAS

Hahmonkehityksen lisäksi roolipeleiltä lainataan myös erilaisten tavaroiden kerääminen, valmistaminen ja ennen kaikkea myyminen. Roinaa lojuu melkein joka paikassa, ja teko-ohjeiden saamisen jälkeen uusia tarvikkeita on pakko tehdä itsekin. Kaatuneiden vihollisten ruumiit kannattaa ryöstää.

#### TARINANKERTOJA

Alun perusteella Ragen tarinan tarkoituksena on lähinnä tarjota puitteet seikkailulle epätavallisessa maailmassa. Oletettavasti kaiken takana on langat yhteen kokoava päätavoite, mutta ainakaan testiversiossa parin tunnin aikana se ei vielä auennut lainkaan.

hakeutua suojaan ja vetäytyä uusiin aseisiin höyryjyränä ryntäävän pelaajan tieltä. Pomotaistoja tuli testisession aikana yksi, mutta ilmeisesti niiden ei ole tarkoitukseen toimia Ragen kohokohtina. Valokeilassa tuntuisivat olevan maailman tutkiminen ja erilaisilla aseilla leikkiminen. Pelaajan kuollessa käynnistyy yksinkertainen pikkupeli, jossa tarkoituksena on käynnistää oma sydän uudeltaan haarniskassa olevan defibrillaattorin avulla. Kuolema korjaa Ragessa varsin helposti, joten tällainen toinen mahdollisuus vähentää turhautumista.

Rage muistuttaa länsimaista roolipeliä siinä(kin) mielessä, että pelitilanne kannattaa tallentaa usein. Lataus-

ja tallennusajat olivat syntisen pitkät. Latausruudun tuijottaminen alkoi ärsyttää jo toisen kuoleman jälkeen. Toivottavasti tämä korjataan lopulliseen versioon, sillä latausruudut söivät peli-iloa todella pahasti.

id Softwaren peleiltä on totuttu odottamaan koko peliteollisuudelle närhenmunat näyttäviä pelejä varsinkin teknisessä mielessä. Valitettavasti Rage ei tule olemaan samanlainen tekniikan merkkipaalu kuin Doom 3 aikoinaan. Piirtoetäisyys on vaikuttava, mutta lähellä oleviin esineisiin tekstuurit latautuvat hitaasti. Ulkoasu on myös paikoitellen rujo. Ympäristöt eivät ole millään tavalla tuhoutuvia lukuunottamatta räjähtäviä tynnyreitä.

Äänimaailma on onnistunut varsinkin ääninäyttelyn ja aseiden munakkuuden kannalta. Toisaalta musiikki ei jäänyt millään tavalla mieleen. Olisin odottanut varsinkin aavikolla ajaessa pelin luovan enemmän eristyneisyyden ja lännenelokuvien tunnelmaa, mutta niin ei tapahtunut.

Ragesta on epäilemättä kuoriutumassa laatupeli. Se ei ehkä kuitenkaan ole sellainen vallankumous, millaiseksi sitä jotkut ovat saattaneet toivoa. Eri osa-alueet tuntuvat toimivan yhdessä onnistuneesti ja pelaaminen on kivaa. Jos koodaripojat vielä korjaavat latausajat lyhyemmiksi, olen tyytyväinen.

**Markus Hirsilä**



8. SYYSKUUTA

## Might & Magic: Heroes VI

Alusta **PS3 / Xbox 360** Kehittäjä Black Hole  
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Strategia

**NIMENSÄ KÄÄNTÄNYT KUUEDES** osa Might & Magicin vuoropohjaista serkkupeliä tarjoilee tuttua ja turvallista materiaalia sarjan pitkäaikaisille ystäville, mutta huomattavasti aiempaa kauniimmassa paketissa.

Vaikka ennakkoversion yksinpelikampanjat eivät meitä yllättäneetkään, on pelimekaniikkaa syvennetty hieman tuomalla siihen kevyt moraalijärjestelmä. Pelissä tehtävät päätökset sekä tapa käsitellä vihollisia antavat pisteitä joko diplomaattisten kyneleiden tai rankkaotteisen veren poluille, jotka sitten tarjoavat omat erikoiskykynsä sankarille.

Moninpeliaspektiä on tehostettu sisäänrakennetuilla Skype-ominaisuuksilla sekä kaveri-iltoilla, ja peliin tulee moderniin tapaan suuri joukko saavutuksia metsästettäväksi. Jos tykkäsit tästä sarjasta ennen, tykkäät nytkin.

**Mika Sorvari**



### UEFAA YKSINOIKEUDELLA

Uudesta Pro Evolution Soccerista löytyvät jälleen yksinoikeudella UEFA:n Mestareiden liigan, Eurooppaliigan sekä Super Cupin lisenssit. Autenttisuus on huipussaan, ja tällä kertaa jopa tuomaristo on saanut viralliset UEFA-univormut.

### KOKO TIIMI TIUKASSA KONTROLLISSA

Yksi Pro Evolution Soccer 2012:n merkittävimmistä uudistuksista on nimeltään Teammate Controls. Sen avulla pelaaja voi ohjata sen hetkisen pelihahmon lisäksi myös toista kenttäpelaajaa samaan aikaan.

### KAIKILLE ALUSTOILLE OMA

Tämän vuoden painos on luvattu julkaista lähes kaikille mahdollisille alustoille. Nykyisen sukupolven kotikonsolin lisäksi PES 2012 ilmestyy ainakin Sony'n PSP:lle, PS2:lle ja Nintendon DS:lle.



29. SYYSKUUTA

## Pro Evolution Soccer 2012

Alusta **PC / PS3 / Wii / Xbox 360** Kehittäjä Konami  
Julkaisija Konami Pelityyppi Urheilu

**VIIME VUODEN PRO EVOLUTION SOCCER** oli hyvä peli, ja se uudisti pitkästä ajasta kunnolla Fifan takana laahanutta pelisarjaa. Mitä on sitten vuorossa tänä vuonna? Konamin esittelytilaisuudessa ei vaatimattomuudella

ollut sijaa, sillä tämän vuoden painosta kehuittiin, ei pelkästään PES-sarjan, vaan koko konsolisukupolven parhaaksi jalkapallopeliksi.

Ensimmäiseltä silmäykseltä uudistukset eivät hypänneet mitenkään erityisesti silmään. Valikot sekä pelin ulkoasu ja rakenne näyttävät todella samankaltaiselta kuin Pro Evolution Soccer 2011:ssä. Joukkueet on edelleen luokiteltu arvoasteikkoon, joka antaa ja esittää niiden vahvuuden hyökkäyksessä, puolustuksessa ja fyysisyydessä arvosanoina A:sta D:hen.

Ensimmäisten peliminuutit puolestaan paljastavat, ettei pelinopeus ole testiversiossa aivan kohdallaan.

Oletuksena vauhtia on selkeästi liikaa ja futiksen tunnelma kärsii heti kättelyssä. Onneksi valikoista palloilun vauhtia pystyy tuunaamaan ja pienen korjausliikkeen jälkeen peli paranee hurjasti. Syöttö tuntuu paljon edellisosaa paremmalta ja realistisemmalta. Pallo pysyy ammattifutaaajien jalassa kuten odottaa saattaa, mutta syötöissä löytyy hienosti sitä klassista "pallo on pyöreä"-sattumanvaraisuutta ja eloa.

Pallon käyttäytyminen on luontevaa, mutta tarjoaa silti hyvin mahdollisuuksia tarkoille syötöille ja pelaamiselle. Pitkät pallot ja läpisyötöt käyvät kuin luonnostaan. Tuntuukin siltä, että Pes 2012:een on todella helppo



## Dead Rising 2: Off the Record

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Capcom  
Julkaisija Capcom Pelityyppi Toiminta

**VAATINEE SANGEN RONSKISTI** pokkaa julkaista uudelleenlämmitelty versio kohtuullisen tuoreesta pelistä, mutta se on juuri se mitä Capcom aikoo tehdä.

Off the Record on ensisijaisesti Dead Rising 2, mutta nyt päähenkilönä on Frank West ensimmäisestä osasta. Täytyy silti myöntää, että peliä on hiottu, siihen on upotettu uutta sisältöä alueiden, vihollisten ja juonien muodossa, ja se on ehdottomasti alkuperäistä parempi painos. Mukana on myös Frankin kamera, jolla voi hankkia helppoja kokemuspisteitä kuvaamalla kaikenlaisia kauhistuttavia asioita.

Herkullisin yksityiskohta on kuitenkin pelin hiekkalaatikkomoodi, joka poistaa ne aikarajat, jotka pilasivat alkuperäiset pelit monilta pelaajilta. Viimeinkin meillä on lupa fiilistellä ja harastaa omissa rauhassamme.

**Mika Sorvari**

14. LOKAKUUTA



päästä sisään, vaikka ei olisi koskaan pelannut pelisarjaa tai jalkapallopelejä ylipäätään. Syvyyttä ei ole kuitenkaan unohtettu ja vaikka pääsinkin pelaamaan vain vajaan

## Animaatiot näyttävät paremmilta kuin koskaan

tunnin, pieniä nyansseja – tuttuja ja uusia – hämmötti koko ajan näköpiirissä. Yhteenvedetynä pelattavuus ja ohjattavuus toimivat erinomaisesti.

Pelattavuus myös henki tasapainoa. Hyökkäyksessä pallo elää sopivasti, mutta myöskään taklauksista tai

palloiriistoista ei ole tehty liian helppoja. Päinvastoin taklausten ja erityisesti liukkareiden saaminen kohdalleen oli hankalampaa kuin aikaisemmin. Rikkeistä tuomittiin todella herkästi, joten raju tai huolimaton pelaaminen kostautui todella nopeasti.

Uuden Pessin ulkoasusta parhaiten jäi mieleen erityisen peeat animaatiot. Kuljetukset, laukaukset, pallontavoittelutilanteet ja oikeastaan kaikki pelitilanteet näyttivät realistisemmilta ja sulavammilta kuin aikaisemmin. Liikkeiden realismi oli viety jopa niin pitkälle, että joissain tilanteissa pelaajat kompastelivat maahan kaatuneisiin pelaajiin varsin koomisin tuloksin.

Pro Evolution Soccer 2011:n tekoälypelaajat olivat hekin saaneet lisäoppia virtuaalisiin kaaleihinsa. Kehutun Active AI:n ansiosta tietokoneen ohjastamat pelaajat tuntuivat ymmärtävän tilan ja ajan paremmin sekä hakevan syöttöpaikkaa fiksummin. Testiversiossa tietokone tuntui silti hieman ylipuolustavalta ja miesvartio näytti olevan tärkeämpää kuin hyökkäyksiin lähteminen. Jalkapallon henki välittyi mainiosti, mutta pelatessa vain tuntui, että vastassa oli jatkuvasti italialaisia. Siitä huolimatta päivän päätteeksi pelistä jäi hyvä maku suuhun ja odotukset nousivat riemun puolelle.

**David Moschini**



## 7. SYYSKUUTA



### BETATESTI KÄYNNISSÄ

Jos Resistance 3:ä ei jaksa odotella syyskuuhun, helpotusta voi löytyä moninpelibetasta, joka on parhaillaan käynnissä. Betassa on mukana kaksi kenttää ja kaksi pelimuotoa.

### KAVEREIDEN KANSSA KIVEMPAA

Resistance 3:ssa kaksi pelaajaa pääsee nauttimaan pelistä verkon tai jaetun ruudun kautta, kun taas 16 hengen moninpeli antaa pelaajille tilaisuuden päästä osaksi globaalia vastarintaa tai invaasiota.

### MOVE JA KOLMEA DEETÄ

Peli tukee sekä PS Move -ohjainta että Sharp Shooter -lisälaitetta. Jos sopiva televisio löytyy, pääsee 3D:täkin ihallemaan.



# Resistance 3

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

**INSOMNIAC GAMESIN KEHITTÄMÄ** Resistance oli yksi Playstation 3:n lanseerauspeleistä. Syyskuun alussa sarja etenee kolmanteen osaansa, joka vie ainakin tällä erää päätökseen ihmiskunnan taistelun chimera-muukalaisia vastaan.

Pääsin pelaamaan Resistance 3:n tarinatilaa noin

kolmen tunnin ajan, ja tunnelma on sanalla sanoen odotettava. Omissa kirjoissani Half-Life 2 on hallinnoinut monipuolisimman räiskintäpelin titteliä jo vuosia. Resistance 3:lla on mahdollisuus jopa kangeta Valven mestariteos valtaistuimeltaan.

Resistance 2:n päätös jäi ärsyttävästi auki, mutta onneksi kolmas osa jatkaa täsmälleen siitä, mihin edellisen pelin lopetuslaukauksessa jäätiin. On vuosi 1957, ja Joseph Capelli on viettänyt viimeiset neljä vuotta piileskellen muiden eloonjääneiden kanssa. Idylliä ei tietenkään kauaa kestä. Resistance 3 kertoo Joe Capellin matkasta New Yorkiin. Miehen tehtävänä on tuhota suuri torni, joka ennen pitkää jäädyttää koko maapallon

asuinkelvottomaksi. Pelaamani perusteella näyttää siltä, että matka on päämäärää tärkeämpi. Hyvä niin.

Pelaaminen on tiukan lineaarista, mutta sitäkin monipuolisempaa. Välillä kävellään rauhallisesti keskusteluja kuunnellen ja heti perään harhaillaan pimeässä tehtaassa kuin selviytymiskauhussa ikään. Pulmanratkonnalla annetaan pelaajalle hieman hengähdystaukoa ennen raideammuskelua muistuttavaa venematkaa. Perinteistä suojusta suojaan etenemistä on sitäkin aina välillä. Taiselujen mittakaava on suorastaan massiivinen. Muista räiskinnöistä poiketen laukauksia vaihdetaan usein varsin pitkältä etäisyydeltä. Vaihteluun on siis panostettu. Kaikesta huolimatta pelaaminen ei tunnu sillisalaatilta,



#### STUDIOINFO

Resistance'n kehittäjä on yhdysvaltalainen Insomniac Games, joka tunnetaan myös Ratchet & Clank -pelisarjasta. Studio on aikaisemmin tehnyt pelejä yksinomaan Sony'n konsoleille, mutta tekee jatkossa pelejä myös muille alustoille.

#### VAIHTOEHTOISTA HISTORIAA

Pelisarjan historiankirjat näyttävät varsin erilaisilta kuin oikeassa elämässä. Peli sijoittuu 1950-luvulle, jolloin maailmaa on kohdannut tuhoisa muukalaisinvaasio. Resistance 3:n aikaan vuonna 1957 90 prosenttia ihmiskunnasta on menehtynyt tai muutettu Chimera-muukalaisiksi.



vaan tarkasti mietityltä kokonaisuudelta.

Resistance-peleissä aseet ovat aina olleet kekseliäitä ja hauskoja, eikä kolmas osa tee poikkeusta. Tulliluokit päivityvät käytössä, mikä kannustaa kokeilemaan kaikkia tasaisesti. Aseita voi kantaa mukanaan peräti 12 yhtaikaa, ja haluttu työväline valitaan kätevästi ympyränapista. Toiminta pysähtyy valinnan ajaksi, mikä vähentää turhautumista merkittävästi. Mikäli perusräiskintä alkaa tuntua tylsältä, on kulman takana yleensä jokin uusi lelu kokeiltavaksi. Matkan varrelle on puolestaan ripoteltu runsaasti erilaisia teksti- ja äänitiedostoja. Pelkkiä muistioita on tylsä lukea, mutta nauhoitteita kuuntelee yhtä mielellään kuin Bioshockissa konsanaan.

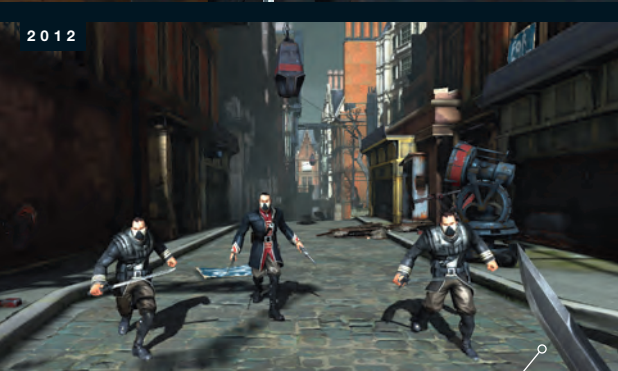
Graafisesti Resistance 3 näyttää uskomattomalta. Ihmiset liikkuvat luonnollisesti ja kasvoista puuttuu monien muiden pelien helmasynti eli robottimainen puisevuus. Myös ympäristöt ovat kauttaaltaan hyvin yksityiskohtaisia ja elävän näköisiä. Pisteinä iin päällä ilmassa leijaillee pölyä, ja kovan myrskytuulen huomaa ympärillä lentävistä roskista. Kaiken tämän hintana ympäristö ei ole vapaasti tuhoutuvaa, mutta en osannut sellaista edes kaivata. Ainoa rikka rokassa tuntui olevan tikkaita pitkin kiipeäminen, mikä näytti hölmön nykivältä ja teennäiseltä.

Harmillisesti hahmojen puhe ei kulkenut samaan tahtiin huulten liikkeiden kanssa, mikä tuntuu alkeellis-

ta virheeltä muuten niin hiotussa pelissä. Tämäkin voi tuki vielä korjaantua lopulliseen peliin. Ääninäyttelijät hoitavat työnsä muuten hyvin, ja ovat miltei kaikki jo entuudestaan tuttuja muista peleistä. Resistance 3:a ei onneksi ole puhuttu suomeksi, mutta kaikki on tekstitetty kotoiselle kielelle.

Testattu pätkä tarinasta jätti erittäin hyvän vaikutelman. Yhteistyötilaa tai kilpailullista moninpeliä ei vielä ollut mahdollista testata. Myöskään tarinan ja loppuratkaisun tyydyttävyydestä ei voi sanoa mitään. Ennuserkkien perusteella on silti täysin mahdollista, että Resistance 3 on monipuolisin räiskintäpeli vuosiin.

**Markus Hirsilä**



#### RAUTAISTA KOKEMUSTA

Arkane Studiosin ansiolistasta löytyy sellaisia pelejä kuin Arx Fatalis (2002) ja BioShock 2 (2010). Tiimissä on mukana myös Viktor Antonov, joka tunnetaan Half-Life 2:n City 17 -alueen luojana.

#### DUNWALLISSA SATTUU JA TAPAHTUU

Peli sijoittuu Dunwallin fiktionaaliseen kaupunkiin, joka pohjautuu vuoden 1666 renessanssin ja industrialismin väliseen Lontoon. Tutut piirteet hämartyvät kun mukana on niin steampunkia, taikuutta sekä Mustan surman kaltainen rottien levittämä rutto.

#### TARKKAA TYÖTÄ

Pelin jokainen tekstuuri on käsin maalattu, ja kaikki on suunniteltu viimeistä piirtoa myöten. Mitään ei ole jätetty valokuvien varaan.

## Dishonored

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Arkane Studios  
Julkaisija Bethesda Softworks Pelityyppi Toiminta

**ARKANE STUDIOSIN HILJATTAIN** julkistettu Dishonored lupaa hiippailumeininkiä ja moraalaisia valintoja. Pistäydymme Lyonissa, Ranskassa tutustumassa projektiin.

Dishonored on Arkane Studiosin ensimmäinen peli sitten siirtymisen Bethesdan emoyhtiön Zenimaxin omistukseen vuonna 2010. Dishonoredin taustavoimista

löytyy kokemusta sellaisista peleistä Deus Ex, Thief ja Half-Life 2, eikä yhtäläisyyksiä niihin voi olla aistimatta.

Pelin näyttämö on retrofuturistinen Dunwallin kaupunki, joka on täynnä mielikuvituksellisia koneita ja kummallisia keksintöjä. Päähahmo on salamurhaaja, joka joutuu pakenemaan jäätyään entisen käskytajajänsä murhan syntipukiksi. Onneksi pelimaailma tarjoaa yhteiskunnan hylkäämille paljon hämäriä sopukoita ja piilopaikkoja, joissa hiipiä katseilta suojassa suunnitellen kostoa.

Tekijät painottivat koko ajan pelaajan valinnanvapautta. Tarvittaessa päähahmolla on työkalut suuremmankin vihollisjoukkion kimppuun käymiseen, ja yliluonnolliset

kyvyt kuten ajan pysäytys ja telekinesia tulevat tarpeeseen. Hienostuneempiin metodeihin lukeutuu puolestaan monenlaisen härveleiden manipuloiminen. Ajatuksena on, ettei tilanteisiin ole oikeaa tai väärää ratkaisua.

Kokonaisvaikutelma esittelystä oli omistautuminen ja tarkka harkinnallisuus. Kaikki ominaisuudet ovat mukana syystä, kaikkeen liittyy jonkinlainen taustatarina. Peli ja tehtävät ohjaavat pelaajaa johonkin suuntaan, mutta päämääriin pääseminen on aina itsestä kiinni. Julkaisupäivästä ei esittelystä vielä haluttu puhua, mutta huhut viittaavat julkaisun ajoittuvan loppukevääseen 2012.

**Christofer Olsson**

# F1 2011

Formula 1™

## GO COMPETE



F1 2011: COMING SEPTEMBER 23RD 2011



[www.formula1-game.com](http://www.formula1-game.com)



© 2011 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP.  
The F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, F1 FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP, GRAND PRIX and related marks are trademarks of Formula One Licensing BV, a Formula One group company. Licensed by Formula One World Championship Limited. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed by Codemasters. Published by Codemasters, Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. "X", "PlayStation", "PS3", "P" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



# GAMEREACTOR NYT MYÖS IPAD-LEHTENÄ

Lataa ilmaiseksi App Storesta



## Gamereactor + iPad

Gamereactor ilmestyy nyt myös kätevästi iPad-lehtenä. Yksinomaan iPadille räätälöidyn sähköisen lehden kimppuun pääset lataamalla Applen App Storesta Gamereactor FI Viewer -nimisen lukuohjelman. Kaikki ilmestyneet sähköiset lehdet ovat luettavissa ohjelman kautta. Mikä parasta sekä lukuohjelma että lehdet ovat täysin ilmaisia!

Skannaa QR-koodi päästäksesi suoraan App Storeen ja iPad-lehden pariin.



# STUDIOESITTELYSSÄ NITRO GAMES

Nitro Games on vuonna 2007 perustettu kotkalainen pelistudio. Pistäydymme paikan päällä tapaamassa toimitusjohtaja Jussi Tähtistä ja pääohjelmoija Janne Niittymäkeä, jotka valottivat yhtiön toimintaa ja taustoja – sekä hieman myös tulevia pelihankkeita.



1

#### 1 RAVEN'S CRY

Nitro Gamesin tytäryhtiön Octane Gamesin kehittämä Raven's Cry tähtää korkealle. Peli on tulossa useille alustoille ja pyrkii määrittämään merirosvojen uudelleen. Julkaisijana toimii Topware, mutta tarkkoja yksityiskohtia pelistä ei vielä paljasteta.

#### 2 RÄPS

Toimitusjohtaja Jussi Tähtinen (oikealla) ja pääohjelmoija Janne Niittymäki (vasemmalla) vastailivat Gamereactorin kysymyksiin Nitro Gamesin pääkallopaikalla Kotkassa.

#### Noin 55 000 asukkaan Kotka tunnetaan

perinteisenä vanhan teollisuuden kehtona paperitehtaineen, mutta entisestä tyttölyseosta muokatussa yrityskeskuksessa katsotaan jo tulevaisuuteen. Ympäristöystävällinen peliteollisuus istuu luontevasti merellisen kaupungin keskustaan, eivätkä sen päästöt ole ainakaan tähän mennessä yltäneet naapureille haitaksi asti, vaikka tunnelma koodaahuoneessa käykin ajoittain tiiviiksi.

Nitro Games toimi osana helsinkiläistä Nitro FX -mainostoimistoa jo lähempänä 2000-luvun alkua, mutta erkaantui omaksi kokonaisuudekseen vuonna 2007 luodakseen ensimmäisen merellisistä peleistään. Yhteistyökumppanuus Paradox Interactiven kanssa oli luonteva muttei ensimmäinen valinta nuorelle yhtiölle.

Nitro purjehti nimittäin alkuvuosinaan karikkoisissa vesissä, julkaisijoiden upotessa kölin molemmilta puolilta. Toimitusjohtaja Tähtinen korosti meille leikkilisesti, ettei syy ollut niinkään Nitrossa, vaan kyseessä olivat epäonniset olosuhteet, jotka veivät kerta toisensa jälkeen puitteet East India Companyn tuomiselta mark-

## NITRO PURJEHTI ALKUVUOSINA KARIKKOISISSA VESISSÄ JULK AISIJOIDEN UPOTESSA KÖLIN MOLEMMILTA PUOLILTA

kinoille. Mikään kohdatuista konkurssista ei onneksi vienyt itse peliä mukanaan syövereihin, ja lopulta Paradoxista löydettiin riittävän tukeva laituripaikka, joka ei ole osoittanut merkkejä huteruudesta nyt vuosia kestäneen yhteistyön aikana.

Paradox Interactivena pidetään Nitrolla hyvänä yhteistyökumppanina, koska ruotsalainen julkaisija on lähellä niin fyysisesti kuin työ- ja kulttuurinsakin puolesta. Aikaerot toimistojen välillä ovat minimaaliset, ja Paradoxin väki osaa julkaisu toiminnan salat. Näiden kanssa oli myös mahdollista solmia järkevä julkaisusopimus, jonka ansiosta Nitro Games on säilyttänyt oikeudet omiin peleihinsä, eikä se ole joutunut

myymään niitä pois.

Pelistudiona Nitrolla on selkeä strategia. Yhtiö luottaa pieneen ydinryhmään, mikä tarkoittaa tällä hetkellä 25 pysyvää työntekijää, jotka tuntevat toisensa ja vahvuutensa. Vuosien aikana firmasta onkin tullut varsinainen pelitehdas, jolla on omat määritellyt prosessinsa ja toimintatapansa, ja lähes olemattoman työvoiman vaihtuvuuden vuoksi kaikki pysyvät vaivatta samalla sivulla.

Lisävahvistuksia Nitro Games etsii ja värvää suoraan alan oppilaitoksista, joiden kanssa myös tehdään tiivistä yhteistyötä. Tämän kautta pyritään luomaan hyviä opintokokonaisuuksia sekä opintolinjoja, joilta oppilaat voivat valmis-



tuu haluamiensa taitokokonaisuuksien kanssa pelialalle.

Nousevat nuoret tähdet pääsevät Nitrolla käsiksi oikeisiin töihin, ja ansaitsevat samalla opintopisteitä tutkintoaan varten. Monet vakituista työntekijöistä ovatkin aloittaneet firmassa työharjoittelun merkeissä.

Pelitehtaan ytimen ympärillä pyörii taivaan-kappaleiden tapaan partneriverkosto, josta ostetaan palveluita tarpeen mukaan. Tutut ali-hankkijat toimivat projektien aikana käytännössä osana ydinyhtiötä, ja näiden avulla Nitro voi luoda erityyppisiä pelejä erilaisille alustoille ilman oman organisaation käymistä liian raskaaksi. Pääohjelmoija Niittymäen mukaan joskus tuntuu siltä, että yhteistyökumppanit työstävät koodia yksinomaan heidän tarpeisiinsa, toivomuksiin muutoksista kun monesti reagoidaan jo saman päivän aikana.

Tähän mennessä tästä myllystä ovat syntyneet East India Company moninaisina laajennuksineen, Commander: Conquest of the Americas ja Woody Two-Legs: Attack of the Zombie Pirates. Merellinen meininki jatkui koo-

misilla linjoilla, kun Nitro Games julkaisi elokuun toinen päivä Pirates of Black Coven, joka vaihtaa East India Companyn ja Commanderin rypytysaisuuden keveään seikkailuun Karibian aalloilla (arvio tässä numerossa).

Koska Nitrolle on kuitenkin kehittynyt oma, tunnistettava persoonansa, perustettiin sen kaveriksi aiemmin tänä vuonna tytäryhtiö Octane Games, joka tarjoaa nimensä mukaisesti korkeakokoisempaa toimintaa. Avaus tehdään rempseästi Medirian4:n julkaisemalla Wasteland Angelilla, joka tarjoaa Mad Max-henkistä autosodankäyntiä radioaktiivisessa tulevaisuudessa.

Kun vauhtipyörä ollaan näin saatu pyörimään, siirtyy Octane sangen kunnianhimoisille vesille. Heidän tarkoituksenaan kun on määrittellä merirosvojen kerralla uudestaan, tai ainakin palauttaa se takaisin hurmeisille juurilleen, pois nykypäivän veijarimaisista Johnny Depp -hömpötyksistä.

Raven's Cry on synkkä kostotarina, joka kertoo skotlantilaisesta Christopher Ravenista. Tämän nälänhätää uuteen maailmaan pakeneva perhe jää merirosvojen uhriksi, ja vain nuori Christopher jää henkiin, tosin yhtä kättä köyhempänä. Kasvettuaan aikuiseksi tämä lähtee hakemaan kostoa, vajoten samalla itse koko ajan syvemmälle siihen samaan raakuuteen, joka maksoi hänelle lapsuutensa.

Aikuisemmalle yleisölle suunnattu ja moraalisia valintoja sisältävä toimintaseikkailu on jaettu kuuteen lukuun, joissa Christopher seikkailee Jamaikalta aina asteekkien muinaisiin kaupunkeihin saakka. Tähän matkaan luvataan mahtuvan muun muassa brutaalaa lähitaistelua, mukaansa tempaava juoni ja mieleen painuvia hahmoja. Purjeet nostetaan joskus ensi vuoden kuluessa.

Octane Games on siis pääsemässä vahaan alkuun, eikä emoyhtiö Nitrokaan osoita laiskistumisen merkkejä. Tällä on jopa käynnissä yhteistyöprojekti terveydenhuollon kanssa, jonka tarkoituksena on tuottaa liikeohjaukseen perustuva kuntoutussovellutus. Vaikka maailmalla tarjottavat verohelpotukset ja tuet ajoittain houkuttaisivatkin, pysyvät molemmat yhtiöt näillä näkymin Suomessa. Kiitos tästä kuuluu täällä tarjolla olevalle ydinosaamiselle ja innovaatiokyvyille.

**Mika Sorvari**



#### ■ East India Company (2009)

Nitro avasi merellisten peliensä sarjan kaupankäyntiä ja strategiaa sisältävällä East India Companyllä, joka poiki myöhemmin myös laajennukset Battle of Trafalgar, Pirate Bay ja Privateer. Siitä on myös julkaistu laajennettu Designer's Cut -painos, jossa peliä on hiottu entisestäänkin pelaajayhteisön antaman palautteen avulla. East India Company ei ollut profaetta omalla maallaan, ja Suomen myynnit jäivät toivomisen varaan, mutta maailmalla se on menestynyt sangen mukavasti. Meiltä peli sai arvosanakseen kahdeksikon.



#### ■ Woody Two-Legs: Attack of the Zombie Pirates (2010)

Vakavampien strategiapelin ohella Nitro julkaisi myös Woody Two-Legs: Attack of the Zombie Piratesin, joka jo nimellään kertoo kuinka vakavissa vesissä ollaan. Woody on kevyt, arcade-henkinen välipala, jossa vanha puujalka koittaa suojele kulta-äärrettä ahneilta epäkuolleilta. Tässä häntä auttavat "innovatiiviset ja realistiset erikoisaset" kuten teräksiset kuulat ja hakeutuvat delfiinit. Tasojen lopussa odottavat tietenkin pomovihulaiset. Pelin mekaniikka jatkojalostettiin myöhemmin Octanen Wasteland Angeliin.



#### ■ Commander: Conquest of Americas (2010)

Strategiapelaaminen teki paluun Commanderin muodossa. Se seurasi paljolti East India Companyn viitoittamaa tietä, mutta kohdisti huomionsa Amerikkaan, jota ajan suurvallat koittivat parhaansa mukaan kolonisoida ja lypsää luonnonvaroistaan. Edeltäjän painotus realistiseen merisodankäyntiin oli säilytetty, ja peliin sisällytettiin ominaisuuksia jotka eivät ehtineet East India Companyyn mukaan. Meiltä peli sai aikanaan vaatimattoman kuutosen, mutta nähtyään sen nyt uudestaan laajennuksineen, olen valmis taipumaan kasiin asti.





# UUSI MMO- HAASTAJA LÄHESTYY: WILDSTAR

**VAIN GAMEREACTIONISSA**

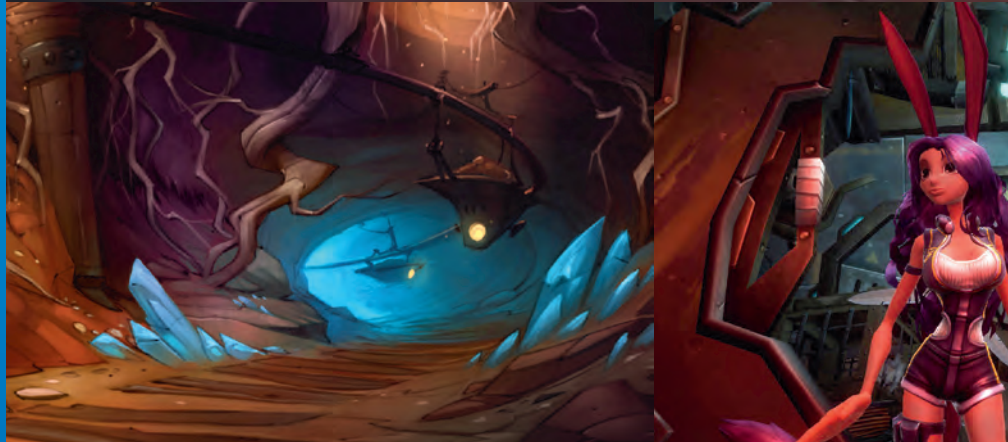
Matkustimme Kaliforniaan tekemään tuttavuutta Carbine Studiosin ja NCsoftin uuteen verkkoroolipeliin sekä kuulemaan heidän vastauksensa miljoonan taalan kysymykseen: mitä vaaditaan seuraavan suuren nettiroolipelin luomiseen?

## ENSIVILKAISU

Monet yhtiöt ovat jo vuosien ajan hakeneet vastausta tähän kysymykseen. Jotkut ovat yrittäneet ja epäonnistuneet, kun taas toiset työstävät projektejaan pitkään ja hartaasti toivoen valtaviin tuotantotarvojen saavan aikaan pelin, jota miljoonat haluavat pelata. Bioware ja EA ovat pumpanneet niin paljon rahaa Star Wars: The Old Republiciin, että pahaa tekee. Arenan puolesta yrittää keksiä uudestaan koko genren peruspilareita Guild Wars 2:ssa. Paikka seuraavalle suurelle nettiroolipelille on jaossa, mutta jää kehittäjien ja pelaajien tehtäväksi ratkaista, kuka sen lopulta vie.

Carbine Studiosilla uskotaan, että markkinoilla on tilaa uusille nousijoille. Tuottaja Jeremy Gaffney esitteli meille Kaliforniassa yhtiön Wildstar-projektia. Hänellä on aiheesta vankka näkemys ja kokemus. Hän ollut alalla genren alkuajoista asti ja työskennellyt muun muassa sellaisten pelien parissa kuin Asheron's Call ja (peruttu) Ultima Online 2.

Saadakseen Wildstarin menestymään Carbine keskittyy tuottaja Gaffneyn mukaan kolmeen avainnäkökulmaan. Ensimmäisenä ja ilmeisimpänä on pelin visuaalinen puoli. Studio on työskennellyt tiukasti luodakseen ainutlaatuisen graafisen tyylin, ja sen myös huomaa katsoessaan artikkelin kuvia. Wildstarin mystinen planeetta Nexus on mielenkiintoinen sekoitus villiä länttä, steampunkkia ja fantasiaa – Joss Whedonin Firefly-sarja sekoitettuna World of Warcraftiin. Sarjakuvamaiseen tyyliin on myös käytännöllisiä syitä. Se ei vain näytä hyvältä, vaan vanhenee fotorealismia arvokkaammin.



### TULEVIA KILPAILIJOITA



#### Star Wars: The Old Republic

Tähtien sota sanelee pelin puitteet, mutta Biowaren ote näkyy mm. täysin ääninäytellyssä tarinassa.



#### Guild Wars 2

Guild Wars 2 ei peri tilausmaksuja ja pyrkii muutenkin tuomaan nettiroolipeliin yksinpelien vahvuuksia.



#### Tera Online

Toimintakeskeinen Tera lupaa konsolimaista taistelustysteemiä ja Unreal Engine 3:lla piirrettyä grafiikkaa.

Toinen seikka on pelin maailma. Nexus on mysteerejä pullollaan oleva planeetta. Se oli ennen koti eldaneina tunnetuille mahtaville olennoille, jotka katosivat yllättäen jättäen jälkeensä maailman täynnä teknologiaa ja taikuutta. Mikä sitten aiheuttikin eldaneiden kataklysmien odottelee edelleen varjoissa, ja sen todellinen luonne jää pelaajien selvitettäväksi. Minuun pelin ulkoasu ja se, miten rodit ynnä muut toimivat yhdessä, iskivät välittömästi. Kun viimein istuudimme pelaamaan Wildstaria, halusin heti säännätä tutkimaan ja näkemään Nexuksen ihmeet henkilökohtaisesti. Carbine on pyrkinyt tekemään alueista mahdollisimman erilaisia varmistaakseen, ettei samoja maisemia joutuisi tuijottamaan tuntikaupalla. Jos on koskaan väentänyt läpi Stranglehorn Valen World of Warcraftista, tietää



### STUDIOINFO

Carbine Studios on erityisesti verkkorooli-peleihin erikoistuneen korealaisen NCsoftin tytäryhtiö. Carbine perustettiin vuonna 2005 ja yhtiön päämaja sijaitsee Aliso Viejossa Kaliforniassa.



## TAISTELU ON NOPEATEMPOISTA, ANIMAATIOT NÄTTEJÄ JA FIILIS ON KOHDALLAAN

tasan, miltä maisemäväsytys tuntuu.

Gaffneyn kolmas avainaspekti on innovaatio, mutta ainakaan taistelussa se ei tullut esille. Wildstar tuntuu monella tapaa tutunoloiselta peliltä. Nettiroolipelejä aiemmin pelanneelta ei mene montaa minuuttia ennen kuin loitsuja ja erikoishyökkäyksiä nakkelee kuin ammattilainen. Taistelu on nopeatempoista, animaatiot sulautuvat toisiinsa näitisti ja fiilis on kohdallaan. Punaiset ympyrät maassa varoittavat vihollisten hyökkäyksistä ja antavat tilaisuuden väistää samaan tapaan kuin Star Trek Onlineissa väistellään kranaatteja tai Age of Conanissa pysytään poissa vaaran tieltä.

Carbine kuitenkin korostaa, että innovaatiot on pyritty tuomaan esiin eri tavalla. Kehittäjät, jotka ovat itsekkin pelaajia, tietävät ihmisten haluavan lähestyä pelejä eri tavoin. Jotkut haluavat taistella, toiset rakentaa, jotkut hengaavat kavereidensa kanssa tai keskittyvät pyhtaaseen roolipelaamiseen. Tästä on otettu oppia. Rodun ja hahmoluokan voi valita kuten missä tahansa muussa nettirooliopelissä, mutta näiden lisäksi valitaan hahmolle polku. Mikä toi hahmon Nexukselle? Tämä valinta avaa erinäisiä pelimuotoja planeetalla itsellään.

Sotilas tykkää räjäytellä paikkoja. Hän voi

osallistua julkisiin tehtäviin, joissa hirviölaumat pyrkivät valtaamaan tietyn paikan kartalta. Tutkimusmatkailija puolestaan saa palkintoja löytäessään piilotettuja paikkoja ja aarteita. Ainoastaan hän pääsee nauttimaan osasta maisemia, ja hän löytää reittejä, joita muut eivät voi käyttää. Tiedemies kerää tietoa Nexuksesta ja kasvaa vahvemmaksi sitä mukaa, kun dataa kertyy. Uudisraivaaja puolestaan keskittyy sosiaalisempiin aspecteihin ja auttaa uudelleenrakentamaan asutuskeskuksia, saaden bonuksia itselleen ja muille pelaajille.

Satunnaisuus oli termi, joka putkahti jatkuvasti esiin. Kehittäjät ovat yrittäneet kasata mahdolli-



## WILDSTARIN ULKOASU ON VIEHÄTTÄVÄN MIELIKUVITUKSELLINEN

simman paljon pelillisiä kerroksia toistensa päälle hämmentämättä pelaajaa liikaa. Tavallisen seikkailemisen lomassa voi milloin tahansa yhtäkkiä kohdata lisähaasteita. Peli ikään kuin toteaa pelaajalle, että hei, hienoa, sait tapettua nuo kissapedot, mutta saatkos niitä kymmenen hengiltä viiteen minuuttiin? Onnistumiset tietävät ylimääräisiä palkintoja. Samaan aikaan saattaa huomata, kuinka salametsästäjät ovat pystyttämässä leiriä lähimaastoon. Pystytkö hoitelemaan vielä heidät-

kin petojen lisäksi, vai eikö kumpikaan näistä nappaa? Jeremy Gaffney piirsi taululle kerroksia toisensa perään, ja hänen keskeinen pointtinsa oli, että peli on juuri niin monimutkainen kuin pelaaja haluaa. Unohda haaste, jätä salametsästäjät rauhaan ja keskity seikkailuun... tai ketjuta ne kaikki mahdollisimman suurten palkintojen toivossa.

Taisteluun on otettu samanlaisia vaikutteita. Pelissä voi toki vain seisoa paikallaan ja kerätä peruspalkinnot,

mutta luova pelitapa tietää suurempaa kokemuspottia. Kehittäjien ohjenuorana toiminut "tunnista, reagoi, tienaa" on mukana yksinkertaisimmissakin taisteluissa. Isoon punaiseen ympyrään ei ole pakko reagoida, ja taistelut voi silti voittaa. Toisaalta pelaaja voi myös tunnistaa uhan, reagoida väistämällä ja tienata ylimääräisiä kokempisteitä vaivoistaan. Kun tähän lisätään aiemmin mainitut haasteet, voi nähdä, kuinka kaikki kasautuu päällekkäin. Peli on kuitenkin monimutkainen



vain teoriassa, käytännössä se toimii ilman sen kummempaa päähkäilyä.

Voiko Wildstarista sitten olla seuraavaksi suureksi nettiroolipeliksi? Paremmatkin miehet ovat myyneet maineensa ennustuksilla, joten en lähde siihen leikkiin. Fakta kuitenkin on, että Wildstarista löytyy pari aivan mahtavaa ideaa, joiden ansiosta siitä voi muodostua todella hauska peli. Rakastuin esimerkiksi spellslinger-hahmoon, joka on eräänlainen kahta revolveria kantava taistelumaagi. Haluan ehdottomasti pelata sillä lisää. Valittavina olevat hahmopolut saattavat päättyä olemaan vain kikkailua. Jos valinnat kuitenkin onnistuvat

kuten Carbine toivoo, voivat ne auttaa pelaajia muokkaamaan pelikokemustaan mielenkiintoisilla tavoilla. Wildstarin ulkoasu on myös järjettömän viehättävä ja mielikuvitusta kutkuttava. Tarinapuolellakin potentiaalia tuntuu riittävän mainiosti.

Toistaalta samaan aikaan Wildstar tuntuu kovin perinteiseltä nettiroolipeliltä. Se on vielä kehitysvaiheen alkupäässä, ja monia muutoksia ja lisäyksiä on odotettavissa. Siltikin mietin voiko tämä peli, oli se kuinka hiottu tahansa, kaapata riittävän suuren pelaajakunnan huomion. Monitasoisuus on hyvä asia, mutta tasoja ei pääse näkemään, ellei saa tilaisuutta kuoria niitä yksi

kerrallaan. Se seuraava iso nettiroolipeli joutuu joko myymään ison läjän laatikoita tai houkuttelemaan pelaajia tasaisesti pidemmällä aikavälillä. Tuottaja Gaffney totesi nauraen, että hänelle kelpaisi näistä kumpi tahansa – tai vaikka molemmat.

Tiedän itse vielä palaavani tuplareukkujeni kahvoihin, mutta mitä sanoo muu pelaajakunta, kun markkinoilla on Vanhan tasavallan ja Kiltasotien sankaritanteita? Kuten aina nettiroolipelien kanssa, mikään ei ole varmaa ennen julkaisupäivää, ja Wildstarille tähän päivään on vielä pitkästi, pitkästi matkaa.

**Jesper Karlsson**



# CALL OF JUAREZ: THE CARTEL

PS3 XBOX 360

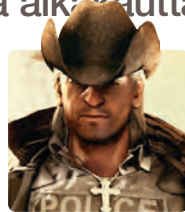
Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä TECHLAND Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-12 Ikäraja 18

## Länkkärisarja Call of Juarez vaihtaa aikakautta, mutta ei hylkää sukujuuriaan

Ensin oli Ray, sitten tuli Thomas ja nyt revolverisankarien sukua jatkaa Ben McCall, joka tuo kuudestilaakevat nykyaikaan jahdatessaan meksikolaista huumekartellia. LAPD-kovanaama saa kumppaneikseen alamaailman kanssa vehkeilevän huumekeytän ja FBI:n tarkk'ampujan, joka ajautuu johtoportaan valtataistelun pelinappulaksi. Tälle kolmikolle lakipykälät ovat suosituksia ja säännöt tehty rikottaviksi.

Call of Juarez: The Cartel luottaa edeltäjiensä tapaan hahmon silmistä kuvatun räiskinnän vetovoimaan. Vaikka siirtyminen kännyköiden ja jäljityslaitteiden aikaan on tosiasia, villin lännen puolelta lainatut paukkuraudat ja bullet time -hidastus roikkuvat yhtä sitkeästi mukana kuin päähenkilö McCallin lierihattu. Päivän trendin mukaisesti luodinreiät umpeutuvat iholta hetken suojassa piilleksimällä ja kaatuneen kaverin saa herätettyä taistelukuntoon napin painalluksella. Muutamilla ajo- ja mukilointikohtauksilla höystetty The Cartel on pelimekaniikaltaan varsin tuttua kauraa fps-pelien kuluttajille.

Jotain erikoisempaa nähdään ja kuullaan kerronnan parissa. Eri virkatahojen edustajat kertovat perinteistä poliisista vastaan rosvotasetelmaa kiinnostavamman tarinan petoksesta, valehtelusta ja salailusta. Vaikka kentät ovat pääosin samat pelattavasta hahmosta riippumatta, muutamassa tasossa voi nauttia pienestä vaihtelusta. Sivutehtävät, jotka pelkistyvät keräilyvälän perässä juoksemiseksi, ovat puolestaan kokonaan hahmokohtaisia, ja ne valottavat päähenkilöiden taustoja sekä motiiveja. Kaikki vehkeily paljastuu lopulta



### 1 KOHTI MEKSIKOA

Tapahtumat käynnistyvät Los Angelesista, mutta tarinan edetessä McCall ja kumppanit suuntaavat etelään, kohti Meksikon rajaa ja Juarezin kaupunkia, jossa käydään tosielämässään ankaria sotia kahden huumekartellin välillä.

### 2 AJO-OSUUKSIA

Call of Juarez: The Cartel ei ole pelkkää räiskintää, vaan toimintaa on maustettu myös muutamilla ajo-osuuksilla. Auton kanssa sompailu ei kuitenkaan ole tajunnanräjäyttävä kokemus.

viimeisen kentän huipennuksessa, johon on neljä erilaista ratkaisua. Mikäli tarinalinjaa jaksot seurata skippailematta, saa loppuratkaisusta seitsemän tunnin räiskintäputken verran vastinetta, mutta FBI:n johtajien poliittinen kyräily ei välttämättä kiinnosta kaikkia. Henkilöistä itsestään ei juuri paljoa tunnetta irtoa.

Ensimmäiseltä läpipelukerralta bugisuus jäi päällimmäisenä mieleen. Ongelmia oli niin tekoälykavereiden jäätyilyyn, kartan läpi vajoamisen kuin osumantunnistuksen kanssa. Lentävät autot, kentältä katoavat ja tyhjistä ilmestyvät viholliset sekä pienet va-

## BUGISIN PELIKOKEMUS PITKÄÄN AIKAAN

liikkokämmät rassasivat joka käänteessä. Itse pystyn ottamaan kosmeettiset ongelmat huumorilla, mutta kun jouduin lataamaan tallennuspisteestä viidettä kertaa, oli pakko julistaa The Cartel bugisimmaksi pelikokemukseksi pitkään aikaan – Hunted: The Demon's Forge pois lukien.

Nettipeli osoittautui positiiviseksi yllätykseksi. Köyhän miehen Battlefieldin Rush-pelimuotoa muistuttava tehtäväpohjainen lähiö-räiskintä oli hupaa toimintaa. Session aikana rynnäköitiin poliisiin

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI



#### 3 KARUT ON KADUT

The Cartel ei yritäkään kuvata maailman sykkäyttävimpiä maisemia, mutta koruttomat urbaaniniljööit voisi toteuttaa yksityiskohtaisemminkin. Teknisesti peli on vanhentunut.

#### 4 EPÄTASAPAINO

Peli korostaa ehkä liiaksikin revolverisankareiden tyyliä, sillä asetasapaino heittelee epäloogisesti. Usein molempiin käsiin napatut pistoolit toimivat paremmin kuin näennäisesti tehokkaammat tulliikut.

suojeleman vasikan kämppään, tuhottiin kokaiiniviljelmä ja paukautettiin tiesulku auki. Pienet kentät ja lyhyet uudelleensyntymisajat pitivät matsit intensiivisinä. Miinuspuolena täytyy mainita aseiden huono tasapaino. MP5-konepistoolin tulinopeus oli käsittämättömän hidas, ja haulikon tehoalue tuntui päättyvän alle 15 metrin päähän. Pistoolin kantama sen sijaan riitti kaikille etäisyyksille. Kokemuspisteillä sai auki uusia tussareita ja nettipelihahmoja jopa tasolle 50 asti, mutta vakio 92FS-tuplapisloillakin pärjäsi nästisi.

Graafisesti väljähtyneen näyn verkkokalvolle piirtävä The Cartel on kaukana nykysukupolven huipputasosta, eikä bugisella tekniikalla muutenkaan ole brassailamista. Silti kampanjan paukuttaa mielellään läpi yhteistyötilassa pariinkin otteeseen, jos tarinasta jaksaa innostua, ja nettipeli sopii välipalaksi ennen syksyn räiskintähittejä. Olisin mieluummin nähnyt lisää henkilökohtaista draamaa ja valinnanmahdollisuuksia kampanjan puolella, sillä nykyisellään potentiaali jää osin hyödyntämättä. The Cartel onkin klassinen esimerkki hyvistä ideoista ja puutteellisesta toteutuksesta.

**6**

Eerik Rahja



## HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS - PART 2

### PC PS3 WII X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä EA BRIGHT LIGHT  
Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajia 1 Ikäraja 12

**Harry Potter ja Kuoleman Varjelukset – Osa 2:**ta pelatessa tulee väkisin mietteeksi, miksi velhopojan seikkailuista piti vääntää räiskintäpeliksi. Feeniksin Kiita ja Puoliverinen Prinssi pitivät toiminnan pirteänä sekoittamalla huispausta, taikajuomien keittelyä, velhoshakia ja loitsintaa sopivassa suhteessa. Uusimman Potterin osat 1 ja 2 puolestaan heivaavat vapaamman liikuskulun hiiteen ja iskevät putkijuoksuvaihteen silmään. Tämän seikkailun aikana kellistetään tuhatkunta kuolonsyöjää, mutta se ei ole mitään verrattuna siihen, kun sai päihitettyä edes yhden mokoman

## SEIKKAILUN AIKANA KELLISTETÄÄN TUHATKUNTA KUOLONSYÖJÄÄ

aiempien osien kaksintaisteluissa.

Kinect-tuesta on luovuttu ja Wiilläkin ohjausta on yksinkertaistettu. Taikasauvan simuloinnin sijaan taikat valitaan nyt perinteisesti ristihojaimesta. Kokonaisuutta ajatellen juuri parannukset pelattavuuteen nostavat Part 2:n ohi edeltäjästään, mutta juuri muuta positiivista ei Kuoleman Varjeluksista kuitenkaan irtoa. Kentät ovat rajoittuneita, ja usko alkaa väkisin lopua, kun identtisiä taistelukohtauksia tai pomomittelöitä tulee neljä perättäin. Edes kahdeksan pelattavaa hahmoa eivät tuo mitään vaihtelua, sillä Ron ja professori McGarniwa osaavat samat loitsut ja liikkuvat samalla nopeudella. Velhomaailman akuankka Nevillelekin ei tyri yhtään loitsua.

Graafisesti Wii-versio on kelvollinen. Tehokonsoleilla sen sijaan jäädään kauas laitteiden normitasosta. Leffasta lainatut musiikit toimivat, mutta ääninäyttely raahaa äänipuolen välttävän huonommalle puolelle: vaikka Harry kuulostaa uskottavalta, Severus Kalkaros ja erityisesti superpahis Voldemort ovat suorastaan typeryyskappaleita. Pelin tuotantoarvot ovat jopa lisenssipeliksi

**3**

harvinaisen heikot, eikä viiden tunnin kestollakaan paljoa juhli. Eerik Rahja

# AUTOT 2

PC PS3 WII X360 Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä AVALANCHE SOFTWARE Julkaisija DISNEY Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-4 Ikäraja 7



**Autot 2 (Cars 2) on lähtökohtaisesti oikein tehty lisenssi-peli.** Se ei yritä siirtää pelin puitteisiin kaikkea, mitä elokuvassa tapahtuu, vaan ottaa leffasta vain tutut hahmot ja miljööt ja heittää kaiken K.R.O.M.I.-simulaattoriin. Tällä vältytään autopeleissä hankalalta tarinalta ja oikeutetaan suora hyppiminen maailmankolkasta ja kilpailusta toiseen.

Realismista ei luonnollisesti ole tietoakaan, vaan autot voivat vaikka pomppia pyörillään tai kurvata puolittain seinää pitkin. Lähimmät vertailukohtat löytyvät Mario Kartista, sillä pelkän ajamisen ohella käytettävissä on myös kerättäviä aseita. Yksi merkittävä miinus on nettipeilin puute, mutta jaetulla ruudulla tuetaan nelinpeliä. Myös uramoodissa toimiva moninpeli onkin Autot 2:n kantava

**NETTIPELIÄ EI OLE, MUTTA JAETULLA RUUDULLA TUETAAN NELINPELIÄ**

voima, sillä tekoälyn kanssa kaahailu käy yksitoikkoisen tuntuiseksi. Harmi vain, ettei mukaan ole saatu reilua tusinaa enempää ratoja, joten samat lenkit toistuvat usein. Ohjaus toimii tarkasti ja mahdollistaa brassailevien



## 1 PELIMUOTOJA

Kuuteen tasoon jakautuvan uratilan aikana osallistutaan mm. normaaleihin ajoihin, aseellisiin ajoihin, tuhoamiskekkereihin ja checkpoint-tyyppisiin aika-ajoihin. Poikkeavin pelimuoto on areena, jossa autot räiskivät toisiaan avoimella kentällä.

## 2 PELTIKUOMAT

Valkokankaalta tutut uudet ja vanhat autot ovat mukana myös pelissä. Ominaisuuk-siltaan nämä eivät suuremmin toisistaan eroa, vaan vanha hinausauto Martti voi ehtiä maaliin ensimmäisenä siinä missä urheilullinen Salamakin. Kullakin autolla on kuitenkin oma dialoginsa ja persoonallisuutensa.



temppeujen ja sivuluisujen suorittamisen. Nämä puolestaan lataavat turboa, mikä tuo kilpailuihin pienen taitoelementin. Kaikki liikkeet käydään myös läpi opetusjaksossa. Pelattavuuteen liittyy oikeastaan vain yksi ärsyttävä rajoite, ja se löytyy simppeleistä asesytemistä. Konekivääreitä ja miinoja ei voi poimia varastoon, vaan uuden aseensa saaminen vaatii aina ensin vanhan käyttämistä.

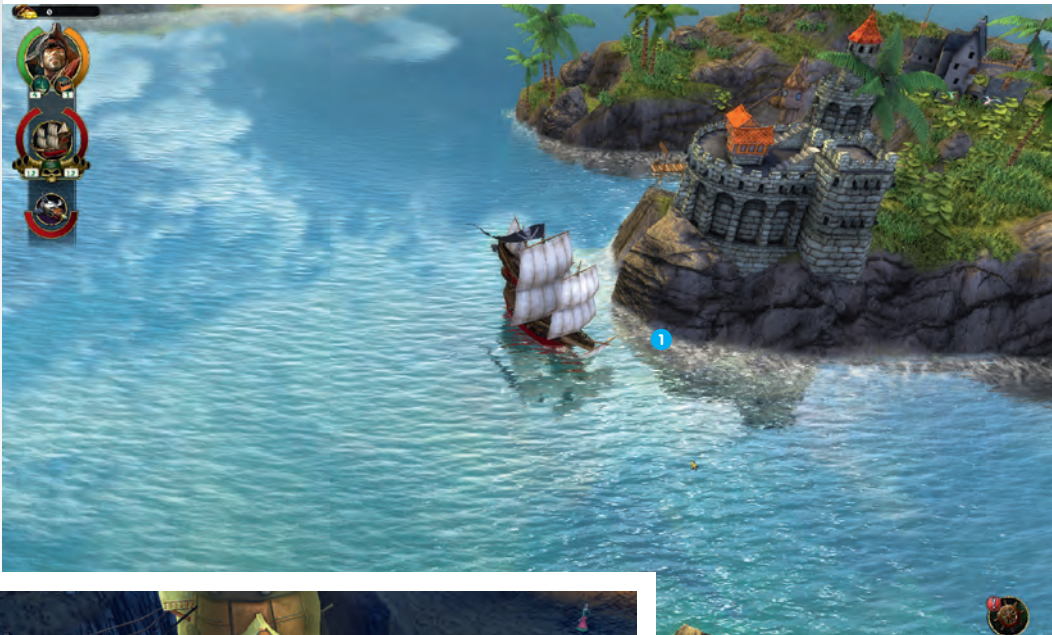
Autot-sarjan charmi perustuu paljolti eläviin, piirrosmaisiin autohahmoin, joiden ilmeikästä liikkumista seuraa myös pelissä mielellään. Kilpailun tuok-sinnassa osa tästä charmista katoaa, kun autoja katsellaan perästäpäin, mut-ta persoonallisuudet tulevat esille valikossa ja kilpailutapahtumiin linkitetyissä kommentissa. Kohderyhmää ajatellen on etu, että peli on puhuttu suomeksi, vieläpä elokuvista tuttuja näyttelijöiden voimin. Perheen nuoremmille peli on-kin perusvarma vaihtoehto, jonka viimeistely peittoaa monet leffapelit.

**6**

Veteraanien käsissä helppo kaahailu voi kuitenkin käydä liian ohueksi.  
**Kimmo Pukkila**

# PIRATES OF BLACK COVE

PC Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä NITRO GAMES Julkaisija PARADOX INTERACTIVE  
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



## 1 TUHAT VITSIÄ

Monissa peleissä on nykyään keräitäviä esineitä niiden elinkaarta pidentämässä. Black Covesta löytyy täydet tuhat mitä karmeinta puujalkavitsiä, joita pelaaja voi löytää kellumasta laineilta. Sanaleikkien synkkiä holveja on selvästi koluttu suurella innolla.

## 2 KARRIKOITUA

Siinä missä useimmat varmasti pitävät pelin musiikeista, saattaa sen ääninäyttely jakaa mielipiteitä. Äänet nimittäin ovat yhtä karrikoitua kuin hahmojen pärstättkin, ja ajoittain mennäänkin aika huikaisa sfääreissä. Kauneus onkin tässä tapauksessa kuulijan korvassa.

**Vakavissa vesissä seilannut kotkalainen Nitro Games** asettaa kurssin kohti aurinkoisempia rantoja uudessa, keveässä merirosvoipelissään, joka sekoittaa seikkailua, tosiaikastrategiaa ja arcadehuvittelua keskenään.

Pirates of Black Covessa pelaaja pääsee purjehtimaan ympäri vahvasti mukaillua Karibianmeren seutua, jonka vesillä nähdään tuttujen siirtomaavaltojen lisäksi neljää erilaista merirosvoa. Pirates, buccaneers ja corsairs ovat ns. hyviä piraatteja, jotka pelaajan tulisi yhdistää yhdeksi yhtenäiseksi voimaksi käydäkseen Black Coven hirmuisia merirosvoja vastaan. Matkalla kohti tätä pistettä käydään jos jonkinmoisilla tehtävillä, joiden tarkoituksena on kasvattaa eri osapuolten luottamusta pelaajaan.

Kyseessä on ennen kaikkea hauska peli. Tämä käy ilmi jo kolmen valittavissa olevan päähenkilön nimistä ja historioista. Monkey Island -sarja tulee luonnollisesti ensimmäisenä mieleen, mutta kyse ei ole kopiosta. Pelit jakavat kylläkin suuren rakkauden puujalkavitsesjä kohtaan, mutta muuten Black Covella on omat kujeensa. Siihen on myös kirjoitettu paljon hilpeää tekstiä.

Peli tapahtuu maalla ja merellä. Aalloilla

ohjataan alusta yksinkertaisella WASD-systeemillä, jossa WS määrittää vauhdin ja AD suunnan. Tuulesta tai säästä ei tarvitse huolehtia. Vihollisia harvennetaan kanuunoilla sekä sangen värikkäillä erikoisaseilla kuten ihmiskatapultilla tai hakeutuvilla raketeilla. Maissa puolestaan nojataan klassiseen tosiaikanaksutteluun, ja malli on välittömästi tuttu kelle tahansa genreä harrastaneelle. Yksikköjen määrä säilytetään maltillisena.

Mekaniikat ovat siis tuttuja sekä yksinkertaisia, ja tämä sopii pelin keveään tunnelmaan oivasti. Sopivaa on myös grafiikka, jossa ei olla sorruttu sokeaan realisminpalvontaan, vaan luotetaan sen sijasta sarjakuvamaiseen tyyliin. Tämä onkin Black

**HAHMOT OVAT  
OMAPERÄISIÄ, JA  
MYÖS MAISEMIA  
KELPAA  
KATSELLA**

Coven kenties vahvinta antia, koska kuvitus on sangen mieleenpainuvaa ja hauskaa. Hahmot ovat omaperäisiä, ja myös maisemia kelpaa katsella. Laivat on luonnollisesti mallinnettu pitkällisen kokemuksen voimalla. Musiikit puolestaan mukailevat tilannetta ja antavat tunnelmille oman mausteensa. Mitään erityisen omaperäistä kaiuttimista ei tule odottaa, mutta laatu on tasaista, eikä musiikkeja ole tarvis kytkeä pois niin kuin monesti tapahtuu pelin vanhetessa. Jos sangen rattoisa ja värikäs seikkailukokemus siis kiinnostaa, on Pirates of Black Cove varteenotettava valinta.

8

Mike Sorvari



## MS. SPLOSION MAN

### XBLA

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä TWISTED PIXEL  
Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajia 1-4 Ikäraja 12

**Räjähtävä Splosion Man ilmaantui tasohyppeleijöiden iloksi** pari vuotta takaperin vinksahaneen huumorinsa ja muutaman vinkeän idean säestämänä. Ms. Splosion Man lähtee liikkeelle tismalleen samasta tilanteesta kuin edeltäjänsä. Samasta keitoksesta, josta edellinen antisankari syntyi, nousee tiedemiesten kauhuksi myös pinkki räjähtelijä, jonka ainoana tarkoituksena tuntuu olevan kaiken atomeiksi pirstominen. Päällisin puolin seikkailu onkin varsin samankaltainen edeltäjänsä kanssa, jopa kontrollit ovat identtiset, kuten myös ongelmanratkaisua painottava kenttädesign.

Twisted Pixel on kuitenkin kääntänyt anarkiamoottorinsa täysille neitipuolista massaräjähdyttäjää suunnitellessaan. Populaarikulttuuriviittauksia on toki nähty peleissä ennenkin, koskaan aiemmin niitä ei vain

**VAIKEUSTASOA  
ON NOSTETTU  
EDELTAJÄSTÄ  
HUOMATTAVASTI**

ole lyöty kehiin 10 sekunnin välein. Neiti itse hoilaa jatkuvalla syötöllä vanhoja tyttö-poweriklassikoita särkyvällä äänellä, mikä ärsyttää huomattavasti vähemmän kuin luulisi. Kenttäsuunnittelussa puolestaan irvittää milloin Marion, milloin Sonicin tai vaikkapa Mega Manin kustannuksella. Huumorintaju pelissä on kohdillaan, eikä hymy kaikkoo korvista tiukkoinakaan hetkinä. Ja niitä sitten piisaakin koko rahan edestä. Vaikeustasoa on nostettu edeltäjästä huomattavasti, mikä on pääsääntöisesti vain hyvä asia. Jostain kumman syystä vaikeustasossa ei vain ole logiikkaa, sillä helppoa kenttää saattaa aivan yllättäen seurata tuskaisen vaikea kenttähirvitys ja päinvastoin. Hahmo myös hukkuu paikoin taustoihin.

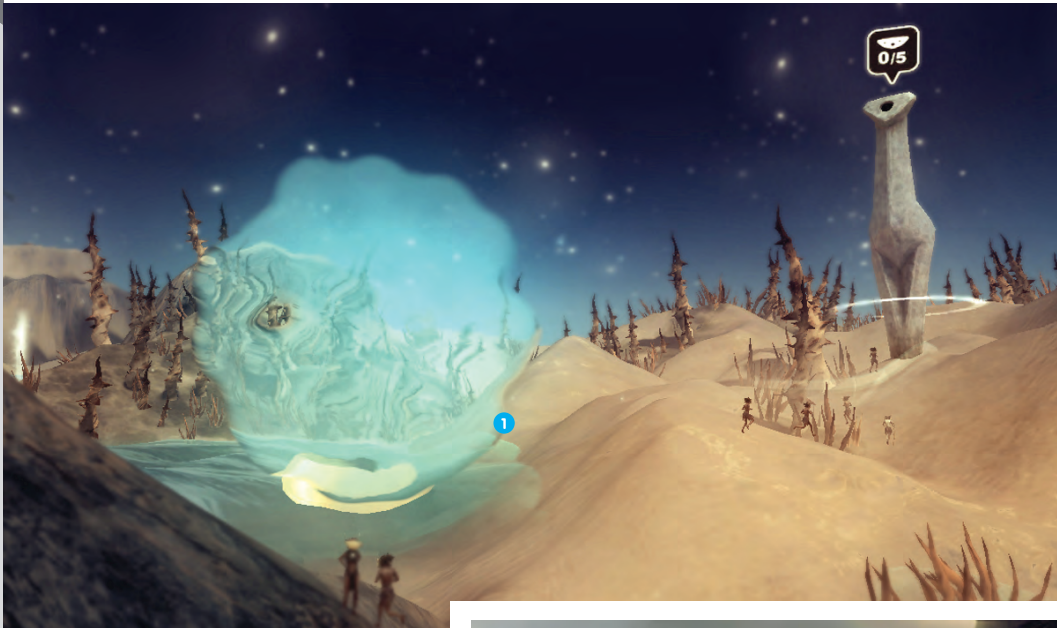
Kokonaisuuteen nämä pienet mokat vaikuttavat kuitenkin varsin vähän. Peli tarjoaa vaihtelua reippaasti ja ongelmat ovat pirullisuudessaan kekseliäitä virityskiä. Tarjolla on myös paljon ekstraa ja varsin mainio yhteistyöpelit. Kun sisällön määrä yhdistetään haasteeseen, peli on reippaasti pidempi kuin mitä kesälomillaan ehtii pelata.

8

maan. Parannusta itseään toistaneeseen edeltäjänsä tulee reilusti.  
Tero Kerttula

# FROM DUST

PC PSN XBLA Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä UBISOFT MONTPELLIER Julkaisija UBISOFT  
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



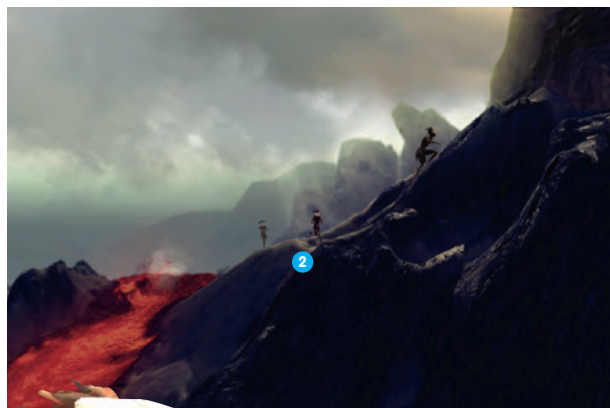
From Dust on jatkoa pitkään hiljaiseloa vettäneelle jumalpelien lajityypille. Sen alussa ovat meri, saari ja muutama onneton alkuasukas, jotka heti kättelyssä manaavat avukseen mystisen Henkäyksen suojelemaan luonnon uhmalta. Niinpä pelaaja astuu Henkäyksen saappaisiin ja ryhtyy muovaamaan maastoa elämän edistämisen mielessään. Vesi väistyy ja laava jäähmettyy, kunnes lopulta luonto peittää alueet ja houkuttelee paikalle myös alkukantaista faunaa.

Pohjimmitaan idea on yksinkertainen: jokaisella kartalla on muutama rukouspaalu, jonka ympärille alkuasukkaat rakentavat kylänsä. Kun kaikkien paalujen ympärillä on kylä, reitti seuraavaan asutettavaan laaksoon aukeaa. Yksinkertainen idea muuttuu hetkes-

## UUSIA JUJTUJA ESITELLÄÄN LOPPUUN ASTI

sä pulmallisemmaksi, kun paalut sijaitsevat esimerkiksi meren pohjassa tai toistuvien tsunamien huuhtelemalla rannalla. Alkumatkasta riittää suurelta osin vielä uusien jokien luominen ja vanhojen patoaminen. Veden virtauksen muuttaminen on todella kiehtovaa puuhaa ja muuttuu aina vain kiehtovammaksi, kun vesileikkien ohella mukaan tulee metsäpaloja sytyttäviä, mutta toisaalta veden pintakorkeuden kurissa pitäviä tulipuita, maanpintaa toistuvasti muokkaavia maanjäristyksiä, nousuvettä ja vaikka mitä. Uusia juttuja esitellään loppuun asti, eikä peli varsinaisesti toista itseään missään vaiheessa.

Jokainen rukouspaalu antaa käyttöön eri-



### 1 HENKÄYS

Henkäys saattaa olla vain hienompi nimitys kurssorille, mutta pelimekaniikka on onnistunut. Vain parilla napinpainalluksella Henkäys voi imeä itseensä materiaa kuten hiekkaa tai vettä ja kiidättää sen toiseen paikkaan. Kaikki toimii fysiikkapohjaisesti.

### 2 PIENI IHMINEN

Alkuasukkaat osaavat kulkea autonomisesti ympäristössä, mutta luonnonvoimien edessä ne ovat avuttomia, ellei pelaaja ole pitämässä asioista huolta. Joskus tämä käy intensiiviseksi ja peliin kaipaisi ajan pysäytystä, mutta toisaalta luonto ottaa omansa varsin realistisesti.

laisia erikoisvoimia, joiden avulla Henkäys voi esimerkiksi hydyttää veden hyytelöksi, pysäyttää laakista kaikki roihuavat metsäpalot tai vaikkapa imaista lyhyen ajan materiaa mustaan aukkoon. Voimat vaihtelevat kentästä toiseen ja poikkeuksetta määräävät jokaisen kentän vaatiman läpäisystrategian. Systeemissä on hyvät ja huonot puolensa. Hyvänä puolena jokaista karttaa joutuu tutkimaan hyvän tovin ennen toimeen tarttumista. Huonona puolena moni kenttä sortuu yhteen oikeaan läpäisyymalliin, mikä tekee paikoin hiekkakuopaleikeistä varsin työlästä puuhaa. Tämä vaivaa peliä onneksi vain harvoin.

Luonnon värikkyyden leviäminen on kaunista katseltavaa, ja ympäristö reagoi pelaajan puuhiin upeasti. Äänipuolella on ymmärretty hiljaisuus tehokeinona. From Dust onkin tyylikkäästi toteutettu ja mukaansa tempaava. Se on myös haastava ja taatusti erilainen. Eric Chahin visio jumalpelistä on niin toimiva ja loppuun asti

9

hiottu paketti, että 15 euron hintaisena se on suorainen ryöstö.

Tero Kerttula



## SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE EDITION

PC PS3 X360

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä CAPCOM  
Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajia 1-8 Ikäraja 12

Super Street Fighter IV on tappelupelien ykkönen. Piste. Edes verellä mässäilevä Mortal Kombat tai meganäyttäviä komboja tarjoileva Marvel vs. Capcom 3 eivät voi katuksen kuninkaalle mitään, vaikka hyviä pelejä ovat kumpainenkin. Arcade Edition on kolikkopelipuolelta kantautuva SSFIV:n päivityspaketti, joka sisältää pieniä muutoksia hahmotasapainoon sekä neljä aiemmin konsoleilta puuttunutta hahmoa.

Uusista hahmoista vikkelläliikkeiset veljekset Yun ja Yang kuuluvat monipuolisuutensa ansiosta suoraan pukareiden kärkikastiin, ja varsinkin ensiksi mainittu on syöksypotkunsaa ansiosta pelottava vastus. Kirkkaihin väreihin ja valoeffekteihin luottavat Evil Ryu ja Oni puolestaan löytävät itsensä nopeasti pahnin pohjalta. Vähemmän näkyvät parannukset on pukattu liikkeiden ja liikesarjojen ominaisuuksiin. Kovimpia faneja saattaa kiinnostaa, että Kenin kevyeen Shoryukenin palautumisaikaan lisättiin muutama ruutu. Hämmentävästi El Fuerten tavaramerkkiä Ultra 2:ta heikennettiin selvästi, vaikka rimpakintuinen luchadore kuuluu lähtökohtaisesti heikompiin ottelijoihin. Yleisesti ottaen Gen, Makoto ja Gouken saivat parannuksia joka osa-alueelle, kun taas vanhalta sotanorsulta E. Hondalta nirhaistiin pikkiriikkisen

## YUN JA YANG KUULUVAT PUKAREIDEN KÄRKIKASTIIN

iskuvoimaa pois.

Viilauksista voisi kirjoittaa useamminkin kappaleen, mutta fakta on se, että suurelle yleisölle sellainen nippelitieto menee toisesta korvasta sisään ja toisesta ulos. Vähän samaa täytyy sanoa koko Arcade Edition-lisästä, sillä vähemmän Street Fighteria mäiskivä ei saa paljoa vastinetta rahoilleen, ottaen huomioon jo ennestään jättimäisen rosterin. Jatkuvasti nettiservereillä roikkuville lisäosa sen sijaan on yksinkertaisesti pakko-ostos, sillä valtaosa katutappelihoitoista on siirtynyt päivitetylle puolelle.

7

Paluuta ei sen jälkeen ole.

Eerik Rahja



# INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

**XBLA** Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä FUEL CELL GAMES Julkaisija MICROSOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 7

**Insanely Twisted Shadow Planetiin on helppo ihastua** kertatehtäillä. Taiteilija Michel Gagnén siluetteihin ja huolelliseen animaatioon sekä norjalaiseen Dimmu Borgirin turskanpolttometalliin tukeutuva ennakkovideo nappasi allekirjoittaneen heti mukaansa. Nyt kun itse peli on saatuna pelattavaksi, loppufiilikset jäävät aavistuksen ennakkotoduksista.

Pelin taustajuoni on nopeasti selitetty ja hieman etäiseksi jäävä omituisen varjoplaneetan invaasio lentäviä lautasia tehtailevan sivilisaation aurinkokuntaan. Pelaaja ohjaa yhtä näistä liitävistä pölykapseleista läpi teemoitettujen kenttien. Ohjaus on täsmällistä ja tarkkaa, mikä onkin tarpeen lukuisia vihollisia, surmanloukkuja ja luonnonvoimia väistellessä.

Pelkkä lentokyky ei pitkälle veisi, joten alukseen saa pultattua jos jonkinmoista lisähäpäkettä, jähka ne kentistä vain löytyvät. Skanneri valaisee lukuisten outojen ilmestysten heikkouksia ja kartoittaa maailmaa. Kouralla voi noukkia niin kiviä kuin vastustajia pois tieltä, ja tiikkusäteellä paukutetaan porukkaa tuonpuoleiseen. Monista peleistä tuttua etenemistapana uudet alueet aukeavat jähka esteen poistava ominaisuus on löytynyt edellisen alueen loppupuolelta. Esteet vaihtelevat toiminnallisista osuuksista aivo-



## 1 TEKSTITTÄ PARAS

Tekstin vähyys yhdessä erikoisten maisemien kanssa luovat erikoisen, vieraan tunnelman. Koskaan ei tiedä, mitä kulman takana odottaa.

## 2 TYYLUKÄSTÄ

Niin Disneyllä kuin Pixarillakin hommia tehneen Michel Gagnén jälki näkyy loistavasti pelin rikkaassa ulkoasussa ja ulkoavaruudellisessa animaatiossa.

pähkinöihin. Pienen pikantin lisänsä pulmiin tuo pelin tapa välttää kielellistä kommunikaatiota, joten pelaajan on symboleista ja asiayhteydestä tajuttava,

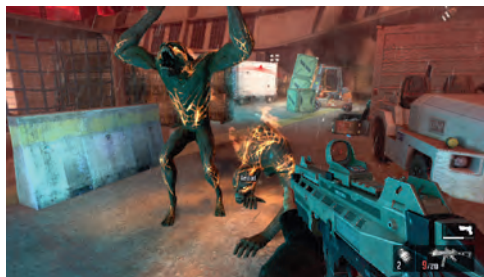
## PIENEN PIKANTIN LISÄNSÄ PULMIIN TUO PELIN TAPA VÄLTÄÄ KIELELLISTÄ KOMMUNIKAATIOTA

mitä oikein pitäisi edetäksseen tehdä.

Kuten kuvista voi todeta, visuaalinen maailma on pelissä sen parasta antia. Voimakkaat kuviot ja vaihteleva värimaailma pitävät pelaajan jatkuvasti otteessaan. Kamera zoomaa välillä kauemmas, jotta joidenkin pomojen massiivinen koko pääsee oikeuksiinsa paremmin. Äänipuolella olisin sen sijaan kaivannut taustahuminaa vauhdikkaampaa menoa. Loistavaa kuvailmaisua lukuun ottamatta peli jääkin kaikilla osa-alueilla hieman huippuarvosanoista jälkeen. Pienen käyttöliittymähölmöydet (esim. välineiden pikavalintojen rajoittaminen neljään),

edestakaisin lenniskely, taustajuonen heikkous ja äänimaailman lievä aneemisuus pudottavat pisteitä täydellisestä erittäin hyväksi.

**8** Matti Isotalo



## F.E.A.R. 3

**PC PS3 X360** (Kirjoittanut: Markus Hirsilä)

F.E.A.R.-sarjan uusin ei tarjoa kaverin kanssa pelattavan yhteispelin lisäksi mainittavia uudistuksia. Kauhun on jäänyt jo taka-alalle ja peli luottaa yksioikoisesti puhtaaseen toimintaan, jota tosin maustetaan välillä mielenkiintoisilla jipoilla. Vastustajien kehon valtaan ottaminen on hauskaa ja aikaa hidastava reflex-kyky näyttää edelleen hyvältä. Muuten pelin ulkoasu on keskikertaista tasoa ja lineaariset kentät välillä puuduttavan tylsiä. Kimppapeli on kuitenkin sujuvaa, ja **7** F.E.A.R. 3 käy välipalaksi lajityypin ystäville.



## ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

**NINTENDO 3DS** (Kirjoittanut: Arttu Rajala)

The Legend of Zelda: Ocarina of Timen uudelleenjulkaisu todistaa, että N64-klassikko on kestänyt aikaa hienosti. Lisäherkkuja ei kuitenkaan ole lukuun ottamatta vaikeampaa Master Questia ja pomotaistelumuodtia. Suurimmat valitit ovat päivitetty grafiikka mainion 3D-efektin kera sekä kannettavuus, joskaan 3DS:n ohjattavuus ei ole paras mahdollinen (ainakaan aikuisille käsille). Ocarina of Time on silti tähän mennessä 3DS:n paras peli, ja seikkailua on helppo suosittelua etenkin sen aiemmin ohittaneille. **9**



## HUNGRIBLES

**IPHONE** (Kirjoittanut: Arttu Rajala)

Hungribles on kotimaisen Futuremarkin ensimmäinen mobiilipeli, ja se rakentuu värikkään söpön ulkoasun ja koukuttavan pelattavuuden ympärille. Idea on syöttää ilmassa leijuvia otuksia lingolla ammuttavilla makupaloilla. Esteet puolestaan ohitetaan käyttämällä otusten omaa vetovoimaa ammusten lentoratojen säätämiseen. Hungribles on mukava pikkupeli, mutta kiikkerä tähtäys ja pieni määrä kenttiä verottavat pisteitä. Pelin **7** 79 sentin hinta on kuitenkin niin alhainen, että pulmapelinalkään Hungribles on hyvä valinta.

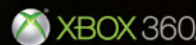


**GameStop**  
power to the players™

PRE-ORDER AND GET AN  
EXCLUSIVE GUIDE TO THE  
ROOTS AND INSPIRATIONS OF  
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION



SQUARE ENIX



© SQUARE ENIX Ltd. 2011. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the properties of their respective owners.



THE TRUTH WILL CHANGE YOU

# DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

WWW.DEUSEX.COM



# Black Swan

Mieli mustuu ja todellisuuden seinät murentuvat



Näyttelijät **Natalie Portman, Mila Kunis & Vincent Cassel**  
Julkaisija FS FILM  
Ohjaus DARREN ARONOFSKY  
Genre DRAAMA / JÄNNITYS

ARONOFSKYN TRILLERI TARJOSI Joutsenkuningattaren arvoisen roolin Natalie Portmanille, ja tämä antoi sille todella arvoisensa panostuksen. Portmanin esittämä balettiansija Nina elää kontrollivimmisen äitinsä kanssa, ja tämän pelkkää pinkkiä ja pehmoleluja sisältävä makuuhuone on suora heijastus siitä kuinka hän ei ole koskaan saanut kasvaa aikuiseksi.

Kun Nina saa sekä valoa että pimeyttä sisältävän pääroolin Joutsenlammissa, on hänen pakko laajentaa kokemuspiiriään pelkän baletin ulkopuolelle löytääkseen suoritukseen vaaditun intohimon. Tämä ei kuitenkaan ole helppoa suojattua elämää eläneelle tanssijalle, ja kun roolin mahdollinen menettäminen kummittelee jatkuvasti mielessä, alkaa Ninan maailmaan syntyä säröjä.

Aronofskyn elokuvat sisältävät perinteisesti varsin huuruista materiaalia, eikä Black Swan tee tässä poikkeusta. Ninan mielenterveyden rakoilemista kuvataan ensin hienovaraisilla pienillä jipoilla, mutta efektityö kasvaa loppua kohden melkoisen raskaskätiseksi, ja jotkut kohtauksista ajautuvat suorastaan kauhuelokuvien reviiirille.

Näyttelijöiden oivat suoritukset pitävät eloku-

van enimmäkseen maadoitettuna, mutta kutsuisin elokuvaa kuitenkin edelleen aikuisten saduksi, koska se nojaa vahvasti erilaisiin arkkityyppeihin eikä aina pyri täydelliseen uskottavuuteen.

Raskaat efektit ja raskas melodraama sekoittuvat Black Swanissa baletin ankaraan arkipäivään, jota ei romantisoida tippaakaan. Tanssijoiden välinen jatkuva kilpailu sekä baletin fyysiset ja psyykkiset rasitukset antavat elokuvalle sen tarvitseman annoksen realismia ja toimivat sen peruskivinä.

Ei yllättäne ketään, että Black Swania on riemu katsella. Lavasteet ja puvustus ovat ensiluokkaisia, ja niissä leikitellään runsaasti mustan ja valkoisen kaksinaisuudella. Musiikkipuolella Clint Mansell jatkaa Aronofskyn hovisäveltäjänä, muistuttaen taas kerran kaikkia siitä miksi ohjaaja ei edelleenkään haeskele tälle korvaajaa.

Black Swan ei ole elokuvataidetta sen hienovaraisimmasta päästä, eivätkä sen fantastiset elementit aina istu täysin saumattomasti sen draamaan, mutta sen ansioita ei käy kieltäminen.

9

Mika Sorvari



## Palkintomagneetti

Black Swan on voittanut tähän mennessä 56 palkintoa ja saanut näiden lisäksi 183 ehdokkuutta. Natalie Portmanin suoritus on noussut erityiseksi palkintomagneetiksi, ja hän onkin saanut hyllynsä reunalle 23 parhaan näyttelijättären pystiä sen ansiosta. Oscareissa ehdolla olivat myös paras elokuvanteko, ohjaus, editointi ja elokuva, mutta nämä jäivät ehdokkuuksiksi. Ohjaaja Aronofsky jäi nuolemaan näppejään myös BAFTA-gaalassa, mutta ehkä kuusi parhaan ohjaajan ja neljä parhaan elokuvan palkintoa muista lähteistä ovat piristäneet tämän päivää.



## The Tourist

Ohjaus FLORIAN HENCKEL VON DONNERSMARCK  
Genre JÄNNITYS / TOIMINTA Julkaisija SONY PICTURES

**KUN JOKU VIHJAISEE** agenttielokuvasta, jonka julisteessa näkyy sekä Johnny Depp että Angelina Jolie, on lupa odottaa hyvää. Pääosin nämä odotukset täytyvätkin.

Matematiikanopettaja Frank Tupelo (Depp) on matkalla Pariisista Venetsiaan. Junassa määrätietoinen nainen Elise Ward (Jolie) lyöttäytyy hänen seuraansa. Seuraavana aamuna pöllämystynyt opettaja pakeneekin jo pitkien kattoja häntä jahtaavia asemiehiä. Tupeloa jahtaa äkkiä sekä Interpol että gangsterit: häntä luullaan yhdeksi maailman etsityimmistä rikollisista.

Elokuvan eri osa-alueet yhdistyvät ammattitaidolla kaikessa paitsi toimintakohtauksien kuvauksissa. Hidas-tempoisissa dialogiosuoksissa ohjaaja osaa työnsä hienosti, mutta rauhalliset leikkaukset ja laajat kuvakulmat eivät tuo toimintaan sen kaipaamaa energisyyttä.

Kokemuksena The Tourist on pätevä, mutta ei herätä erityisiä tunteita noustakseen klassikon asemaan. Kyseessä on silti kaikin puolin ammattitaidolla toteutettu ja viihdyttävä elokuva.

7

Markus Hirsilä



## The Adjustment Bureau

Ohjaus GEORGE NOLFI Genre TIETEIS / JÄNNITYS Julkaisija UNIVERSAL

**GEORGE NOLFIN LÖYHÄSTI PHILIP K. DICKIN** lyhyttarinan Adjustment Team pohjautuva romanttinen trilleri käsittelee aina vaikeaa vapaan tahdon ongelmaa. Matt Damon esittää nuorta poliitikkoa, joka pyrkii senaattorin pallille. Hän tapaa kampanjansa raunioilla kauniin Elisen (Emily Blunt), mutta kuvioihin ilmestyy samalla myös mystisiä hattumiehiä, joilla on omat mielipiteensä tämän suhteen tulevaisuudesta.

Tämän piti olla "Bournen ja Inceptionin kohtaaminen", mutta tulos on lähempänä venytettyä Hämrän rajamailla -jaksoa. Hattupäiset kohtalon agentit esitetään vailla syvyyttä ja ambivalenssia pyhäkoulumaisen yksiselitteisesti. Elokuva ohittaa kaikki mahdollisuudet olla ajatuksia herättävä, eikä korvaa tätä edes toimintakohtauksilla.

Käsikirjoituksen näin tyystin pettäessä jää leffasta käteen lähinnä se, kuinka oivallisesti siinä kuvataan New Yorkia. Se onkin parempi matkailuohjelmana kuin trillerinä ja tarjoaa kevyttä viihdettä tasan yhden illan tarpeisiin.

6

Mika Sorvari



## Kuninkaan puhe

Pääosissa COLIN FIRTH, GEOFFREY RUSH & HELENA BONHAM CARTER  
Ohjaus TOM HOOPER Genre DRAAMA Julkaisija FS FILM

**TARINA ÄNKYTTÄVÄSTÄ KUNINKAASTA** on kaikin tavoin onnistunut. En muista koskaan nähneeni elokuvaa, jossa tunnettu monarkki esitettäisiin yhtä epävarmana ja inhimillisenä. Parasta on kuitenkin tapa, jolla kuningas Yrjö VI kääntää lopulta puutteensa osaksi omaa persoonallista puhetapaansa. Kunnioittavalla asenteella tehty Kuninkaan puhe loikkaa kertaheitoilla osaksi leffayleisivistystä.

Maailmansotien välissä Britannian radion yleistyminen toi kruununpäille uusia haasteita, mikä tarcoitti vaatimusta puhua vakuuttavasti kansalle. Kuninkaan puheesta änkyyttävästä Yorkin herttuasta tulee vastoin tahtoaan kuningas. Pääosa elokuvasta keskittyy kuitenkin (tulevan) kuninkaan kamppailuun vaivasta selvitäkseen, ja siinä häntä auttaa erikoinen puheterapeutti Lionel Logue. Näiden kahden miehen ystävyssuhde on ehdottomasti koko rainan parasta antia.

Kerronta etenee rauhallisesti ilman minkäänlaista kiirettä. Katsoja ei silti kyllästy, sillä missään vaiheessa tarina ei laahaa paikoillaan. Colin Firth tekee ensiluokaisen roolin epävarmana kuninkaa-

na. Ahdistus välittyy hänen eleistään ja ilmeistään todella selvästi. Geoffrey Rush ei jää yhtään huonommaksi puheterapeutin roolissa. Oscarilla palkittu käsikirjoitus herää eloon, kun tekstiä tulkitsee näin ammattitaitoinen kaksikko.

Ohjaaja Tom Hooper tukee kulloistakin tunnelmaa erikoisella kameratyöskentelyllä. Puhujakorkeelle noustessa kamera heiluu puolelta toiselle korostaen hetken ahdistavuutta. Puuttuisi enää vain raskas hengitys ja sydämenlyönnit, mutta sellaisia ei tarvita; pelkkä kuvallinen ajattelu riittää.

Blu-ray-julkaisun lisämateriaalitarjonta on kehu. Levyllä ei ole kuin yksi paneelikeskustelu, lyhyt elokuvan tekemisestä kertova pätkä sekä ohjaajan kommenttiraita. Onneksi mukana on myös yksi oikea Yrjö VI:n pitämä puhe.

Kuninkaan puhe loistaa elokuvana. Osa-alueet toimivat ensiluokaisesti, eikä valituksen aiheita juuri ole. Kerrontaa leimaa brittiläinen ylpeys omasta historiasta ja kulttuurista. Tämä ei ole puute, mutta saattaa häiritä joitakin katsojia.

9

Markus Hirsilä

## Kuukauden uudelleenjulkaisu



### Apocalypse Now Special Edition

Pääosissa MARTIN SHEEN, MARLON BRANDO and ROBERT DUVAL  
Ohjaus FRANCIS FORD COPPOLA

**UUSI BLU-RAY-JULKAISU** Coppolan huuruisesta sotatarinasta sisältää elokuvan molemmat versiot. Näistä kahdesta alkuperäinen Apocalypse Now on se vaikuttavampi, yksinkertaisesti tiiviimmän tahtinsa vuoksi. Katsoja ei ehdi toipua yhdestä eepisestä kohtauksesta ennen kuin toinen jo tekee tuloaan. Se on paras valinta ensikertalaiselle, joka ei ole aiemmin ollut tällä ajoittain haastavalla "matkalla".

Redux puolestaan tarjoaa pohdiskelevamman kokemuksen, joka armahtaa katsojaa, antaen tälle hengähdystaukoja, joiden aikana tämä

voi pyöritellä elokuvan herättämiä ajatuksia ja tunteita. Uudet kohtaukset eivät silti ole mitään täytemateriaalia. Kun lyhyempi versio elokuvasta on tullut tutuksi, voi Reduxilla sukeltaa syvemmälle sen teemoihin.

Leffat on siirretty HD-aikaan hyvin ja ne esitetään nyt alkuperäisessä 2.35:1-kuvasuhteessa, mutta virheetöntä kuva ei siltikään ole. Special Edition on pullollaan erinomaisia ekstratruja, mutta Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse -dokumentin puuttuminen paketista jää kirvelemään pisteen verran.

9

Mika Sorvari



KIRJA - ARVIO

# Viimeinen toivomus (The Witcher, Noituri)

Kirjailija **Andrzej Sapkowski** Kustantaja **WSOY** Julkaistu **2010** Sivuja **333**

Hän ei ole velho. Hän ei ole noita. Hänen edessään vapisevat niin stryksit, korvenmyrät kuin harhakorritkin. Hänellä on puhtaan valkeat hiukset ja hopeinen miekka. Hän on noituri Geralt Rivialainen. The Witcher -pelin keskushahmo syntyi kirjallisessa muodossa.

Olemme tottuneet siihen, että pelejä tehdään elokuvista ja sarjakuvista, mutta viime vuosina myös romaaneina aloittaneet pelisarjat ovat saaneet enenevässä määrin huomiota. Räiskintäpelien ystävät muistanevat Dmitry Glukhovskyn kirjaa perustuvan Metro 2033:n. Kuitenkin jo vuonna 2007 PC:llä mainetta niitti The Witcher, jonka julma maailma on peräisin puolalaisen Andrzej Sapkowskiin Noituri-saagasta. Seitsemän sarja on ollut pitkään kielimuurin takana, mutta nyt se on tarkoitus julkaista kotoisaksi suomeksi.

Viimeinen toivomus ei ole romaani sanan varsinaisessa merkityksessä. Kyse on novellikokoelmasta, jonka tarinat sidotaan yhteen kehyskertomuksella. Noituri Geralt ottaa vastaan keikan tienoota kauhun vallassa pitävän stryksin kukistamiseksi. Työ sujuu muuten mallikkaasti, mutta viimeistelyvaiheessa olio pääsee iskemään takaisin. Geralt kuljetetaan jumalatar Melitelen temppeleihin toipumaan. Lyhyillä välinäytöksillä siirrytään sitten juhevasti tarinasta toiseen. Mieleenpainuvinta kirjassa on maailma ja sen erilaiset opportunis-

tiset henkilöahmot. Varsinainen hirviön-metsästyksen näiden rinnalla tylsähköä seurattavaa. Olkoonkin, että toimintakohdaukset on selostettu poikkeuksellisen yksityiskohtaisesti ja eloisasti. Toisaalta mitään yhtenäistä kiinnostusta ei edes ole, koska kyse on irrallisista tarinoista.

Geralt kuvaillaan mutanttina, joka on vaarallisten yrthihoitojen ja vaativan koulutuksen kautta muovattu työhönsä sopivaksi. Noiturit ovat erikoistuneet erilaisten hirviöiden eliminointiin ja kulkevat siksi paikasta toiseen työtilaisuuksia etsien. Geraltia luullaan milloin velhoksi, noidaksi

## Kirjan fantasiamaailma erottuu muista erityisesti siksi, ettei mikään ole mustavalkoista

tai pelkäksi palkkamurhaajaksi. Pelimaailmassa Rivialaisen lähin vertailukohta lie-nee Thief-sarjan Garrett.

Sapkowskiin maalaama fantasiamaailma poikkeaa muista erityisesti siksi, ettei mikään ole mustavalkoista. Kukaan ei tee pyyteettömästi mitään, vaan kaikilla on jollakin tavalla oma lehmä ojassa. Hoveissa juonitellaan, rajaseuduilla soditaan, eikä kaikenkarvaisilta mustasukkaisuusdraamoiltakaan vältytä. Samaan soppaan mah-

tuu haltioita, menninkäisiä ja tietenkin hirviöitä. Geralt suhtautuu elämään ja omaan aikaansa varsin pessimistisesti. Hirviöiden määrä on vähentymässä, joten kaiken muun lisäksi noiturien ammattikunta on hitaasti kuolemassa sukupuuttoon.

Vaikka mukaan mahtuu muutama heikompi tarina, kirja on pääosin väkevää luettavaa. Vangitsevimpiä ovat kertomukset, joissa syvennytään keskeisiin henkilöihin hirviönmetsästyksen ohella. Liikkuvan elämäntapansa vuoksi Geraltin sosiaalinen verkosto on varsin rajoittunut. Purppuraan pukeutuva trubaduuri Valvatti on usein hän, joka pukee muiden ajatukset sanoiksi, ja usein melkoisen sopimattomaan aikaan. Parivaljakon sanailu tuo mieleen Asterixin ja Obelixin. Melitelen papitar Nenneke on lähin vastine äidille, jollaista Geraltilla ei ollut. Toinen tärkeä nainen on velho Yennefer Vengerbergiläinen. Mimmi on kiivas kuin villikissa eikä epäroki käyttä ihmisiä hyväkseen.

Suomentaja Tapani Kärkkäinen on tehnyt kaikin puolin hyvää työtä. Kieli on sujuvaa, ja jopa eri henkilöiden käyttämät murteet on onnistuttu välittämään lukijalle. Siinä sivussa kääntäjä on joutunut keksimään joukon uusia sanoja, mikä ei varmasti ole ollut helppo tehtävä.

**Markus Hirsilä**



### The Witcher 2: Assassins of Kings

Pelisarjan toisessa osassa Geralt tempautuu mukaan salajuoneen, kun hänen vartiollaan kuningas murhataan. Puhdistaakseen maineensa noituri päättää löytää murhaajan. The Witcher 2 on samaan aikaan julma, mielenkiintoinen ja kaunis fantasiaroolipeli, jossa pelaajaa kuljetetaan läpi jännittävien tapahtumien paapomatta tätä etenevän varmistamiseksi. Haastetta siis riittää kokeneemmallekin roolipelaajalle. Tämä sopii kuin nakutettu kirjoista periytyvään fantasiamaailmaan, joka esitetään mitään pehmentämättä. The Witcher 2 ilmestyi keväällä PC:lle, ja aikuisten teemojensa vuoksi peli on kielletty alle 18-vuotiailta. Xbox 360 -käännös julkaistaan alkuvuodesta 2012.



HAASTATTELU

## Little Big Planet jää hetkeksi

Media Moleculen Siobhan Reddy kertoo studion aikeista

### Mitä voit kertoa Little Big Planetin jatkosta?

- Juttu on se, että Move Pack julkaistaan tänä vuonna. Move Pack sisältää koko joukon uusia vimpaimia, power-uppeja ynnä muuta. Mukana on tarinalla, täysin uusia minipelejä, kenttiä, ja se on myös taaksepäin yhteensopiva, joten LBP 2:ta voi pelata Movella. Se integroi kaiken oleellisen. Emme malta odottaa, että se julkaistaan ja ihmiset pääsevät kokeilemaan sitä.

### Hyödytätkö Playstation Movesta vielä enemmän luomistyökaluna?

- Lähkökohtaisesti keskitymme enemmän varsinaiseen pelaamiseen. Olen vakuuttunut, että yhteisössä muodostuu jotain, mitä emme ole osanneet kuvitella.

### Onko Media Molecule sidottu Säckipoikaan?

- Rakastamme Säckipoikaa. Siirrymme uusiin juttuihin hetkeksi, mutta se ei tarkoita, ettemme koskaan palaisi takaisin. En voi paljastaa vielä mitään.

### Uskotteko, että LBP-sarjaa on varaa parantaa tasohyppelylinalla?

- Olimme tyytyväisiä LBP:hen, mutta LBP 2:ssa lisäsimmme paljon power-uppeja ja luomistyökaluja. Joten kyllä, joka pelin kohdalla haluamme olla luovia ja parantaa. Kun käsissä on jotain, joka on menestynyt, sitä on parannettava rikkomatta sitä. Muutoksia on tehtävä, mutta sen on tunnettava tulutla. Ja se on aika haastavaa. Erityisesti jos mukaan otetaan taaksepäin yhteensopivuus vanhemman version kenttien kanssa, tasapaino on pidettävä.

### Mitä mietit Little Big Planetin tulo Playstation Vitalle herättää ja miten itse hyödyntäisitte konsolia?

- En oikeastaan ajattele Vitaa, koska emme ole se tiimi, joka peliä kehittää. En tiedä tarpeeksi vastatakseni täsmällisesti, mutta ottaisimme tietysti ominaisuuksista hyödyn irti. Minusta Vita on jännittävä laite, ja kaikki, mitä olemme nähneet muiden töistä, on vaikuttanut mielenkiintoiselta. Uskon vahvasti, että Little Big Planet Vitalla on täydellinen projekti.

# Myydyimmät pelisarjat

Videopelien verrattain lyhyessä historiassa on ehtinyt syntyä useita superhittejä, jotka ovat vaikuttaneet pysyvästi populaarikulttuuriin. Mutta mitkä sarjat ovat kaikkein myydyimpiä?



## Mario

262 miljoonaa myytyä kopiota

Mario on koko pelialan pitkäikäisimpiä ja rakastetuimpia sarjoja. Pulskan ja viiksekkään putkimiehen seikkailut alkoivat jo vuonna 1981, kun hahmo esiintyi Jumpman-nimellä Shigeru Miyamoton urauurtavassa Donkey Kong -tasohyppelyssä. Myöhemmin hahmo nimettiin Marioksi ja sen ympärille pulpahteli valtava joukko nimikkopelejä, jotka ulottuvat aina bilepeleistä kaahailuun. Yksi tuoreimmista hiteistä on Super Mario Galaxy (kuvassa), jossa Wiin liikeohjaus yhdistyi erinomaiseen kolmiulotteiseen tasohyppelyseikkailuun. Mario menestyy edelleen myös klassisessa 2D-muodossa, mistä esimerkkinä on New Super Mario Bros.



## Pokémon

225 miljoonaa myytyä kopiota

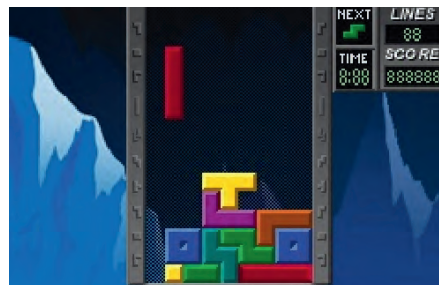
Mario ei suinkaan ole Nintendon ainoa megahitti. Vuonna 1996 lanseerattu Pokémon on nousut nopeasti toiseksi suosituimmaksi pelisarjaksi. Se on tunnettu etenkin roolipeleistä.



## The Sims

140 miljoonaa myytyä kopiota

Will Wrightin luoma The Sims debytoi vasta vuonna 2000, mutta myyntitahti on ollut hurjaa. The Sims on suosituin PC-pelisarja, ja suurin osa elämysimulaattorin pelaajista on naisia.



## Tetris

180 miljoonaa myytyä kopiota

Epäilemättä maailman tunnetuin ja myydyin pulmapeli on Tetris, jonka kehitti Alexey Pajitnov Neuvostoliitossa vuonna 1984. Palikoiden pinoaminen koukuttaa nykyään etenkin mobiilipuolella.



## Need for Speed

105 miljoonaa myytyä kopiota

Alkuperäinen The Need for Speed ilmestyi 1994 ja kallistui realismiin. Myöhemmin sarja on kulkenut tuning-kulttuurin kautta arcade-kaahailuun ja tarinavetosiin ajokokemuksiin.

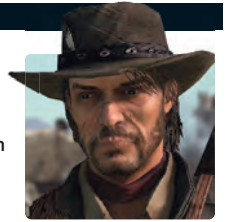
# Listat

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



## Red Dead Redemption Villi länsi polittelee yhä

Jo keväällä 2010 kauppoihin tullut Red Dead Redemption teki paluun listalle hiljaisten kesäkuukausien aikana. Ikä onkin suhteellista, sillä Rockstarin "villin lännen Grand Theft Auto" tarjoaa edelleen laajaa parasta toimintaa.



## Suomen Top 10, viikot 29-30

Sija	Peli	Julkaisija	Anvosana
1	<b>Call of Duty: Black Ops</b> DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
2	<b>Lego Pirates of the Caribbean</b> DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Disney	8
3	<b>L.A. Noire</b> Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	9
4	<b>Red Dead Redemption</b> Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	10
5	<b>Dirt 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Codemasters	9
6	<b>Gran Turismo 5</b> Playstation 3	Sony	8
7	<b>The Sims 3: Täyttä elämää</b> PC	Electronic Arts	-
8	<b>The Sims 3</b> DS / 3DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
9	<b>Zumba Fitness</b> Playstation 3 / Wii / Xbox 360	505 Games	7
10	<b>World of Warcraft: Cataclysm</b> PC	Activision-Blizzard	9

## Suomen Top 10, viikot 27-28

Sija	Peli	Julkaisija	Anvosana
1	<b>Lego Pirates of the Caribbean</b> DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Disney	8
2	<b>L.A. Noire</b> Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	9
3	<b>Call of Duty: Black Ops</b> DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
4	<b>Dirt 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Codemasters	9
5	<b>The Sims 3: Täyttä elämää</b> PC	Electronic Arts	-
6	<b>Red Dead Redemption</b> Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	10
7	<b>Gran Turismo 5</b> Playstation 3	Sony	8
8	<b>Zumba Fitness</b> Playstation 3 / Wii / Xbox 360	505 Games	7
9	<b>The Sims 3</b> DS / 3DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Electronic Arts	9
10	<b>F.E.A.R. 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Warner	6

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



## Täyttä hauskanpitoa puoleen hintaan!

paysafecardin avulla maksat verkkopeleistäsi nopeasti, yksinkertaisesti ja turvallisesti. Ilman tiliä tai luottokorttia. paysafecard maksaa puolet kaupan arvosta ja lahjoittaa sinulle jopa 5 EUR.

Parhaat pelit löydät osoitteesta [www.paysafecard.com](http://www.paysafecard.com).



IKARIAM

