

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Syyskuu 2011
Numero 37

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



GEARS OF WAR 3 SYNDICATE F1 2011

TOIMITUS ESITTÄYTY

Lue kansainvälisestä toimikokouksesta lisää osoitteesta www.gamereactor.fi/intstaff



Petter Hegevall (GR Ruotsi)

Petter ei ole pelkästään Ruotsin haaran päätoimittaja, vaan myös mies lehden ulkoasun takana. Ensi tammikuun merkitsee hänelle hullea 10-vuotispäivää Gamereactorilla. Petter on HC-autopelifani, mutta fanittaa myös klassisia taistelupelejä.



Lee West (GR Tanska)

Tanskan pääkallopaikan valtiain Lee on suuri suomen kielen fani, vaikka ei mitään kielestä ymmärräkään. Lee on ylpeä tanskalaisesta peliosaamisesta, kuten Hitman ja Limbo. Gamereactor on muuten Tanskassa selvästi suurin pelilehti.



Kristian Nymoen (GR Norja)

Norjan päätoimittaja Kristian on ollut mukana Gamereactorin arjessa jo vuodesta 2005 lähtien. Silloin kun mies ei ui vuo-noissa tai purkita silliä, viihtyy hän kertomansa mukaan parhaiten jalkapallopelejä ja Valven räiskintöjen parissa.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 37 / syyskuu 2011



Onko 3D:stä mihinkään?

Onko mitään tekniikkaa, jota olisi yritetty yhtä hanakasti ja pitkään saada vakiintumaan kuluttajille kuin 3D? Sitä on kokeiltu jo parin vuosikymmenen ajan tavalla jos toisella, mutta viime vuosina kampanja 3D:n puolesta on käynyt kuumempina kuin koskaan. Uutuuksia, olivat ne sitten elokuvia, pelejä tai laitteita, on kaikkia hehkutettu vuoron perään messiain, joiden on luvattu saattaa 3D lopulliseen läpimurtoon. Myyntitilastot kertovat kuitenkin karua kieltään, joten missä oikein kiikastaa?

Minua eniten ärsyttää ominaisuuden pakkosyöttö elokuvateattereissa. Vaikka poikkeuksia löytyy, suurimpaan osaan elokuvista 3D lisätään katsojan kannalta täysin tarpeettomasti. Kömpelöt, painavat ja kuvanlaatu heikentävät lasit aiheuttavat lähinnä vain hammastenkiristelyä. Ei ole vaikea arvata, että jos kuluttajille tulee vastaan tämän kaltaisia pettymyksiä 3D:n kanssa, nyrpistetään nenää silloinkin kun tekniikka onnistuu.

Yksi suurimmista 3D:n puolestapuhujista on Sony. Japanilaisen viihdejätin 3D:tä tukevia televisioita on ollut saatavilla kohta pari vuotta ja Playstation 3:stakin tuki on löytynyt jo vuoden päivät. Loppuvuodesta Japanissa ja ensi vuoden alussa muualla julkaistava kannettava Playstation Vita ei kuitenkaan 3D:tä tue kuten laitteen suurin kilpailija Nintendo 3DS. Sonyn Euroopan peliviihdeyksikön johtohahmo Mick Hocking summasi ajatuksen siihen, ettei pelaajia ja ihmisiä ylipäänsä kiinnosta huono 3D. Vaikka kyseessä oli ehkä piikki heikoista myyntiluvuista kärsivälle 3DS:lle, niin Hocking on hyvinkin oikeassa.

Jotta 3D:stä voi oikeasti saada jotain irti, on sen oltava laadukasta ja helppokäyttöistä. La-seista pitäisi päästä eroon, ja ruudun koko sekä katselukulma olisi saatava kuntoon. 3DS:llä ongelma on vain puoliksi ratkaistu. 3D ei vain sovellu optimaalisesti pieneen ruutuun. Parhaimmillaan 3D on silloin kuin kuva kattaa koko näkökentän. Teatterissa lähellä ja keskellä valkokangasta kokemus on tonneittain tunnelmallisempi kuin kaukana istuessa. Parhaimman 3D-kokemuksen koin IMAX 3D -esityksessä. Ikävä kyllä Suomessa niistä ei edelleenkään päästä nauttimaan. Sen visiitin jälkeen kotimaisten elokuvateattereiden väisä 3D ei ole paljoa syyttännyt.

Entäs sitten pelaaminen? Sonyn lisäksi monet muutkin ovat hypänneet mukaan 3D-junaan. Loppuvuoden huippu-uutuudet kuten Batman: Arkham City, Modern Warfare 3 ja tässä lehdessä näyttävästi esiintyvä Gears of War 3 kaikki tukevat ominaisuutta. Kysymys kuuluu kuitenkin jälleen mitä hyötyä 3D:stä oikeastaan on pelaamisessa? Pelkkä näyttävyyden tuskin riittää pitkällä tähtäimellä pitämään pelaajia tyytyväisinä. Lisääarvoa tarvitaan paljon enemmän niin pelattavuudessa kuin immersiossa, muuten kyllästyminen voi uutuudenviehätyksen jälkeen iskeä nopeasti.

Arttu Rajala, päätoimittaja

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)
Toimittaja Kimmo Pukkila
(kimmo@gamereactor.fi)
Toimittaja Mika Sorvari
(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 /
Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tero Kerttula / Tuomas Jalamo

Osoite Gamereactor Finland
Niinikuja 3 / 01360 Vantaa
Puhelin 050 375 7728
Verkkosivut www.gamereactor.fi
Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa
Painos 35 000 kappaletta
Julkaisutiheys 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 lähdeviitein.

Gamereactor on pohjoismainen **ilmaisjakelu**, 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 postikuluja vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita, artikkeleja voi lukea myös Gamereactorin iPhone, iPod Touch, iPad -sovelluksesta, joka on ladattavissa Applen verkkokaupasta ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkaistaan 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 meillä pelistä toimitettu versio. Mainitsimme 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 yli18-vuotiaat. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

Verkkotekstit:

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



BROTHERS TO THE LAST FIGHT.

BROTHERS TO THE LAST ENEMY.

BROTHERS TO THE LAST HOUR.

BROTHERS TO THE LAST BULLET.

BROTHERS TO THE LAST BREATH.

BROTHERS TO THE LAST HOPE.



BROTHERS TO THE END

JOIN THE FIGHT SEPTEMBER 20

GEARS OF WAR 3



www.pegi.info



gearsofwar.com
www.facebook.com/xboxsuomi



©2011 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2011 Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War 3, Marcus Fenix, and the Crimson Omen logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc., in the United States of America and elsewhere. Available in Standard, Limited, and Epic Editions. Pre-order at participating retailers to secure availability.



Jump in.



ENSISILMÄYS

BORDERLANDS 2

Ensi vuonna on aika palata Pandoran kamaralle, kun toimintaa ja roolipeliä yhdistävä Borderlands saa jatkoa. Tutustuimme pelin ensidemoon.

Parin vuoden takainen Borderlands oli kehittäjälleen Gearboxille iso hitti, eikä jatkomahdollisuutta jätetä käyttämättä. Gamescom-messuilla esitetty Borderlands 2:n ensidemo osoitti, ettei studio ole sekoittanut soppaa, vaan ottanut alkuperäisen pelin parhaat elementit ja parannellut niitä uutta julkaisua varten.

Ensimmäinen osa vetosi etenkin hardcore-pelaajiin, joiden tarpeisiin satunnaisesti generoidut aseet, hyvät räiskintämekaniikat ja yhteistyössä pelaaminen kävivät hienosti. Kakkososa lupaa parannuksia useisiin keskeisiin osa-alueisiin, muun muassa tekoälyyn, vihollisiin,

mutta näytetyn perusteella jatko-osalla on kaikki oikeudet olemassaoloonsa, vaikka aivan kaikkea ei tehdäkään uusiksi.

Gearbox on keksinyt, miten parantaa jännästä ensimmäisen pelin "tsiljoonaa" asetta. Järjestelmään on lisätty eri asevalmistajia erityisillä profiileillaan, mikä tekee pelaamisesta vaihtelevampaa. Näimme valikoimista vain pienen joukon Gamescomissa, mutta mukaan mahtui esimerkiksi rosvojen värkkäämiä isolippaisia luotiruisuja, jotka toimivat myös kranaatteina, ilmestyen takaisin

moninpelivaihtoehtoihin ja hahmoluokkiin. Muutokset saattavat vaikuttaa itsessään pienimuotoisilta,

käyttäjensä käteen heiton jälkeen. Tunnistettavat aseluoikat omilla vahvuuksillaan rohkaisevat pelaajia varmasti kokeilemaan laajempaa arsenaalia, ja on mielenkiintoista nähdä, miten nämä soveltuvat eri hahmoluokkien erikois-

GAMEREACTOR.FI

Verkkosivumme tarjoavat runsaasti lisämateriaalia Borderlandsista. Pistäydy lukemassa alkuperäisen pelin arvio, tutustu jatko-osan tuoreimpiin uutisiin tai osallistu keskusteluun foorumillamme.

ominaisuuksiin. Ainakin nyt on selkeämpää, kuinka aseiden vaihtaminen saattaa kääntää taistelun suunnan – ja se on vain hyvä asia.

Borderlandsin tarina oli mielenkiintoinen, muttei kovin hyvin integroitu itse peliin. Eri hahmojen välillä juokseminen erilaisten noutotehtävien merkeissä ei ole ideaali tapa

kerroa tarinaa, ja myös Gearbox on nyt huomannut tämän. Heti kun jatko-osalle oli näytetty vihreää valoa, pakotettiin kirjoittaja Anthony Burch samaan huoneeseen luovan ohjaajan Paul Hellquistin kanssa, jotta juoni ja peli



Sähkeet

Team Bondi vaikeuksissa

Australialainen pelitalo Team Bondi on ajettu saneeraukseen. Tieto julkistettiin sen jälkeen, kun studioon huhuttiin myyneen koko toimintansa tuotantoyhtiö Kennedy Miller Mitchellille. Team Bondi ehti tuottaa vain yhden pelin, L.A. Noiren, joka julkaistiin tänä keväänä hyvän vastaanoton saattelemana. Hittidekkarin oikeudet säilyvät pelin julkaisseella Rockstarilla, mutta Team Bondin tulevaisuus näyttää epävarmalta.

Tee oma Cry Engine -peli

Crytek on julkaisut keskeisimmät kehitysyökalunsa kaikille pelinkehityksestä kiinnostuneille. SDK-pakettiin sisältyy esimerkiksi Crysis 2:n pelimoottori Cry Engine 3, joka kykenee tuottamaan näyttäviä ulkoilmakenttiä. Ehtona paketin maksuttomuudelle on se, ettei valmistuvia pelejä myydä. Työkalut löytyvät Crydev.netistä.

Uusi Wii jouluksi

Nintendo julkaisee jouluksi uuden version Wii-konsolista. Family Edition -nimisessä pakkauksessa ilmestyvä konsoli on suunniteltu pidettäväksi vaakatasossa, ja siitä on poistettu tuki Gamecube-peleille ja -ohjaimille. Konsoli on kuitenkin mitoitetaan vanhan kokoinen. Pakkauksessa on mukana Wii Remote Plus -ohjain sekä Wii Party ja Wii Sports -pelit. Hintaa ei kerrota.

PC-Battlefieldissä ei valikko

Lokakuun lopulla julkaistava Battlefield 3 luottaa PC:llä nettisivujensa voimaan. Kehittäjien mukaan PC-versiossa ei ole lainkaan normaalia pelivalikkoa, vaan matsit käynnistetään Battleg-log-sivustolta, joka tarjoaa myös kattavasti tilastotietoa ja yhteisöllisiä toimintoja. Käynnistymisajan sanotaan olevan lyhyt. Konsoliversioissa on normaali pelivalikko.

Playstation 3:n hinta laski

Sony laski Playstation 3:n hintaa Gamescom-messujen yhteydessä elokuussa. Konsolin uudeksi hinnaksi ilmoitettiin 249 euroa 160 gigatavun mallin ja 299 euroa 320 gigatavun mallin osalta. Hinnat laskivat 50 eurolla.

Eidos Montreal paisuu

Elokuun lopulla Deus Ex: Human Revolutionin valmiiksi saanut Eidos Montreal aikoo pestata runsaasti uutta työvoimaa. Ensi vuoden loppuun mennessä uusia työpaikkoja pitäisi syntyä sata kappaletta, ja vuodeen 2015 mennessä määrän pitäisi nousta vielä 250:llä. Tämä nostaisi studion koon lähelle 700 henkeä, mikä tekisi siitä alueen kolmanneksi suurimman pelinkehittäjän, heti Ubisoftin ja EA:n studioiden jälkeen. Laajentuminen kieli uusista projekteista. Studion uskotaan kehittävän ainakin kahta uutta peliä, joista toinen on Thief 4.

kulkisivat paremmin käsikkäin.

– Kasasimme tarinan yhdessä varmistaaksemme, että se kulkisi pelaamisen lomassa, eikä menisi tyylin: peliosio, 20 minuutin välianimaatio, peliosio, 20 minuutin väliani-

GEARBOX ON PANOSTANUT ENEMMÄN JATKO-OSAN MAISEMIIN

maatio. Näytimme tulokset Jeremy Cookelle ja Mike Neumannille ja saimme heiltä palautetta, Burch kertoi.

– Borderlands 2:n tarina toimii pitkälti niin kuin ensimmäisessäkin osassa. Se ei puutu pelaajan kokemuksen luonteeseen, vaan tämä saa edelleen kokea pelin halumallaan tavalla. Tarina on vahvasti läsnä tehtävissä, mutta

jos et ole niin kiinnostunut sellaisesta, ei jokaiseen pikku yksityiskohtaan tarvitse erikseen kiinnittää huomiota.

Ympäristöiltään Borderlands jäi kaipaamaan lähinnä monipuolisuutta. Paljon aakeeta laakeeta ja luolia, ja

vaikka se olikin okei, on ilo nähdä Gearboxin panostaneen hieman enemmän jatko-osan maisemiin. Gamescom-demo esitteli arktisen kentän täynnä lunta ja vuorenhuippuja, mutta luvassa on myös muunlaisia ympäristöjä. Kehittäjät huomauttivatkin, että kaikki vuoren huipulta näkemämme oli pelikelpoista maastoa, jonne voi halutessaan kävellä.

Maisemat ovat myös vähemmän staattisia, ja näimme esimerkiksi tilanteen, jossa Bullymong heitti meitä autolla ja lohkareilla. Viholliset puolestaan voivat juosta ja loikkaa



ENSISILMÄYS

RUUSUJEN SOTA

Fatshark ja Paradox esittelivät uuden toimintapelin 1400-luvun Englannista

Tämähän muistuttaa vähän Game of Thronesia! Olen juuri luonut ensivilkaisun ruotsalaisen Fatshark-studion tulevaan War of the Roses -peliin, joka tarjoaa pelihahmon takaa kuvattua toimintaa 1400-luvun Englannissa. Kehittäjät vakuuttelevat, että idea syntyi jo ennen HBO:n suosittua TV-sarjaa, ja peli saa ainutlaatuista fiilistä siitä, ettei aikakautta ole käytetty aiemmin kovin paljoa. Ruuti oli tuolloin vielä uutta,

jotain tavallista räiskintäpeliiä monimutkaisempaa, mikä käytännössä tarkoittaa sitä, että pelaajien pitää oikeasti opetella torjumaan ja suorittamaan erilaisia taisteluliikkeitä, jos mielivät pärjätä. Julkaisusta vastaavan Paradoxin sanojen mukaan liikainen landeböndemme kouliintuu taistelukokemuksen kasvaessa, muuttuen päivitysten kautta todelliseksi tappokoneeksi.

MIEKAT JA KIRVEET OVAT LUONNOLLINEN OSA VARUSTUSTA

mutta miekkataidot pakollisia. Fokus tulee olemaan lähikamppailussa, miekkojen ja kirveiden ollessa luonnollinen osa varustusta.

War of the Roses on suunniteltu ennen kaikkea moninpeliksi. Sille tullaan perustamaan omat dedikoidut palvelimensa, jotta pelaajat voivat tuunata pelikokemustaan ja valita karttansa. Yksinpelikkokemusta ei ole silti unohdettu, ja peliin tulee täysimittainen yksinpelikkokemusta. Se valmentaa pelaajaa verkkokahinoita varten, ja voipa siinä myös kerätä palkintoja sekä päivityksiä, joita saa hyödynnettyä moninpelissä.

Fatshark lupaa, että kyseessä on

War of the Roses käyttää Stone Giant -teknologiademosta tunnettua Bitsquid-moottoria, joten grafiikat ovat teräviä kuin juuri hiottu peitsi.

Yhtäaikaisten pelaajien määrälle ei ole vielä asetettu kattoa, mutta se tulee olemaan "mahdollisimman korkealla". Fatsharkin online-länkkäri Lead and Gold oli jo pätevä peli, ja verkkosota uudessa aikakaudessa, paremmalla kampanjapainotuksella, vaikuttaa varsin kiinnostavalta. Herran vuonna 2012 on aika valita puolensa: punainen tai valkoinen?

Jonas Elfving

[War of the Roses julkaistaan PC:lle 2012](#)



Borderlands on vuonna 1999 perustetulle Gearbox Softwarelle vasta toinen oma pelisarja. Ensimmäinen maailmansodan tapahtumiin sijoittuva Brothers in Arms. Studio on kehittänyt myös lukuisia osia Halo- ja Halo 2:in lisäksi, ja on myös kääntänyt Halo: Combat Evolvedin PC:lle. Viimeksi se vastasi Duke Nukem Foreverin viimeistä





vapaasti pitkin maastoa eivätkä enää jää jumiin helpoiksi maaleiksi.

Tapahtumassa esiteltiin hahmot Maya the Siren ja Salvador the Gunzerker. Salvador on tyypillinen

PELIN TASAPAINOON VAIKUTTAVAA TAVARAA LÖYTYY VIELÄ MYÖHEMMISSÄKIN VAIHEISSA

asehullu, kahta asetta heiluttava vahingonmaksimoija, mutta tämänkin mutkattomassa lähestymistavassa on nyansseja. Anthony Burch selitti, että syvyyden takaavat kyvyt kuten Overheat, joka kasvattaa aseiden tulinopeutta sitä mukaa kuin nappia pitää pohjassa. Se saattaa inspiroida vaih-

tamaan haulikoista isolippaisiin automaattiaseseihin ja ryhtymään todelliseksi arnoldaattoriksi.

Vaikka Gearbox ei vielä paljastanutkaan yksityiskohtia siitä, kuinka he aikovat sekoittaa erilaisia kykyjä, he kertoivat pyrkivänsä muuttamaan pelin kaarta niin, että tasapainoon vaikuttavaa tavaraa löytyy tasonkohotusten myötä vielä myöhemmissäkin vaiheissa, eikä

pelkästään pelin alussa.

Suurimmalta muutokselta vaikuttaa kuitenkin tekoälyn ja vihollisten osakseen saama lisähuomio: komentoyksiköt, vahvistuksia odottavat viholliset, raajakohtainen vahinko ja yksiköt, jotka parantavat toisia. Näistä mikään ei ole vallankumouksellinen

keksintö, mutta yhdessä ne luovat valtaisan eron alkuperäisen pelin ja jatko-osan välille. Avaimena tässä on se, ettei parempi tekoäly aina takaa parempaa pelikokemusta, ja Gearboxin pitääkin varmistaa, etteivät Borderlandsin luolankomppausta muistuttavat ominaisuudet joudu hukkaan Borderlands 2:n kolmannen persoonan joukkuepohjaisessa rymistelystä.

Yleisesti ottaen demo jätti vaikutelman, että Gearbox on käyttänyt pelien välisen ajan hioakseen ja parantaakseen kokemusta jokaisella osa-alueella. Kun jo ensimmäinen peli oli erittäin hyvä, on Borderlands 2:ta miltei mahdoton olla luke-matta tämän hetken kuumottavimpiin uutuuksiin.

Bengt Lemne

Borderlands 2 julkaistaan PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle 2012

mäinen oli toisen Half-Life-sarjaan stelistä.



HALOA VIELÄ VUOSIKSI

Bungie ei enää ole sarjan ruorissa, mutta Microsoftilla ja **343 Industriesilla** on suuria suunnitelmia

■ Halo: Anniversary

Marraskuussa julkaistava Halo: Combat Evolved Anniversary juhlistaa Halo-sarjan 10-vuotista taivalta. Juhlapainoksessa alkuperäinen peli on sovitettu Xbox 360:lle uuden grafiikkamoottorin kera, mutta kaikki pelimekaaniset toiminnot luottavat alkuperäiseen moottoriin. Mukana on Xbox Live- ja Kinect-tuki.

■ Halo 4

Joulukuksi 2012 Microsoft valmisteleekin täysin uutta Haloa uuden kehitystiimin voimin. Peli on suoraa jatkoa Halo 3:lle, ja Master Chief ja Cortana palaavat pääosaan. Tapahtumat sijoittuvat Halo 3:n lopussa vilahdaneelle mystiselle planeetalle.

■ Reclaimer-trilogia

Halo 4 toimii lähtölaukauksena uudelle trilogialle, joka kattaa myös osat viisi ja kuusi. Tämä niin sanottu Reclaimer-trilogia pyrkii syventämään Chiefin ja Cortanan suhdetta sekä tuomaan innovaatioita aseisiin. Myös Forerunner-arkkitehtuuri saa uusia piirteitä. Tarkoituksena onkin tuottaa sarjan faneille samankaltaista uutuudenviehätystä kuin kymmenen vuotta sitten ensimmäisessä osassa.

■ Elokuva?

Halo-elokuva oli alkuaan tekeillä 20th Century Foxilla ja Universalilla, Peter Jacksonin tuottamana. Projekti kuitenkin kaatui jo esituotannossa studioiden vetäytyttyä kalliista hankkeesta. Tuotanto on nyt seisonut jo vuosia, vaikka yhdessä vaiheessa Steven Spielbergin kerrottiin kiinnostuneen sovituksesta. Halo-sarjan kehitystä ohjaileva 343 Industries on kuitenkin luvannut, että elokuva tehdään vielä jossain vaiheessa. Milloin ja millä miehityksellä, se jää nähtäväksi.



GAMESCOM 2011

Maailman mittavin pelitapahtuma kokosi elokuussa kehittäjät, toimittajat ja pelaajat saman katon alle Kölniin, Saksaan. Arttu raportoi paikan päältä.

Pelimaailman katseet kääntyivät elokuvaan loppupuolella Saksan Kölniin, jossa pidettiin alan vuoden suurin yksittäinen tapahtuma, Gamescom. Vaikka kesäkuussa Los Angelesin E3-messuja pidetään edelleen ammattilaisten kannalta merkittävämpinä, Gamescomin valttina on se, että myös kuluttajat pääsevät kekkereihin mukaan. Nyt kolmatta kertaa järjestetty Gamescom keräsi viiden päivän aikana Koelnin messuhalleihin peräti 275 000 kävijää.

Sisällöstäkään ei tullut pulaa. Mukana oli 557 näytteilleasettajaa 40 maasta, ja pelejä riitti yleisön päällisteltäväksi ja kokeiltavaksi hurjat 300 kappaletta. Määrä oli kasvanut sadalla edelliseen vuoteen verrattuna. Aikaa oli syytä varata reilusti, eikä yhdessä päivässä ehtinyt kuin raapaista pintaa kaikesta mitä oli tarjolla.

Hieman harmittavasti mitään suuria yllätyksiä tai tulikuumia uusia julkistuksia ei Gamescomissa tänä vuonna nähty. Messujen päätähtinä olivat odotetusti loppuvuoden ja alkuvuoden ennakkosuosit. Mikään tietty peli ei onnistunut varastamaan show'ta, mutta julkaisijapuolella EA:n mittava portfolio teki kyllä vaikutuksen. Mass Effect 3, Star Wars: The Old Republic, uudet urheilupelit sekä tietysti co-opuolensa paljastanut Battlefield 3 niittivät EA:lle lukuisia tunnustuksia ja palkintoja messujen parhaimmistoa arvioidessa. Battlefield 3 esimerkiksi nimettiin messujen parhaaksi peliksi.

Nintendon ensi vuoden iso juttu Wii U ei ollut Gamescomissa nähtävillä, toisin kuin E3:ssa, joten laitepuolella Playstation Vita pääsi rillestämään vapaasti. Sonyn uuden käsikonsolin ominaisuudet ja pelit tekivät vaikutuksen niin toimittajiin kuin messuvieraisiin, ja se valittiinkin messujen parhaaksi laitteeksi. Vitan peleissä löytyi kokeilujen perusteella vaisujakin nimikkeitä, mutta pelit kuten Uncharted: Golden Abyss, Little Big Planet sekä metka Sound

Shapes käänsivät Vitan kokonaispisteet kirkaasti plussan puolelle.

Tunnelmat paikan päällä Kölnissä olivat koko messujen ajan korkealla. Jonotus isoihin peleihin saattoi venyä, mutta silti väkijoukot olivat menossa mukana hymyssä suin. Näin siitään huolimatta, että

NYT KOLMATTAA KERTAA JÄRJESTETTY GAMESCOM KERÄSI PERÄTI 275 000 KÄVIJÄÄ

overt jouduttiin kertaalleen jopa sulkemaan, kun messuhallin enimmäiskävikäärä tuli täyteen.

Vuoden merkittävistä pelitapahtumista on nyt kaksi takanapäin, mutta rumba jatkuu vielä Japanin puolella, kun Tokyo Game Show potkaistaan käyntiin syyskuun 15. GR seuraa myös TGS:n kulkua, ja uutiset voi lukea tuoreeltaan verkkosivuiltamme.

Arttu Rajala



7 EUR:n paysafecard World of Tanksiin maksutta!



 **paysafecard**
pay cash. pay safe.


WORLD OF TANKS



**Rekisteröidy
World of Tanksiin
ja voita yksi
viidestä WoT-
pelikannettavasta!**

Käy osoitteessa: www.worldoftanks.eu/paysafecard

paysafecardin avulla maksat kätevästi upeimmista verkkopeleistä.

Pääset taatusti hauskanpidon ja toiminnan ääreen:

- Rahasi siirtyvät välittömästi pelitilillesi.
- Nopea, helppo ja turvallinen.
- Ilman tiliä tai luottokorttia.
- Henkilökohtaisia tietoja ei tarvitse antaa.

Löydä lähin myyntipisteesi osoitteessa www.paysafecard.com!

Isompien ehdoilla

Tuomas Jalamo pohtii, miksi peliala tarvitsee lisää Catherineen kaltaisia piristysruiskeita.

Atlas Personan kehittämä Catherine löysi vihdoin julkaisijan Euroopassa.

Suurin syy siihen, ettei kukaan tuntunut haluavan laadukkaan oloista peliä kontolleen lienee siinä, että se on yksinkertaisesti liian omituinen. Pelin päähenkilö kohtaa baarissa mystisen naisen ja alkaa nähdä omituisia painajaisia. Niiden syyn selvittääkseen hänen täytyy selviytyä alitajuntansa hirviöistä.

Juonikuvaus tekisi epäilemättä Sigmund Freudin ylpeäksi, mutta on samalla kovin kaukana tyypillisemmistä ison budjetin putkijuoksuista. Catherineen kaltaisten teosten vertaaminen vaikkapa Call of Duty: Black Opsiin on kuin rinnastaisi Transformers-elokuvan Fellinin La Stradaan. Toinen pyrkii suoraviivaisemmin viihdyttämään, siinä missä toinen kokeilee lajityyppinsä rajoja. Lähestymistavat eivät ole toisiaan parempia tai huonompia, mutta mikäli tarjonta keskittyy vain myyviksi havaittuihin ratkaisuihin, on seurauksena tasapäistyminen ja pelaajien kyllästyminen.

Tilanne on saanut kyllä aikaan sen, että suuret toimintaspektaakkelit ovat pelipuolella monin tavoin huippuunsa kehittynyt genre. Samaa ei valitettavasti voi sanoa niin sanotuista taidepeleistä. Pelifirmojen pitäisi luoda nykyistä huomattavan paljon enemmän kasvualustaa kokeellisemmille projekteille, jotta myös massasta poikkeavat teokset löytäisivät

EUROOPPA ODOTTAA

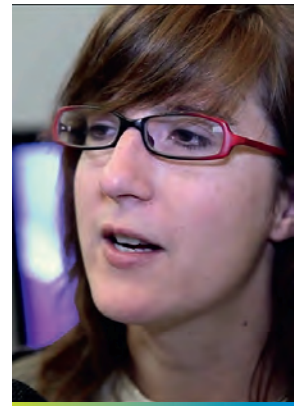
Japanissa ja Yhdysvalloissa jo julkaistu Catherine tulee eurooppalaisten pelaajien ulottuville Deep Silverin julkaisemana. Pelin ennako löytyy tästä numerosta.

tiensä kauppojen hyllyille. Tämä mitä todennäköisimmin nostaisi pelien arvostusta kulttuurituotteina, jotka ovat paljon enemmän kuin "teinipokien roskaviihdettä".

Hello Games -studion Sean Murray vie ajatuksen askelta pidemmälle. Hänen mukaansa pelitaloille on itse asiassa suurempi riski olla ruokkimatta innovatiivisia projekteja kuin päinvastoin. Murrayn mukaan keskittyminen pelkästään isoihin julkaisuihin on lyhytnäköistä, koska se johtaa siihen, että ala polkee paikoillaan eikä kehity.

Nykyisessä ilmapiiirissä kokeellisempien pelien uudeksi kodiksi ovat muodostuneet Xbox Liven ja PSN:n kaltaiset latauspalvelut, joissa pienet kehittäjät voivat pienemmän budjetin ansiosta toteuttaa tavallista vapaammin villejä visioitaan. Pelimaailman kummajaisien olisi kuitenkin hyvä pyrkiä karkaamaan tästä häkistä jo sen vuoksi, että omaperäiset ideat eivät saa jäädä vain isommille julkaisuille alistaiseksi kuriositeeteiksi. Siksi myös yleisön on aika vaatia vaihtelua kaavoihin kangistuneelta peliteollisuudelta.

Tuomas Jalamo



HAASTATTELU

Merkillinen PSN-seikkailu

Thatgamecompany'n Kellee Santiago kertoo Journeysta

Minkälaista on ollut työskennellä Journeyn kanssa viime aikoina?

- Betatestit ovat nyt takanapäin ja niistä jäi fantastisen tunnelma. Journey on ensimmäinen verkkopelimme ja on ollut mahtavaa saada pelaajilta näin paljon suoraa palautetta. Beta on antanut meidän löytää ja kokeilla asioita, joita meille ei muuten olisi tullut mieleenkään.

Ilmaantuiko betatestistä sitten ongelmia, joihin joudutte palaamaan?

- Merkittävin asia oli ohjaus. Esimerkiksi kameraa ohjattiin alun perin ainoastaan Movella, mutta palautteen pohjalta olemme nyt kokeilleet monia muita mahdollisuuksia ja vaihtoehtoja. Tavoitteena on tietysti ollut saada pelin ohjaustuntuma mahdollisimman luontevaksi.

Mitä yhteistä sanoisit Journeylla olevan studionne aikaisempien pelien Flowerin ja Flown kanssa? Entä millä tavalla se eroaa?

- Pelistudiomme tehtävä on kehittää pelejä, jotka todella tutkivat ja luotavat erilaisia tunteita, joita videopelit voivat nostaa pintaan. Pyrimme tekemään jokaisesta pelistämme helposti lähestyttäviä ja sellaisia, joista jokainen riippumatta taustasta, iästä tai sukupolvesta voi löytää jotain merkityksellistä. Toisaalta Journey on ehdottomasti tarinavetoisin pelimme. Tarinankerronta on iso osa peliä, mutta jätämme sen kuitenkin avoimeksi tulkinnalle, jotta jokainen voi löytää oman tiensä.

Vaikuttko betatestistä saatu palaute aikatauluhihne ja milloin pelaajat pääsevät tosissaan pelin kimppuun?

- Palaute ei onneksi pistänyt aikatauluja uusiksi, vaan saimme paljon vahvistusta ja kannustusta, että olemme oikealla radalla pelin ydinkokemuksen ja pelattavuuden suhteen. Julkaisupäivää ei ole vielä löydyttävä, mutta vain kertoa, ettei peli ole enää kovin kaukana julkaisusta.



T E S T A T T U

Steelseries Spectrum 7XB Gaming headset

Gamereactor laittoi lähes 200 euron kuulokemikrofonin testipenkkiin

1 Mitat

7XB:n mitat ovat 83 x 83 x 26 millimetriä. Kahden AAA-pariston kanssa paino on tuntuva, muttei häiritsevää. Kuulokkeet katkaiseen virran automaattisesti virran käytön jälkeen ja käyttöaikaa paristoille luvataan yli 20 tuntia.

2 Numerot

Monomikrofoni: herkkyys -38 dB, vastakaistanleveys 50 - 16000 Hz
Stereokuulokkeet: Vastakaistanleveys 16 - 28000 Hz, herkkyys 112 dB, impedanssi 32 Ohm, himmennin 50 mm.

3 Langaton

Spectrum 7xb operoi langattomalla 4 megabitin siirtonopeudella ja pyrkii pitämään häiriöt minimissä vaihtamalla taajuutta aavistuksen 344 kertaa sekunnissa. Kuulokkeet toimivat 9 metrin säteellä vastaanotimesta.

4 Rakenne

Kuulokkeet ovat vankkaa, mutta joustavaa tekoa, eivätkä ole moksiskaan kovastakaan kohtelusta. Headset on myös kätevä ottaa mukaan, sillä se on helppo purkaa osiin ja mikrofoni suojaa suojaan luurin sisälle.

5 Hinta

Steelseriesin omassa verkkokaupassa 7XB:t maksoivat elokuussa hurjat 179 euroa. Siihen hintaan kuulokemikrofonia ei voi suosittelua. Onneksi ulkomaisista verkkokaupoista luurit löytyvät reilusti edullisemmin.



Anna itsesi kuulua

Tanskalainen Steelseries tarjoaa rautaista laatua routaisella hinnalla

Lisälaitteisiin erikoistuneen Steelseriesin uudet pelikuulokkeet menevät lentämällä ohi firman aikaisemmista tuotteista. Tyylikkäiden mustankiiltävien kuulokkeiden asentaminen ei vaadi erityistaitoja ja ne ovat käyttövalmiudessa hetkessä. Vastaanotin kiinnitetään Xbox 360:n tai PC:n USB:iin, vahvistimeen tai televisioon. Pelatessa kuulokkeet kiinnitetään vielä johdolla ohjaimen, joten täysin langattomat kuulokkeet eivät ole.

Kuulokkeiden käyttömukavuus teki erityisen vaikutuksen. Nahkapäällysteiset pehmustetut kupit sopivat korvien päälle

erinomaisesti. Säättövaraa löytyi myös mainiosti, eikä langattomuuden aiheuttama pieni lisäpaino rasittanut. Pienenä miinuksena napit ovat epäselvästi muotoiltu ja kuulokkeiden ollessa päässä niiden löytäminen ei ollut aivan helppoa.

Pelikäytössä äänenlaatu on laadukas. LiveMix toimii aikaisempaa paremmin ja kavereiden puheista saa hyvin selvää kovankin räimeen joukosta. Kuulokkeet soveltuvat hyvin myös muuhun viihdekäyttöön, tosin hifistit eivät todennäköisesti ole tyytyväisiä kuulokkeiden hieman latteaan musiikintoistoon. Valmiiden asetusten ansiosta vaihto viihteen, pelien ja jutustelun välillä onnistuu kätevästi.

Spectrum 7XB on vankkaa laatutyötä ja paras testaamani pelikuulokesetti. Kuulokkeiden hinta on hieman korkea, mutta mukavuutta ja käytettävyyttä arvostavalle pelien suurkuluttajalle ne ovat varmasti pätevä sijoitus

Arttu Rajala

Ennakot



Look, my pendant has a brand new chain.

TAMMIKUU

Final Fantasy XIII-2

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Square Enix
Julkaisija Square Enix Pelityyppi Roolipeli

KOLMISEN VUOTTA Final Fantasy XIII:n jälkeen Lightning on kadonnut jäljettömiin, ja tämän pelätään jopa kuolleen. Sankaria etsimään lähtevät tämän pikkusisko Serah sekä nuori miekkataituri Noel. Retki johtaa seikkailuun, jonka aikana pistäydytään useilla tutuilla, mutta uudelleen muovatulla alueilla. Kokemuksen luvataan olevan avoimempi ja mystisempi.

Taisteluiden osalta XIII-2:n ilmeisin muutos on se, että mukana on satunnaisesti ilmestyviä vihollisia. Uhkaan on vain hetki aikaa reagoida, ja nopeus antaa etulyöntiaseman kohtaamiseen. Paikoin nähdään QTE-haasteita, joissa näpyttely muuttaa tiettyjen välipätkien lopputulosta. Myös dialogivaihtoehtoja on lisätty. Seikkailullisuutta ja yllätyksiä pitäisi näin olla enemmän, mutta jää nähtäväksi, riittävätkö uudistukset poistamaan XIII:n suoraviivaisuutta ja rytmitysongelmia.

Kimmo Pukkila



EI LASTENLEIKKIÄ

Pelin hyyppelyosuudet vaativat varmat kädet, nopeat hoksottimet ja loogisen intuition siitä, kuinka kuutiot tönnivät toisiaan niitä siirreltessä. Ennen jokaista tasoa on mahdollista hankkia ylimääräisiä palloita tai eläimiä (joita kuvataan tyynyillä).

ONPA OUTOA

Catherine kerää tyylipisteitä täysin absurdilla maailmallaan, jossa unimaailmat yhdistyvät huuruisiin baari-iltoihin kavereiden seurassa. Oudoilla ilmestyksillä on kuitenkin tarkoitus, ja esimerkiksi pomovastukset kertovat jotain päähenkilön sielunmaailmasta.

VAHVAT DEBYYTIT

Peli on ollut saatavilla Japanissa jo kuukausia, ja siellä se nousi avausviikollaan myyntilistan kärkeen. Yhdysvaltoihin peli tuli kesällä. Ensimmäisen viikon saldona oli lähes 80 000 myytyä kopiota, mikä on kehittäjä Atlukselle ennätys.

JOULU



Merchant Sheep

I'm a numismatist. I love money.

Catherine

Alusta PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Atlus Persona Team
Julkaisija Deep Silver Pelityyppi Seikkailu

LAITETAAN VAIKKA sitten tuntemattoman viehätöksen piikkiin, mutta Catherine oli yksi mielenkiintoisimmista nimikkeistä tämän vuoden Gamescomissa. Suuri osa pelin kiehtovuudesta perustuu salaperäisyyden viittaamiseen, jota julkaisijat ovat ylläpitäneet hiljaiselolla ja kuvien niukuudella. Catherine, niin peli kuin kannen tyttökin,

paljastuivat kovin toisenlaisiksi kuin äkkiseltään luulisi.

Ensivilkaisuilla Catherine saattaa vaikuttaa klassiselta japanilaiselta seikkailupeliltä, joka sekoittaa kauhua ja erotiikkaa tavalla, jota ei länessä yleensä nähdä. Muutama ensimmäinen peliminuutti vain vahvistaa tätä oletusta. Päähenkilömme Vincent istuu oluen äärelle baarissa kavereidensa kanssa, lähetellen tekstareita ja vastailen kysymyksiin, jotka määrittävät tämän paikan karmamittarissa. Epätavallinen vastaus puskee mittaria kohti pahaa, sekä päinvastoin. Meille kerrotaan, että vastaukset määrittelevät pelin lopetuksen, ja kaikki viittaakin pelin sisältävän sosiaalisia ja psykologisia

mekanismeja, joita nähdään useissa japanilaisissa treffipeleissä. Kyllä, treffipeleissä, mutta lue nyt tästä huolimatta vielä eteenpäin.

Juteltuaan erinäisten ihmisten kanssa Vincent rauhataan kotiin, jossa tämä sammuu sangen kostean illan päätteeksi. Tapahtumat saavat tässä tiukan käänteen, ja pelin todellinen luonne alkaa avautua. Lyhyt sosiaalinen sessio paljastuu vain välietapiksi kahden tason välissä.

Catherine on ongelmanratkaisua sisältävä tasohyppely, ei enempää eikä vähempää. Sen tyyli muistuttaa tavallaan 1980-luvun Q-Bertiä suurella, kuutioista muodostuvalla portaikollaan. Pelaaja voi nousta ja laskeutua



2011

Steel Battalion: Heavy Armor

Alusta Xbox 360 Kehittäjä From Software
Julkaisija Capcom Peliyyppi Toiminta

JÄTTIÖHJAJEMESTAAN tunnettu Steel Battalion palaa, mutta tällä kertaa pelin eteen ei tarvitse sijoittaa 40-nappista kojelautaa. Heavy Armor yhdistää Xbox-ohjaimen tähtäyskontroleja ja Kinect-liikkeenäköä istuttaessaan pelaajan jälleen Vertical Tank -sotakoneen hikiseen ohjaamoon. VIPUJA ja kytkimiä käytetään omin käsin, ja esimerkiksi vetämällä kädellä ylhäältä alas siirrytään periskooppinäkömään.

Kinect ei ole kuitenkaan yksin se, mikä tekee pelistä kiinnostavan. Pelaajan kanssa ohjaamossa istuvat navigoija ja konetulimies, jotka saattavat luotimyrskyssä herpaantua ja yrittää luikkia tiehensä. Pelkurin voi kiskoa takaisin tai antaa mennä ja yrittää sinnitellä vajaamiehityksellä. Tiimin sisäinen dynamiikka tuokin sotimiseen lisäjännitteitä, mutta vielä toistaiseksi tekniikka kaipaa hiomista.

Martin Eiser



You know how it is with most girls. As soon as they're adults all they can think about is tying the knot, right?

sekä siirrellä kuutioita käsillään, maalina ollen kiikkerän tornin huipun saavuttaminen ennen kuin alhaalta nouseva aalto vie urakalta kirjaimellisesti pohjan.

Välillä kohdataan pomovastus, jotka tässä tapauksessa ovat painajaisien kuvajaisia. Hahmot ovat unien tapaan kummallisia: miehiä, jotka muuttuvat puhuviksi lampaiksi, kun Vincent lyö päänsärvet päähänsä. Kaikki ympäristöt dialogeineen ovat kaukana uskottavista. Demossa kohtaamamme pomo oli karmea jäättiläisvauva, joka kuvasti Vincentin pelkoa isyydestä. Koko taso paljastui todella häiritseväksi, ja erityisen vaikeaksi. Jopa puzzle-osuuksissa on joitain sosiaalisia aspek-

teja. Niissäkin vastataan kysymyksiin, jotka vaikuttavat karmaan, mutta vaikutukset ovat rajumpia. Verkossa vastauksia puolestaan verrataan muiden antamiin. Ku-

Koko taso paljastui todella häiritseväksi

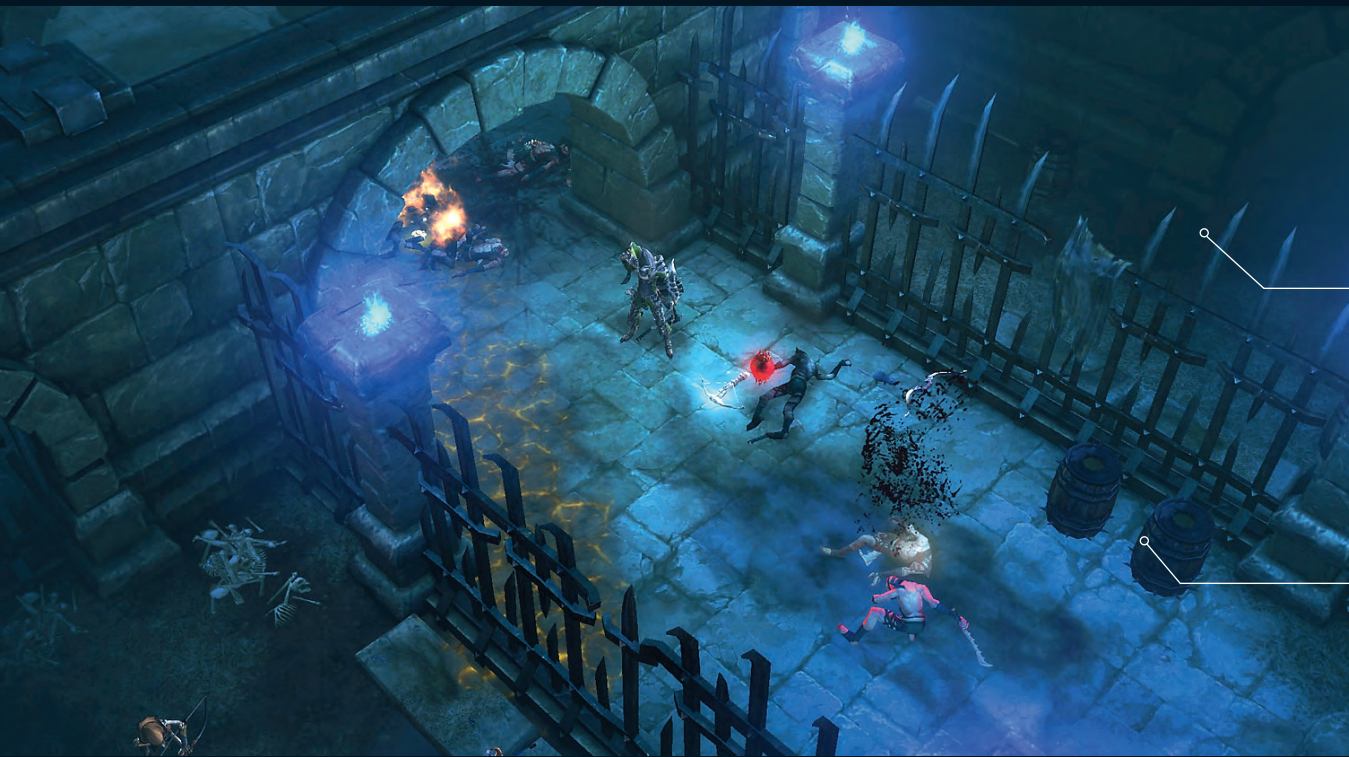
kapa ei haluaisi tietää, kuinka moni maailmassa pitää ulkonäöstä substanssin sijaan?

Yleisesti ottaen peli on äärimmäisen ironinen. Aina lammasdialogeista juopuneisiin juttuihin baarissa pelistä hohkaa mustaan komediaan taituvaa huumoria. Kal-

jallakin on oma vaikutuksensa: se auttaa siirtelemään palikoita nopeammin painajaisosuuksissa. On kuin peli haluaisi puskea Vincentin rajojensa ylitse saadakseen aikaan mahdollisimman absurdia sanailua.

Euroversioon on lisätty Super Easy -optio niille, joita vaikeustaso hirvittää. Myös puristit saavat osansa, sillä peli sisältää japanilaisen dialogiraidan englantilaisen ääninäyttelyn lisäksi. Mutta ennen kaikkea Catherine on niille, jotka suosivat omalaatuisia pelejä. Jos kaipaa lomaa tavanomaisilta taisteluelukentiltä, tänä talvena tuskin löytää erikoisempaa ehdokasta.

Lorenzo Mosna



VARO VAARAA!
Ympäristössä on huomattavasti enemmän ansoja kuin sarjan aiemmissa peleissä. Osassa luolastoja liekit löivät lattiasta ja himmeimmät viholliset luonnollisesti vaelsivat niihin kärjystymään. Toisaalla zombit ryömivät loputtomana virtana onkaloistaan kunnes nämä suljettiin jyrkän metallikannen alle.

TARKISTITKO TYNNYRIN?
Aarteita pelissä tippuu runsaasti, ja useimmat viholliset pullauttavat ulos myös parantavia palluroita, mikä on muutos aiempiin osiin verrattuna. Toimittajamme täytyi silti jossain vaiheessa huikata myös parannuspullo, koska hänellä ei omien sanojensa mukaan ollut aikaa kuolla.



ELÄMÄÄ LUOLIJEN ULKOPUOLELLA
Kaupunkiportaaleita ei testipelissä kohdattu, ja munkin jälkeen jäikin pitkä hylättyjen varusteiden vana. Tämän johtui varmaankin siitä, että demo oli suunniteltu 30 minuutin kokemusta varten, eikä Blizzard halunnut pelaajien tuhlaavan siitä hetkeäkään kylissä juoksemiseen.

2011

Diablo III

Alusta PC / Mac Kehittäjä Blizzard Entertainment
Julkaisija Activision Blizzard Pelityyppi Toiminta

GAMESCOM ON KIIREINEN TAPAHTUMA. Esittelijät halusivat esitellä ja vieraat nähdä mahdollisimman monta tuotetta. Kaikilla on jatkuvasti tuli pyrstön alla, ja aikataulutus on armostonta.

Tämä päti myös Diablo III:een, jonka ääreen istuisi mieluummin rauhasa kokeilemaan kaikkia hahmoja sekä

esineitä. Luonnollisesti tätä ei puolessa tunnissa tehdä, etenkin jos tarkoituksena olisi vetää monsuja käkättimien ja nähdä luolastosta muutakin kuin kaksi ensimmäistä huonetta. Siksi päätimme hetken harkittuamme hahmoksi munkin ja pistimme töpinäksi.

Blizzard ei ole eksynyt polultaan. Peli jota pelasin oli todellakin Diablo eikä mikään puoliperseinen, ahneudesta syntynyt jatko-osa ihmisiltä, jotka eivät ole ymmärtäneet alkuperäistä peliä ollenkaan.

Demo sijoittui pelin alkupuolelle, ja vaikka munkkini kyvyt olivat laskettavissa yhden käden sormilla, pisti tämä lämpiämään kuin ammattilainen. Perushyökkäyk-

senä tällä oli sängen tehokas salama, ja toisen napin takaa löytyi hieman laimeampi meelehyökkäys. Näiden sijaan sijoitin pisteeni valtaisaan aluehyökkäykseen, joka sataa pyhää vihaa vihollisten niskaan ja parantaa liittolaisia. Munkilta löytyi myös toinen aluehyökkäys, joka sokaisee viholliset hetkeksi, tai ainakin siihen asti, että tirpaiset näitä.

Maisemat olivat klassista Diabloa: synkkä luolasto, jota valaisee soihdun pehmeä, oranssi valo. Viholliset olivat puolestaan zombeja, demoneita sekä sekalaisia okkultisteja. Näistä viimeisiä tuli kaikissa syksyn muotiväreissä, ja ne olivat usein kerääntyneen rinkeihin tai



TÄYSI MUNKKI
Munkin loitsujen takana ei ole mana vaan spirit, hengen voima. Se kasautuu joka kerta, kun vihollista iskee, ja tarvitaankin pari onnistunutta huitaisua ennen kuin ilotulitus voidaan aloittaa. Siksi vihollisten kimppuun kannattaakin käydä eläimen raivolla, jotta iso pyörä saadaan pyörimään.

SIINÄ VAAN ON JOTAIN
Diablo III näyttää ja tuntuu siltä peliltä, jonka muistamme vuosien takaa, ja se herättää myös saman innostuksen. Haarniska tuplominaisuuksilla nostaa tyytyväisen hymyn huulille, ja fiilis on suorastaan munaisa, kun 15 vihollista kaatuu yhdellä hyvin ajoitetulla hyökkäyksellä.

ryhmiin, mikä teki ne hyvin alttiiksi aluehyökkäyksille. Tämän takia ne olivatkin aina tervetulleita vieraita teuraskentälle.

Suuri osa aarteista jäi minulta käyttämättä, koska ne eivät sopineet munkille tai olivat huonolaatuisia. Löysin silti muutamia päteviä varusteita sekä pari tunnistamattomakin esinettä. Sain myös myytyä osan rojuistani. Puhdistettuani luolaston ja piestyäni loppupomon tapasin hepun, joka antoi minulle sivutehtävän pienen palkkionmetsästyksen muodossa. Rinnakkain suoritimme tehtävän onnistuneesti, ja myin sitten nopeasti kaiken ylimääräisen roinani ja kiiruhdin seuraavaan alueeseen.

Löysin siellä itseni linnasta, jota riivasivat jos jonkinlaiset aaveet ja epäkuolleet. Hahmo tason alussa antoi minulle tehtäväksi saattaa näitä haudan lepoon, ja kävin hommiin... kunnes Blizzardin ystävällinen saksalaisedustaja taputti minua olalle ja kertoi aikani loppuneen. Höh!

Huolimatta yhtäkkisestä lopetuksesta jätin Diablokopin hyvillä mielin. Vilkaisu peliin oli liian lyhyt, mutta kaikki oli niin kuin odotinkin. Klassinen pelimalli, mahtavat äänet, hienot grafiikat – Diablo III on kova juttu.

Grafiikoista on puhuttu paljon jo aiemmin, kiitos pelistä julkaistujen sängen värikkäiden kuvien. Demossa on nähnyt niiden kuvaamaa karnevaalia. Luolasto oli pimeä

ja maan sävyissä, ulkoilmakohtaus käytiin harmaassa myrskyssä, ja kummituslinna oli jäänharmaa ja kalsea. Tämä ei tarkoita, että grafiikat olisivat laimeat. Syvyyttä ja yksityiskohtia riitti niin paljon kuin isometrisessä pelissä vain voi, mutta tyyli on linjassa aiempien pelien kanssa. Kyseessä ei ole tosiaankaan World of Warcraft.

Kokemus ei vain muistuta Diabloa, vaan se on Diablo. Uusille pelaajille tämä ei välttämättä sano paljoa, mutta sarjan ystäville se on lähellä suurinta kehua mitä voin sille antaa. Ristimme sekä sormet että varpaat ruokaillessamme pelille aikaista julkaisupäivää.

Rasmus Lund-Hansen



HUHTIKUU 2012



STUDIOINFO

Funcom on Norjasta kotoisin oleva sosiaalisiin verkkopeleihin erikoistunut pelistudio. 1993 perustettu yhtiö tunnetaan parhaiten Age of Conan ja Anarchy Online -peleistä.

MATKALLA YMPÄRI MAAILMAN

The Secret Worldissä pääsee tosissaan matkustamaan ympäri maailman. Pelaajat pistetään vieraillemaan muun muassa Lontoossa, Egyptissä, Uudessa Englannissa, Transylvanissa, Soulist ja monessa muussa "lomakohteessa".

TURHA KIIREHTIÄ?

The Secret World on ollut kehityksessä jo melkoisen ajan. Peli paljastettiin alun perin maaliskuussa 2007, jolloin se kulki nimellä Cabal.

The Secret World

Alusta PC Kehittäjä Funcom
Julkaisija Electronic Arts Peltityyppi Verkkoroolipeli

FUNCOMIN UUSI VERKKOMONIPELI oli hyvin esillä tämän vuoden Gamescomilla, ja EA:n tiloissa innokkaat pelijournalistit pääsivät näkemään tuoretta pelikuvaa.

The Secret Worldin valttikorttina siinä ei nähdä perinteisiä haltijoita, örkkejä tai lohareita. Sen sijaan peli sijoittuu vaihtoehtoiseen nykymaailmaan, jossa kaikki

pelottavat salaliittoteoriat, urbaanit legendat ja mysteerit ovatkin täyttä totta. Valtaväestö ei näistä tietysti tiedä, ja maailman herruudesta ottelee kolme salaseuraa: fundamentalistiset Templarit, pragmaattinen Illuminati sekä itämainen "täydellistä harmoniaa" tavoitteleva Dragons.

Jokaiselle ryhmittymälle lupailaan omaa syvällistä tarinaansa. Juonenlangat kuitenkin lomittuvat ja kietoutuvat jatkuvasti toistensa kanssa, joten konflikteja syntyy tasaiseen tahtiin. Funcomin tavoitteena on, että pelaaminen olisi mielekäästä yhtälailla yksin kuin ryhmässäkin.

Vapaus on The Secret Worldin mantra. Ei hahmo- luokkia, ei tasoja – hahmon muokkaaminen tapahtuu

vapaasti taitojen ja apuvälineiden kautta. Funcom ei ole vielä paljastanut miten hahmonkehitys tarkalleen toimii, mutta selkeää vaihtelua perinteiseen malliin on luvassa. Gamescomin lyhyt osuus vaikutti lähes räiskintäpelimäisen toiminnalliselta, joten pelissä ei todellakaan jöpötetä paikallaan vain hiirtä klikkaillen.

Lupaavalt näyttää. H. P. Lovecraftmainen ilme, modernit aseet ja lokaalit nostavat odotusarvoa reippaasti. Pelin betatestit alkavat vielä tämän vuoden aikana ja julkaisuajankohtakin on jo lyöty lukkoon. Maailman salaisiin saloihin päästään tutustumaan huhtikuussa 2012.

Arttu Rajala



Just Dance 3

Alusta PS3 / Wii / Xbox 360 Pelityyppi Tanssi Julkaisu 11. lokakuuta

Wiin suosittu tanssisarja ei osoita hidastumisen merkkejä, ja nyt se debytoi myös Kinectillä ja Movella. Neljä tanssijaa voi pistää jalalla koreasti. Eri tanssityylejä voi myös sekoittaa, ja Xbox-versio tukee jopa omien liikkeiden luomista. Biisilistassa on ikivihreitä nimiä aina Queenistä The Chemical Brothersiin.



Dark Souls

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Toiminta Julkaisu 7. lokakuuta

Demon's Soulsin henkinen verenperillinen vie pelaajat luolastoisiin kokemaan kauhua ja jännitystä. Synkkä fantasia maailma on avoin tutkittavaksi, ja se tulee aiheuttamaan varhaista tukanlähtöä, koska peli on edeltäjänsäkin vaikeampi. Onneksi nyt on edes mahdollista saada tukea toisilta pelaajilta.



NBA 2K12

Alusta PS3 / Wii / Xbox 360 Pelityyppi Urheilu Julkaisu Syksy

Tykit donkkaamiset jatkuvat jälleen tämän vuoden NBA-revittelyssä. Vaikutelma on nyt entistäkin hiotumpi, ja lajin tosiystävät tulevat varmasti antamaan pelille siunauksensa. Tähtipelaajien maneerit ja animaatiot taas kuin suoraan tosielämästä ja tarjolla on otoksia lajin koko historiasta.



Saints Row: The Third

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Toiminta Julkaisu Marraskuu

Grand Theft Auton räävitön pikkuserkku palaa kaikkien kreisitoiminnan ystävien iloksi kentälle marraskuussa. Maailma on entistä kärjistettympi, taistelusysteemiä on paranneltu ja kehittäjä luottaa edelleen alapäähuumorin, seksorron ja tuhon tuovan hymyn pelaajien kasvoille. He voivat olla oikeassa.



L.A. Noire (PC)

Alusta PC Pelityyppi Toiminta Julkaisu 4. marraskuuta

Alkumetrien epäilyistä huolimatta Team Bondin ja Rockstarin upea poliisiseikkailu kääntyy nyt myös PC:lle. Peliin tulee luonnollisesti PC-raudalle paranneltut grafiikat, jotta pelaajat saavat kaiken irti 1940-luvun Los Angelesista. Jos tässä ei olisi tarpeeksi, peli on myös 3D-yhteensopiva.



Rayman Origins

Alusta PS3 / Wii / Xbox 360 Pelityyppi Tasoloikka Julkaisu Talvi

Nimensä mukaisesti peli esittelee Raymanin varhaishistoriaa. Se sijoittuu Bubble Dreamerin Glade of Dreamsiin, jonka ilme alkaa muuttua kun tämä näkee painajaisia. Ensimmäisen pelin hahmot pääsevät taas parrasvaloon pelastaessaan tätä unimaailmaa, ja nyt myös nähdään mikä teki Raymanista sankarin.



Aliens: Colonial Marines

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 / Wii U Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2012

Jo vuodesta 2006 työn alla ollut Aliens-peli nojaa avaruuden merijalkaväen epäonnisiin seikkailuihin ja palauttaa meidät sarjan toisen elokuvan tunnelmiin. Pelissä palataan LV426-planeetalle tutkimaan mitä ydinräjähdys on jättänyt jälkeensä, eikä se voi olla mitään hyvää. Jännin peli hetkeen?



Skylanders: Spyro's Adventure

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 / 3DS Pelityyppi Roolipeli Julkaisu Syksy

Spyron seikkailuista veronnut sivupolku laittaa pelaajan portaali-mestarin rooliin, joka voi kontrolloida 32 erilaista hahmoa. Se on suunnattu nuoremalle pelaajakunnalle, ja siihen kuuluu omaläpään konsoliin liitettävä lisälaitte, jonka kautta pelihahmoja voi avata sen mukana tulevilla leluilla.



Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Taistelu Julkaisu Marraskuu

Maanjäristys sekoitti alkuperäisen MvsC3:n lisäaikaatualun, joten siitä koottiin päivitetty, edullinen versio Ultimate-nimen alle. Pelin ydinmekaniikka on säilynyt paljolti samana, mutta muutoksia on tehty uusien grafiikoiden muodossa, ja hahmoja on tasapainotettu heijastamaan laajempaa valikoimaa.



Kingdoms of Amalur: Reckoning

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Roolipeli Julkaisu Helmikuu

Amalurin tiimi on kenties Bethesda'n The Elder Scrolls -veteraanien soluttama, mutta peli itsessään muistuttaa enemmän Fablen ja Dragon Agen yhdistelmää. Reaaliaikainen taistelu ja hahmolokaton mekaniikka tarjoavat vauhtia ja joustavuutta, ja kirkasvärinen maailma on selvää high fantasiaa. Nätti.



Super Mario 3D Land

Alusta 3DS Pelityyppi Tasoloikka Julkaisu Joulukuu

Kolmiulotteisella Mariomaalla on paljon yhteistä kaksiulotteisten, sivusta kuvattujen sukulaistensa kanssa. Tasolle on annettu aikarajat, ja niiden lopussa jopa seisoo vanhan koulukunnan lipputanko. Ulkoasultaan peli muistuttaa jokseenkin Super Mario Galaxyä, joskin kokemus on sitä lineaarisempi.



FIFA Street

Alusta PS3 / Xbox 360 Pelityyppi Urheilu Julkaisu Talvi 2012

Jo kerran maahan ajettu sarja nousee tuhkista, tällä kertaa uudenaikaisena tulkituna. Se on edelleen urbaanifutissimulaatio, jossa 1-6 hengen joukkueet ottavat toisistaan mittaa kaupunkiympäristöissä, mutta nyt se vaikuttaa paremmin suunnitellulta, moniulotteisemmalta versiolta aiheesta.

F1 2011

Formula 1™

GO COMPETE



F1 2011: COMING SEPTEMBER 23RD 2011



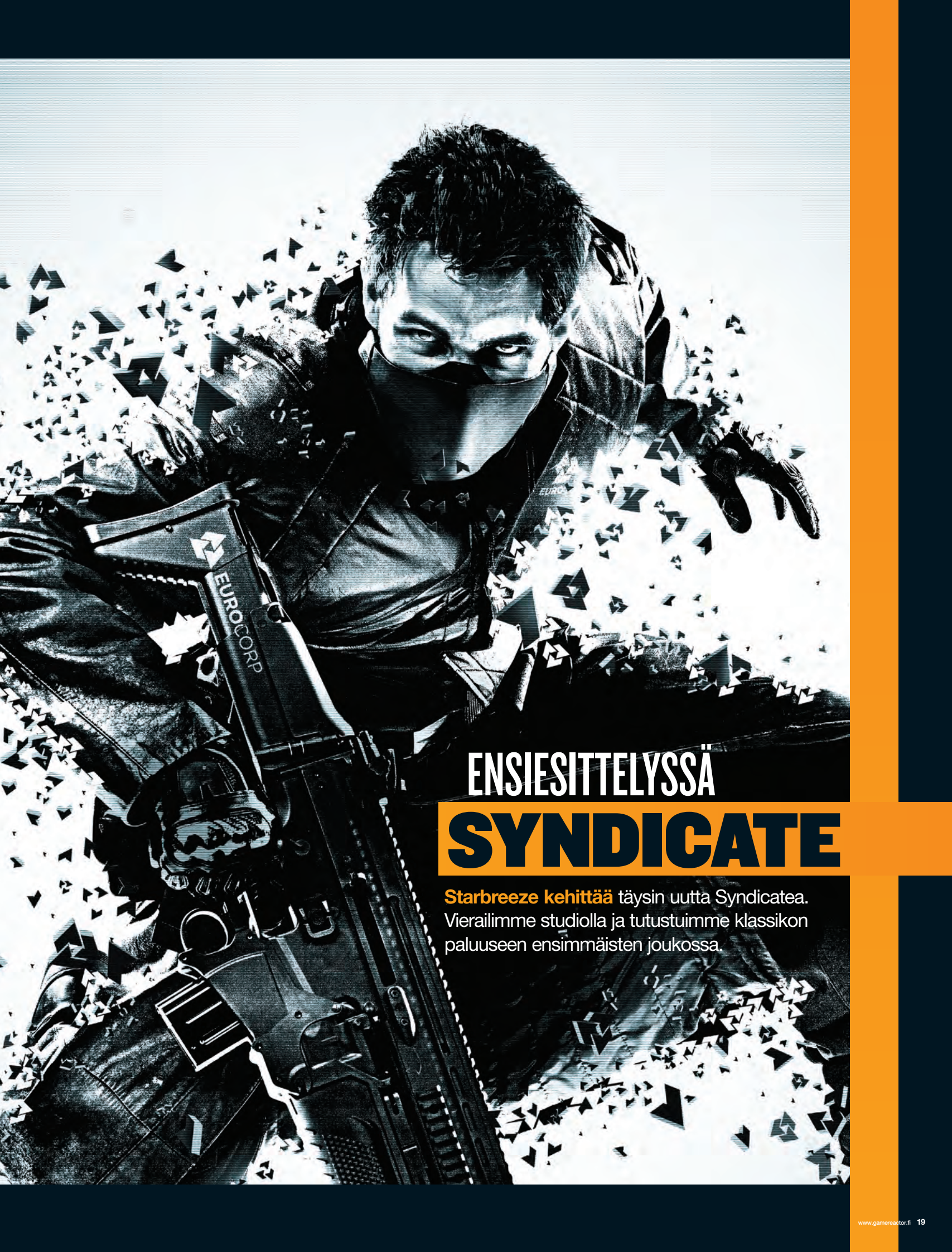
www.formula1-game.com



© 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 rights reserved. 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", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



GIGANTTI



ENSIESITTELYSSÄ

SYNDICATE

Starbreeze kehittää täysin uutta Syndicatea. Vierailimme studiolla ja tutustuimme klassikon paluuseen ensimmäisten joukossa.

UUSI GENRE

Unohda isometrinen kuvakulma ja ryhmänjohtotehtävät. Uusi Syndicate on toimintapeli ensimmäisen persoonan vinkkelistä, joka välittää tulitaistelut entistä intensiivisempinä. Ympäristö ja tunnelma ovat silti ennallaan.



Vuonna 1993 julkaistu Syndicate lukeutuu mainikkaan Bullfrog Productionsin arvostetuimpiin luomuksiin. Sciifipeli yhdisti toimintaa ja taktikointia isometrisestä kuvakulmasta kuvatussa maailmassa, jota monikansalliset suuryhtiöt hallitsivat. Pelaajan tehtävänä oli johdattaa oma syndikaattinsa mahtiin toteuttaen monenlaisia iskuja kilpailijoita vastaan neljän kyborgiagentin ryhmällään. Samalla oli rahoitettava kehitystyötä vallattuja alueita verottamalla. Maailma oli synkkä ja jännittävä, pelimekaniikka haastava ja addiktoiva. Nuoremmilta tämä meni helposti yli, mutta kriitikot kiittivät.

Kolme vuotta myöhemmin julkaistun toisen osan Syndicate Warsin jälkeen sarja jäi tauolle, jättäen fanit haaveilemaan modernista jatko-osasta yli vuosikymmenen ajaksi. Ensimmäiset viitteet sarjan paluusta pulpahtivat esiin keväällä 2009, kun ruotsalaisen Starbreezin huhuttiin työstävänsä "Project Redlimea". Sen arveltiin olevan koodinimi uudelle EA:n kustantamalle Syndicatelle. Sitten nimettömät vihjeet hiipivät lehtiin, osa pelin käsikirjoituksesta vuoti nettiin ja projekti oli enemmän tai vähemmän todellisuutta. Nyt, muutamaa vuotta myöhemmin, sarjan paluuta ei tarvitse enää arvailla: Starbreeze kutsui Gamereactorin studioilleen Uppsalaan katsomaan ensimmäistä lehdistödemoa uudesta Syndicatesta.

Pelissä eletään vuotta 2069 ja bisnes on suoranaista sotaa. Tässä kulutusvimmaisessa, rautanyrkin

alle runtatussa tulevaisuudessa useimmat kulkevat mikrosiru kallossa, ja siruja tuottaa vain kourallinen valtavan voimakkaita syndikaatteja. Maailmankuva kumpuaa jo nykyään vallalla olevista ilmiöistä, kuten sosiaalisesta mediasta, henkilökohtaisesta mainonnasta ja jatkuvasta "langan päässä olemisesta", mutta sillä erotuksella, että kaikki on yhdistetty suoraan ihmisen päähän. Näin asukkaille on kirjaimellisesti annettu uusi näkymä ulkomaailmaan. Lojaaleja asiakkaita palkitaan, kun taas varaton reunakatujen kulkija on hylkiö. Syndikaatit taistelevat toisiaan vastaan kuluttajien suosiosta. Enää ei puhuta universumista, vaan pikemminkin dataversumista.

Myös agentti Miles Kilon päässä on mikrosiru. Hänen Dart 6 -mallinsa on kuitenkin paljon tavallista kehittyneempi, eikä sitä voisi istuttaa mihin tahansa päähän. Syndicaten ensimmäinen pelattava osuus heittäkin meidät demonstraatioon Dart 6 -sirun kyvyistä. Eteen aukesi mustavalkoinen simulaattori,

jossa viholliset näkyvät ääriviivoina ja pohjaton pimeys velloo Kilon jalkojen alla. Kyseessä on ilmiselvää tutoriaali, ja oppaana toimii sirun kylmä naisääni. Ennen etenemistä on opeteltava yksi pelin keskeisimmistä mekaniikoista: hakkerointi.

Hakkerointitaidot ovat hyödyllisiä vihamielisessä maailmassa, jossa vihollisetkin luottavat mikrosiruihin. Miles Kilo voi tunkeutua vihollisten siruihin ja muuttaa vihollisten käyttäytymistä dramaattisella, tappavalla tavalla. Ensimmäisenä peli opetti itsemurhakytkimen käytön. Lähestyimme hitaasti virtuaalista vihollista, merkitsimme sen ja klikkasimme Suicidea ohjaimella. Pian vihollinen jo puristi päätään tuskallisesti, hapuili asettaan ja ampui itseään. Dart 6 onnitteli Milesia, joka eteni näin seuraavaan vaiheeseen: Backfireen.

Jopa aseisiin on mahdollista hakkerointia, ja Backfire-kytkin saa mutkan räjähtämään pahiksen käsissä. Räjähdyksellä voi neutralisoida paitsi aseiden kantajan myös lähellä olevat virkaveljet. Sankarin listiessä erään VR-

HAKKEROINTITAIIDOT OVAT HYÖDYLLISIÄ VIHAMIELISESSÄ MAAILMAMMA, JOSSA USEIMMAT KULKEVAT MIKROSIRU KALLOSSA



INTEGROITU TARINA

Suuri osa Syndicateen tarinasta on sulautettu itse pelikokemukseen. Taustatarina on osa pelimaailmaa eikä vain jotain, joka nousee esiin välinäytöksissä. Tarina käsittelee muun muassa kulutusyhteiskunnan tulevaisuutta.



MILES KILO

Päähenkilö ei juurikaan eroa geneerisistä toimintasankareista, mutta tämä sopii futuristisen agentin kuvaan. Kaappaamalla kaatuneiden vihollisten mikrosiruja pelaaja voi kehittää hahmon kykyjä.

poloisen tällä metodilla vihollisen ase jopa putosi hyvin samaan tapaan kuin Bullfrogin alkuperäisessä pelissä – mukava yksityiskohta niille, jotka osaavat sitä arvostaa.

Allegiance on toinen keino kääntää vihollisten arsenaali näitä vastaan. Ne, jotka muistavat vanhan Persuadertron-aseen ysäri-Syndicatesta, ovat tämän kanssa kuin kotonaan, sillä jippo saa vihollisen taistelemaan pelaajan puolella. Oikein käytettynä tämä voi luonnollisesti olla erittäin tehokas taktiikka ja luoda sopivasti hämmennystä vastustajien riveissä. Tutoriaalissa käännytys sujui mallikkaasti, ja Miles Kilo antoi vihollisen ensin pettää toverinsa ja palkitsi tämän sitten oikein ajoitetulla Suicidella.

Yhteistä kaikille hakkeroinneille on se, että ne kuluttavat niin sanottua IPA-mittaria, joka esitetään ruudun oikeassa laidassa. Pelaaja joutuukin säännöstelemään kykyjen käyttöä ja säästämään niitä vaikeimpiin tulitaisteluihin. Kun mittariin kaippaa täyttöä, se hoituu sotimalla tyylikkäästi ja tehokkaasti. Hakkerointi on keskeinen osa Syndicaten toiminta-kohtauksia ja vaatii sekä taktista silmää että useiden asioiden samanaikaista hallintaa. Se on myös ominaisuus, joka erottaa pelin muista hahmon silmistä

kuvatuista toimintapeleistä. Tämä kävi selväksi päähahmon siirtyessä pois simulaattorista, todelliseen maailmaan.

Demon hypättyä seuraavaan vaiheeseen Miles Kilo oli edennyt La Ballenalle, kaupungin ja luksusristeilijän yhdistelmälle, jota kontrolloi syndikaatti Cayman Global. La Ballena tarjoaa palmuja, kauppa-alueita ja prameita kylpylöitä, ja kaikki tämä on suunniteltu viettelemään kuluttajia osaksi syndikaattia. Kuten monien muiden dystopioiden kohdalla, ulkokuori ei ole ränsistynyt, vaan salakavalasti miellyttävä – design, josta henkilökohtaisesti pidän enemmän kuin harmaasta steampunkista. La Ballenan idyllin alla piilee kuitenkin konflikti, johon liittyy huomattavan tiedemiehen kidnappaus, ja tehtävässä agenttimme tarkoituksena on rientää apuun varustetun identiteetin turvin.

– Juuri ennen tätä kohtausta pelaaja pääsee kokemaan rauhallisemman, lomahenkisen osion La Ballenasta. Tällöin pääsee tutustumaan, miltä tuntuu olla kuluttaja Syndicate-maailmassa, pääsuunnittelija Rickard Johansson valaisi ja jatkoi eteenpäin.

Seesteisyys vaihtuikin nopeasti täyteen räihinään. Kelluvan luksuskaupungin kannelta löytyy

suoranainen armeija tummapukuisia fasisteja, ja pelaajan tehtävänä on taistella kaiken helvetin halki, etsien samalla kidnappattua neroa. Kamppailua seurattessa saimme viimein paremman kuvan siitä, miten tulitaisteluiden dynamiikan on ajateltu pelissä toimivan.

Kuten tutoriaalissa jo opimme, peli vaatii tehosta vaihtelua aseiden ja hakkerointien välillä. Se on kuitenkin vasta alkua. Eräällä avoimella alueella La Ballenan loisteliiden rakennusten lomassa Kilo hyppäsi betonipylvään taakse suojaan, ja erityinen IPA Overlay -näkyvä paljasti vihollisten sijainnit punaisiin korostuksiin.

– Pelaajan on tarkoin harkittava, milloin käyttää IPA Overlayta; sitä ei voi pitää päällä kaiken aikaa. Tiukan paikan tullen se voi pelastaa hengen ja se on resurssi, jota on käytettävä. Haluamme pelaajien katsovan kaunista maailmaa, jonka olemme rakentaneet, suunnittelija Viljar Sommerbakk selvensi.

Viholliset paikannettuaan Kilo kävi vimmaiseen rynnäkköön hyödyntäen niin ympäristöä, aseita kuin Allegiance-kykyäkin, ja lopulta alue oli puhdistettu. Ei kuitenkaan mennyt aikaakaan, kun näyttämölle asteli superpanssarein varustautunut, raketteja sylkevä välipomo. Kohtaus vei miltei yhtä pitkään kuin edellisenkin, mutta raketinheittimen hakkerointuaan Kilo seiso jällen voitokkaana – ja uuden voimakkaan aseensa yllpeänä omistajana.

La Ballena tarjosi esimakua muistakin vihollistyypeistä. Hituksen myöhemmin Kilo eliminoi puolen tusinaa drone-robotia, joiden mekaaninen humina

EI MENNYT AIKAAKAAAN, KUN NÄYTTÄMÖLLE ASTELI VOIMAKAS, RAKETTEJA SYLKEVÄ VÄLIPOMO

ONLINE

Starbreeze ja EA povaavat, että peli sisältää verkkomoninpelin ja yhteistyötilan. Ensiesittely ei kuitenkaan tarjonnut moninpelistä enempää tietoa kuin sen, että online-karkelot painottuvat voimakkaasti ryhmätyöskentelyyn.

EI VAIN RÄISKINTÄÄ

Syndicatessa on voimakas arsenaali futuristisia aseita, mutta useaan otteeseen peli myös riisuu pelaajan aseista. Tämä pakottaa etenemään varovaisemmin ja hyödyntämään hakeroiteja ja hiippailutaitoja järkevästi.



TIIVIS TUNNELMA

Starbreeze työskentelee tiiviinä ryhmänä, jossa kaikki pelintekijät voivat helposti kommunikoida toistensa kanssa. Studiopomo Mikael Nermark näkee projektien hallinnan vaikeutuvan, kun kehitysryhmien koot kasvavat suuriksi.

yhtyivät lокkien huutoon ja meren kohinaan. Kontrollihuoneessa agenttimme painoi UAV Control -kytkintä, mikä näppärästi räjäytti robotit metallisäleiksi. Sitten joukko vihollisagentteja puolestaan eliminoi Kilon hakkerointikyvyt häiritäilaitteilla, ja nämä oli surmattava yksinomaan aseilla. Demo kulminoitui suureen tulitaisteluun, mutta kidnapatun tiedemiehen kohtalo jäi cliff-hangeriksi tulevaisuutta varten.

Kaiken nähdyn perusteella kyseessä on mielenkiintoinen maailma, ja vaikka toimittajia ei vielä päästetty ohjaksiin, vaikuttivat toimintakoh-
taukset haastavilta. Tämä on myös jotain, mitä Starbreeze ja EA painottivat useaan otteeseen esittelyssä: Pelistä ei haluta puhki kulutettua putkijuoksua, jossa viholliset tulevat jatkuvasti suoraan kohti, täsmälleen pelaajan tähtäimeen. Syndicatessa kimppuun käydään eri puolilta ja pelaajan on hallittava kaikki kykynsä. Kenttiä

saattaa myös joutua yrittämään useampaan otteeseen läpi päästäkseen. Pelistä ei siis ole tulossa helppo, mutta ei myöskään epäreilu, ja jos vain tasapainotus onnistuu, siitä voi hyvinkin muodostua tiukka haastaja genreen.

Pelin esittelystä vierailu jatkui vielä kierroksella Starbreezen tiloissa. EA ei valinnut studiota aivan sattumalta, sillä Starbreeze on tullut tunnetuksi kyvystään tarttua olemassa oleviin sarjoihin – olivatpa ne sitten scifielokuvia tai synkkiä sarjaku-
kia – ja muovata niistä jotain omalaatuista ja pelattavaa. Studio on täynnä todistusaineistoa

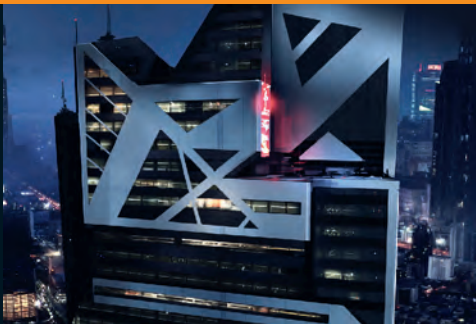
näistä uudelleentulkintoista. Yksi huvittavimmista oli kehystetty tervehdys Vin Dieseliltä, Riddick-elokuvan tähdeltä, joka Starbreezen ansiosta esiintyi yhdessä historian parhaimmista lisenssi-peleistä.

– Saimme tämän Vin Dieselin kuvan ennen The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bayn julkaisua. “Jos mokaatte, kuolette”, hän kirjoitti julisteeseen. Emmekä varsinaisesti mokaanneet. Hänen elokuvansa sai Metacriticissä keskiarvoksi 38, meidän pelimme liikkuu 90:ssä, pääjohtaja Mikael Nermark kommentoi virne

JOS MOKAATTE, KUOLETTE, RIDDICK-TÄHTI VIN DIESEL KIRJOITTI JULISTEESEEN

INSPIRAATIO

Alkuperäisen Syndicatan ohella Starbreeze on hakenut uudelleentulkintaan inspiraatiota scifi-genren suurista teoksista. Vaikutteiksi mainittiin kirjailija Philip K. Dick ja elokuvat, joihin hänen työnsä heijastuivat (esim. Blade Runner).





ITSEKRIITIKKIÄ
Studioon työntekijät vaikuttivat kunnianhimoisilta eivätkä pelänneet kritisoida itseään. Kehittäjät asettavat kovia odotuksia työnsä lopputulokseksi. Vaikutti melkein jopa siltä, että he eivät voisi koskaan olla täysin tyytyväisiä.



HUH NIITÄ HUUJUA

Mikael Nermark sanoi tuntevansa tietovuodot harmillisen hyvin. Mutta vaikka Syndicate-huhut kiirivät pitkin nettiä jo varhain, ne ovat miehen mukaan osa tätä alaa, eikä niitä voi kukaan täysin torjua.



kasvoillaan.

Riddickin kohdalla tekijöillä on täysi oikeus ylpeillä; peli tarjosi upean tunnelman ja vaikuttavasti kerrotun tarinan. Vuoden 2007 The Darknessilla oli samankaltaisia ominaisuuksia, mutta Starbreeze tunnusti vierailun aikana, että pelistä olisi voitu hioa jotain parempaakin. Samaa nöyryyttä oli havaittavissa myös puheen kääntyessä kilpailuviini nimikkeisiin – jopa sellisiin, joita voi helposti pitää heikompina peleinä.

– Rehellisesti sanottuna emme voi tuotannolli-

sesti haastaa niitä, jotka uhraavat sata miljoonaa dollaria projektiin. Mutta hyviä pelejä voi silti tehdä. Kaikki riippuu kokemuksesta: pelattavuudesta, eheydestä, tarinasta. Ne ovat äärimmäisen tärkeitä. Jos pelissä on jotain, joka pitää kaiken kasassa – vankka kokonaisuus – silloin ei tarvita monen miljoonan budjettia, Nermark sanoi.

Kierros studion ympäri ei vienyt pitkään, ja onkin selvää, että kaikki työskentelevät varsin tiiviinä ryhmänä. Nermark toisti muiltakin kehittäjiiltä kuullun kommentin, jonka mukaan pienem-

män studion etuna on hyvä yleiskuva projektista. Kehityskoneiston eri osat, ohjelmoijat, taiteilijat ja tuottajat, voivat esteettömästi kommunikoida toistensa kanssa ja hakea parhaita ratkaisuja.

– Meillä ei ole 400-henkistä tiimiä niin kuin muilla studioilla. Suurin tiimi, jonka kanssa olen työskennellyt, koostui 167 henkilöstä. Mitä enemmän ihmisiä on, sitä hankalampaa tuotantoa on pitää käsissään, pääjohtaja Nermark jatkoi.

Demon ja Starbreezen meriittilistan perusteella on lopulta helppo olla innoissaan Syndicatesta. Vaikka räiskintäpeli ei vastaa pelimekaniikaltaan sarjan aiempia osia, siihen on otettu vaikutteita sarjan hengestä ja ympäristöistä. Starbreeze onkin ottanut jotain vanhaa, jotain suosittua ja luonut niistä jotain uutta. He pelaavat omilla vahvuuksillaan, ja tahti näyttää lupaavalta.

Jonas Elfving

TUOTANNOLLISESTI EMME VOI HAASTAA NIITÄ, JOTKA UHRAAVAT SATA MILJOONAA PROJEKTIIN

GAMEREACTOR NYT IPHONESSA

Lataa täysin maksuton iPhone-sovellus jo tänään

NEW!



1 Gamereactor + iPhone

Gamereactorin uudella iPhone-sovelluksella luet Pohjoismaiden suurinta pelilehteä kätevästi omalla puhelimella. Joka päivä.

4 Informatiiviset arviot

Onko Fear 3 hyvä? Entä muodostuiko Duke Nukem Foreveristä lopulta odotuksen arvoinen hitti? Me vastaamme.

2 Kahmaloittain sisältöä

Sovellus mahdollistaa kaikkien uusimpien tekstien lukemisen koko Gamereactorin kansainvälisen verkoston laajuudelta.

5 Tuoreimmat peliutiset

Sukella Suomen laadukkaimpien peliutisten maailmaan. Kerromme päivittäin, mitä oleellista pelialalla tapahtuu.

3 Tarkista ennen ostoa

Haluatko varmistua, että hankit vain parhaimpia pelejä konsolillesi? Käytä iPhone-sovellusta vaikka kaupassa.

6 Gamereactor TV

Kiinnostavatko videoarviot, -ennakot tai kuumimmat trailerit? Gamereactorin omalta videokanavalta löytyvät kaikki.



I got glowie shit on me!

GEARS OF WAR 3

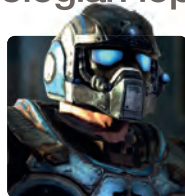
XBOX 360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä EPIC GAMES Julkaisija MICROSOFT Julkaisu 20.9. Pelaajia 1-10 Ikäraja 18

Veljiä loppuun asti – eepisen pelitriologian loppuhuipennus on käsillä

Alkuperäinen Gears of War loi kokonaan uuden kolmannen persoonan räiskintägenren suojautumismekaniikkansa ansiosta. Nyt viitien vuotta myöhemmin taistelu räiskintäpelin herruudesta on kovempaa kuin koskaan. Tutut vyötärön korkuiset muurit seisovat kuitenkin yhä pystyssä valmiina kestäämään niin Lancer-kiväärin kuin kilpailevien pelisarjojen iskut. Gears of War 3:n julkaisun ollessa käsillä tunnelma on sähköisen jännittänyt, ja samalla menestymisen paineet ovat korkealla: päähenkilö Marcus Fenixin johtaman tarinalinjan päätöksen on oltava taistelun arvoinen. Moottorisaha käyntiin ja pistin tanaan, loppu on käsillä!

Marcus havahtuu hereille Raven's Nest -taistelulauvan hytissä; painajaismaiset locust-hirviöt ja isän haamu eivät jätä miestä rauhaan edes unissa. COG-joukkojen rippeet ovat pakosalla turvalliseksi luullun Vectes-saaren jouduttua lambent-mutanttien hyökkäyksen kohteeksi. Eversti Hoffman joukkoineen joutui vetäytymään Anvil's Gate -sotilastukikohtaan, viimeiseen puolustuslinjaan lopullisen tuhon edessä. Aiemmissä osissa seikkaileva Marcuksen Delta-ryhmä on saanut täydennyksiä. Rivissä seisoo nyt myös ryhmän entinen operaattori, luutnantti Anya Stroud, sekä Karen Travissin kirjoista tuttu Jace Stratton. He kaikki seilaavat vaarallisilla vesillä vailla johtajaa, vailla päämäärää... kunnes Marcus saa viestin menneisyydestä.



1 OMISTAUTUMISTA

Moninpeliä varten peli tarjoaa dedikoidut palvelimet. Niiden pitäisi viimein korjata kakkososaan vaivanneet verkkoviiveet ja etulyöntiasemat. 10 pelaajan nettitaistoissa mitellään kolmessa erillisessä pelimuodossa, kymmenellä eri kentällä.

2 HORDE 2.0

Horde-pelimuodossa voi nyt perustaa komentokeskuksen, josta voi ostaa aseita ja linnoituksia. Lisäksi joka 10. aallossa vastaan asettuu pomovihollisia.

Kuolleeksi luullun Adam-isän hologrammi kertoo hänen keksimästään mahdollisuudesta tuhota lambent locustit ja parantaa imulsion syövyttämä maaperä. Toivon kipinä leimahtaa Delta-ryhmäläisten mielissä, mikä sysää Marcuksen viimeiseen rynnistykseen pelastaakseen isänsä ja koko Sera-planeetan – tai mitä siitä on jäljellä. Yksinpelikampanja on aiempaa noin kuusi lukua pidempiä ja kokonaan pelattavissa neljän hengen voimin. Siten hahmo-

TOIVON KIPINÄ LEIMAHTAA SELVIYTYJIEN MIELISSÄ

kaartia on täytynyt lisätä. Osa urhoista jää väkisininkin statisteiksi, mutta locust-roikaleita rei'ittäessä se unohtuu, sillä liijyä ja räjähteitä lennätetään senkin edestä: Asearsenaali on vahvistunut muun muassa isokaliiperisella Retro Lancerilla ja katkaistulla haulikolla. Jokainen tussari onkin tarpeen, sillä lambentit saavat locustit näyttämään lutuisilta koiranpennuilta.

Kampanjan yhteistyömoodin laajentaminen neljälle on huomioitu kentäsuunnittelussa. Ahtaavat käytävät ovat saaneet väistyä laa-



3
Come on, we still got options. There's even an old grocery store 'round here. Let's see if my coupons are still good.



4
That's gotta hurt!

3 OLE ITSE PETO!

Beast kääntää Horden päälaelleen. Pelaajat ottavat locustien roolin ja pyrkivät nitistämään tietokoneen ohjastamat ihmiset. Onnistumiset palkitaan valuutalla, jolla voi ostaa entistä voimakkaampia yksiköitä.

4 UUSIA LELUJA

Gearsin uuteen asevalikoimaan kuuluvat katkaistu haulikko, Retro Lancer, maan alta kaivautuvia kranaatteja sylkevä Digger Launcher, massiivinen tarkkuuskivääri One Shot sekä polttokranaatit.

jempien taistelukenttien tieltä, ja samalla vihollismäärää on kasvatettu. COG-taistelujoiden kvartettia varten kentistä löytyy myös entistä enemmän mahdollisuuksia koukata selustaan ja iskeä monstereita arkaan paikkaan. Yhteistyökykyä ja keskitettyä tuloa tarviataan kaatamaan isommat korstot, kuten lambent berserker, joka ei hevillä kaadu. Samaa ei voi sanoa siitä epäonnisesta henkilöstä, joka joutuu berserkerin lonkeroiden tielle.

Gears 2:ssa jättisuosioon ponkaissut – ja monia samankaltaisia pelimuotoja synnyttänyt – Horde-pelitila on päivitetty uudelle vuosikymmenelle. Perusidea on silti sama. Selviytyjiä kohti vyörytetään viisikymmentä aaltoa vihulaislaumoja, ja pölyn laskettua ynnätään pisteet. Aaltojen välissä ihmisille siunataan suvantoaikaa, jolloin voi ostaa aseita, barrikadeja, automaattitykkeitä tai viimeisellä tasolla Silverback-taistelumechan. Lisäksi pistetuloja tavoittelevat voivat kytkeä käyttöönsä Halo-sarjan kalloja muistuttavat mutaattorit, jotka antavat helpottavan, vaikeuttavan tai pähkähullun lisämausteen toiminnalle.

Horde-pelitilasta jatkojalostettu Beast-moodi jää pieneksi pettymykseksi. Hirviöillä pelaaminen piristää vaihtelullaan, mutta 13 aallon katto on osaaavalla porukalla nopeasti saavutettu. Pienemmissä ryhmässä pahistelu ei taas onnistu ollenkaan minuutin aikarajan takia, sillä se ei harmittavasti skaalautu pelaajamäärän mukaan.

Gears of War 3 tarjoaa pelkästään yksin räiskivälle paljon tekemistä, kiitos monipuolisen Horden ja pidemmän kampanjan. Leijonanosa boxipelaaajista tähtää kuitenkin verkkoareenoille, missä Gears 3:n lopullinen vahvuus mitataan. Kilpailullisena tyyppinä en pidä siitä, että kokemuspisteitä sekä mitaleja ja kunniamerkkejä voi ansaita röpöttelemällä tekoilyvastustajia offline-tilassa. Se on kuitenkin pikkujuttu, sillä jo beta vakuutti aiempia osia riivaavien host-etujen ja pelinhakuongelmien olevan historiaa. Totuus paljastuu, kun kortit katsotaan 20. päivä. Kokemukseni perusteella jätkänelosilla voitaa.

9
Eerik Rahja



NHL 12

PS3 X360

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-10 Ikäraja 16

EA viilaa jääkiekkopeliään entistä ehommaksi lukuisin pienin parannuksin

EA Sportsin jääkiekkosarja tähdittää jokavuotiseen tapansa alkusyyn pelivalikoimaa. Päällisin puolin NHL 12 muistuttaa varsin paljon edeltäjänsä, mutta pelkämästä tilastopäivityksestä ei silti ole kyse. Uusi tarkempi fyysikkamoottori parantaa etenkin kontaktitilanteita tehden jo ennestään rautaisesta pelattavuudesta jälleen hieman paremman.

Uudistuksen ansiosta kiekko voi esimerkiksi jäädä herkemmin jälkeen ja taklaukset tuntuvat aiempaa mojavammilta. Lonkkataklauks voi heittää vastapuolen pelaajan vaihtoaition puolelle, kun taas pleksilasiin kohdistuva tärskähdyks saattaa rikkoa sen säpäleiksi. Kaikenkarvaiset kahnaukset eivät myöskään enää tunnu siltä kuin pelaajat hylkisivät toisiaan. Esimerkiksi maalin edessä nähdään intensiivistä vääntöä maskimiesten ja pakkien kesken. Kaikkein merkittävien ja odotetuin uudistus on kuitenkin maalivahtien dynaamisuus, jonka ansiosta veskarit eivät elä omassa kuplassaan, vaan ovat alltiina häirinnälle. Uudistus tuo viimein eloa maalinedushässäköihin, ja liian ärhäkkä sohiminen voi johtaa myös jäähyihin.

Pelimuodot koostuvat tutuista vaihtoehdoista, joihin sisältyy muun muassa viime vuoden isoihin uudistuksiin lukeutunut dynastiamoodi Hockey Ultimate Team. Se on saanut osakseen pieniä viilauksia, jotka mahdollistavat eri kokoonpanojen tallentamisen samasta joukkueesta ja toisten luomien tiimien haastamisen yksinpelissä. Ainoa näkyvämpi lisäys pelimuotoihin on NHL Winter Classic, joka mahdollistaa vuotuisen ulkojäätahtuman pelaamisen Pittsburghin



1 SUOMI-RUOTSI

Liigavalikoima kattaa NHL:n, CHL:n, SM-liigan ynnä muita. Maajoukkueetkin ovat pelattavissa, joskin kokoonpanot vastaavat olympialaisia. Mutta Ruotsi kaatuu silti.

2 WINTER CLASSIC

NHL:n talviklassikko pelataan ulkojäällä isolla stadionilla. Suurtahtuma on mallinnettu melko perusteellisesti, ja lumipyrystä huolimatta ilmassa on selvää urheilujuhlun tuntua.

Heinz Fieldissä. Vaikka pelimuoto korkkaa jälleen yhden ulottuvuuden NHL-sirkuksesta, ei se pelillisesti tarjoa juurikaan lisäshow'ta ihmeempää. Sen sijaan kokemusta syventäviksi lisäyksiksi voi lukea Be a Pro -tilan peluutusmuutokset, joiden ansiosta oman kiekkoammattilaisen uraa rakennetaan todellisen peluutustavan mukaisesti. Vastuuta jaetaan pelisuoritusten perusteella, ja paikka ykkösvitjassa on ansaittava valmentajan toiveita täyttämällä. Penkillä ei onneksi tarvitse istua lähemmäs pariakymmentä minuuttia

VASTUUTA JAETAAN SUORITUSTEN MUKAAN

erässä, vaikka maaliriisku olisikin tukossa, vaan huiliaika on simuloitavissa napinpainalluksella.

Pro-kiekkoilu ei uudistuksista huolimatta edelleenkaan tunnu aivan aukottomalta. Tästä on syyttämisen ennen kaikkea tekoälyä, jonka pelaaminen ei pääse yllättävyydessä ihmispelaajien tasolle. Tekoälyn harrastama tiukka pelikuvion noudattaminen tuntuu joskus turhauttavalta, kun on päässyt oivalliseen laukaisupaikkaan, mutta syöttöä ei kuulu. Toisaalta Be a Pro on myös opettavainen kokemus, etenkin moninpeliä ajatellen. Siinä todella näkee, miten



3 EI SPONSOREITA

Visuaalisesti pelissä voivat hivenen häiritä vähän sinne päin mallinnetut pelaajien kasvot sekä tyhjiät, sponso-reista karsitut SM-liigapaidat. Leijona-paitakaan ei näytä siltä kuin MM-kisoissa.

4 KOHTI TÄHTIÄ

Be a Prossa pelataan oman kiekkoammattilaisen roolia, kokemusta ja NHL-sopimusta tavoitellen. Siitä on myös Be a Legend -variaatio, jossa pelattavissa ovat mm. Mario Lemieux ja Wayne Gretzky.

kiekottomanakin pelaajana voi auttaa joukkuetta luomalla maskia, blokkaamalla vastustajia tai sitomalla vastapuolen hyökkääjiä laitaan.

Pieniä tyylivirheitä lukuun ottamatta grafiikka on sujuvaa ja laadukasta, ja eri pelaajien fyysiset ominaisuudet paitsi tuntuvat, myös näkyvät. Äänipuoli puolestaan luo hyvin tunnelmaa, joskin Billy Idolia ja Judas Priestiä sisältävä musiikkivalikoima ei istu kiekkoiluun aivan viime vuoden veroisesti. NHL 12 on kuitenkin joustava peli, joten omaa musiikkia voi käyttää vaivattomasti.

Peliä arvioidessa ei voinut olla pohtimatta, oikeuttavatko näennäisesti pienet uudistukset jälleen uuden version hankinnan. Kysymykseen ei ole yksiselitteistä vastausta, mutta lopulta se ei vähennä pelin ansioita. NHL 12 on erinomainen urheiluromppu, jonka kattava liigavalikoima ja monipuoliset pelitilat tarjoavat valtavasti sisältöä. Ennen kaikkea pelaaminen kuitenkin tuntuu viihdyttävämmältä kuin NHL 11:ssä, ja kovimmille kiekkoilijoille yksin tämän luulisi antavan riittävästi vastinetta rahalle.

9

Kimmo Pukkila



SINGSTAR SUOMISUOSIKIT

PS3 PS2

Pelityyppi MUSIIKKI Kehittäjä LONDON STUDIOS
Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-8 Ikäraja 12

Sonyn karaokepelisarja on löytänyt tiensä moniin suomalaistoteihin, eikä vähiten vahvan kotimaisen biisiedustuksen ansiosta. Sarjan uusi versio, hivenen kömpelösti nimetty Singstar Suomisuosikit, ei reseptiltään suuremmin poikkea viime vuoden Suomihiteistä. Tarjolla on kirjo ikivihreitä suomalaishittejä ja uusimpia renkukuksia perushyvällä pelimootorilla. Playstation 3 -versiossa kappaleita on pyöreät 30, kun taas konsolin vanhemmalla mallilla biisilista jää 25 kippaleeseen.

PS2:Ita puuttuvat esimerkiksi Pate Mustajärven Ajan päivin, ajan öin, Sunrise

HETI PERÄÄN SOIVATKIN JO KEVÄÄN HUURUISET MM-KISABIISIT

Avenueen Welcome to My Life sekä Chisun Sama nainen. Chisun Baden-Baden löytyy molemmista versioista tehden naisesta PS3:lla ainoan kahden biisin artistin.

Suomisuosikkien kappalevalikoimassa on aiempaa mittavampi kirjo erityyppistä musiikkia. Pelistä löytyy esimerkiksi iskelmää, kuten Kari Tapion Myrskyn jälkeen ja Finlandersin Oikeesti, ja heti perään soivatkin jo kevään huuruiset MM-kisabiisit JVG:n ja Pojun lyödessä tahtia. Hivenen raskaampaa linjaa edustavat Amorphis ja HIM kappaleillaan Silent Waters ja Join Me, kun taas herkempää tunnelmointia tarjoavat Johanna Kurkelaan Ehkä ensi elämässä ja Uniklubin Kukka. Joukkoon on mahtunut jopa yhteiskunnallista sanomaa kantava Palefacen Helsinki Shangri-La. Mutta jottei bilepeli menisi vakavaksi, on tätä muistettu tasa-painottaa NRJ:n Aamupoikien pökölinjan huipentumalla, Beibi älä vonkaa -jytällä.

Suurelta osin suomenkielinen kattaus muodostaa läpileikkauksenomaisen vilkaisen suomalaisen musiikkiin, mikä on sekä pelin vahvuus että heikkous. Pelistä on helppo löytää mielekästä laulettavaa, mutta eri tyylilajeista raapaistaan vain pintaa. Jos ei ole musiikkimaultaan kaikkiruokainen, alkavat kappaleet toistaa itseään helposti jo yhden illan aikana.

7

Kimmo Pukkila



F1 2011

PC PS3 X360

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä CODEMASTERS BIRMINGHAM Julkaisija CODEMASTERS Julkaisu 23.9. Pelaajia 1-16 Ikäraja 3

Tämän syksyn Formula 1 -pelissä ohjaamossa pitää entistä enemmän kiirettä

Codemastersin Formula 1 -sarja teki viime vuonna onnistuneen

debyytin HD-konsoleilla, mutta myös kiire paistoi pelistä paikoin läpi. Hivenen äkkiarvaamaton ajotuntuma, pinnalliset haastattelut ja surullisen kuuluisa varikolle jumiutuminen hiersivät muutoin pätevässä kokonaisuudessa. Täksi vuodeksi pohja oli jo valmiina, joten studio on kyennyt paikkaamaan bugeja ja tuomaan useita parannuksia. Niiden kärkipäässä ovat täysin uusi jousitusysteemi, laajennettu moninpeli ja lajin sääntömuutokset, joiden ansiosta ohjaamossa on entistä enemmän tekemistä.

Ajotuntuma noudattaa tekijöilleen tyyppillistä puolirealistista linjaa. Auton liikkeitä on nyt kuitenkin entistä helpompi ennakoita, koska dynaamisemman jousituksen ansiosta autot eivät tunnu liukuvan tien päällä. Parannukset tulevat esiin esimerkiksi nopeissa shikaaneissa, joissa keskipakovoiman voi konkreettisesti tuntea vetävän autoa puolelta toiselle ja liiallista kaasun runnomista osaa luonnostaan varoa. Vaikka peliä ei voi kutsua syvälliseksi simulaattoriksi, todellista formulakokemusta kaipaavia miellyttäne se, että ajomalli kannustaa ajamaan mahdollisimman oikealla ajolinjalla. Mutkiin on hyökättävä ahnaasti sisään, ja leveäksi lipsahtanut kaarre maksaa aikaa ja usein myös sijoituksia, kiitos aggressiivisemmän tekoälyn.

Kilpailuja voi ajaa jopa yhden kierroksen tynkinä ilman kummoisiakaan sääntöjä tai vaurioita, mutta tällöin kokemus muistuttaa



19 ERI RATAA

Peli kattaa kauden 2011 tallit, kuljettajat ja radat. Ratavali-koimaan sisältyy uusi Intian GP. Bahrain pudotettiin pois, ja Saksan GP siirtyi Hockenheimistä Nürburgringille.

2 TUUNATTAVAA

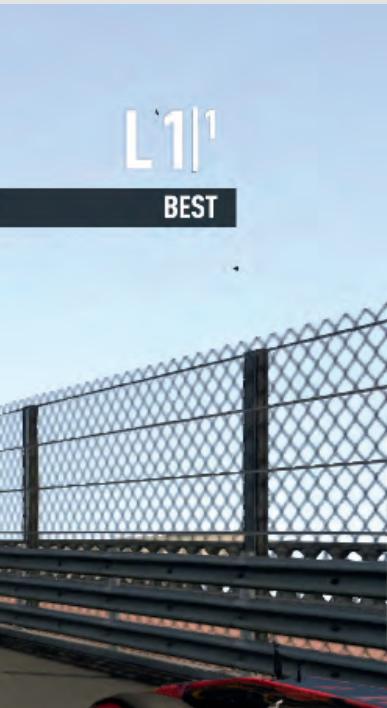
Peli tarjoaa joukon ajo-apuja aina automaattijarruista ajo-linjaan. Ajo-ominaisuuksia voi parantaa paljon myös autoa virittämällä, mikä onnistuu helpokäyttöisillä liukusäätimillä perjantaiharjoituksissa.

enemmän törmäilyautoja kuin todellista formulaa. F1 2011 on parhaimmillaan, kun todellisen Grand Prix'n mitasta ajetaan vähintään viidesosa. Pituuden kasvaessa kuvioihin tulevat muun muassa pakolliset renkaanvaihdot ja polttoaineseoksilla taktikointi, eikä kelikään aina säästä yllätyksiltä. Kymmenien kierrosten kilpailu saattaa alkaa poutasäässä, mutta päättyä rankkasateeseen. Myös radan pinta muuttuu. Ajolinjan pito paranee, mutta sen ympärille

MUTKIIN ON HYÖKÄTTÄVÄ AHNAASTI SISÄÄN

kertyy petollisesti kuminpalasia ja roskaa. Kaikki tämä pitää mukavasti jännitystä yllä.

Selkein ero viime vuoden versioon on silti KERS- ja DRS-järjestelmän mukaantulo. Näistä jälkimmäinen mahdollistaa takasiivekkeen avaamisen ja helpottaa ohittamista. KERS puolestaan kerää jarrutusenergiaa talteen ja antaa lisähevosvoimia moottorille, tietyt ajan per kierros. Tämä toimii eräänlaisena nitronappina. Molemmat systeemit tuovat mielenkiintoisen uuden ulottuvuuden



L11

BEST



P17 | 24

16 TRULLI

17 VETTEL

18 ALGUERSUARI

L11

BEST

3 SILMÄNKARKKI

Graafisesti kyseessä on hyvä, muttei yhtä erinomainen peli kuin Codemastersin Dirt 3. Lisäksi konsoleilla ruudunpäivitystahti jää 30 kuvaan sekunnissa. Se ei ole huono saavutus 24 autolla, mutta sulavampiakin pelejä on.

4 HEIKKI JÄI ILMAN

KERS oli Formula 1:ssä jo kaudella 2009, mutta viime vuonna sitä ei käytetty. Nyt se on tehnyt paluun – suurimman osan autoista. Esim. Lotus-kuskit kärsivät nopeilla radoilla sen puutteesta.

ajamiseen, sillä on pelaajasta kiinni löytää parhaat hetket niiden hyödyntämiseen.

Siinä missä ajokokemus on kehittynyt viime vuodesta, varsinainen ura tuntuu edelleen kuivakalta. Toki pelissä kamppaillaan tallipaikoista, kehitetään autoa kauden mittaan ja käydään välillä lehdistön jututtavana, mutta mikään näistä ei tunnu menevän pintaa syvemmälle. Koska kyseessä ei ole tekninen kuvaus ykkösistä, pelille olisi eduksi iskeä kaikki tiskiini elämyksellisyyden puolesta. Aneeminen kisainsinööri tai puolityhjä katsomot eivät kuitenkaan saa liekehtimään kotisohvalla. Codemasters on lisännyt sessioiden loppuun animaationpätkiä kuljettajasta, mutta yllättävän onnistumisen hetkellä pantomiimimaiset onnittelevat eivät riitä välttämään sitä tunnetta, mikä jämatallissa syntyisi, kun kuljettaja nousee ensi kertaa pisteille. Voittaessa riemu sentään on hivenen korkeammalla, mutta miksi ihmeessä peli kuvaa kuljettajan nousua autosta, eikä palkintojenjakoa?

Moninpeli on onneksi saanut osakseen monia ehostuksia, ja

nyt kautta on mahdollista taittaa samassa tallissa kaverin kanssa. Tämä luo mielenkiintoisen yhteistyö- ja kilpailusuhteen, kun pelaajat yrittävät yhdessä tuoda tallille valmistajien mestaruuden, mutta samalla taistelevat itsenäisesti kuljettajien pyytystä. Perinteisempi moninpeli tukee 16 samanaikaista pelaajaa, ja loput lähtöruudukosta voi täyttää tekoälykuljettajilla. Myös jaetun ruudun kaksinpeli on ensi kertaa mukana. Tämä tosin rokottaa näkyvästi grafiikan tarkkuutta.

F1 2011 ei ole vielä valmis nousemaan lajityypin klassikoiden joukkoon, mutta puutteineenkin se tarjoaa nautittavan ajokokemuksen. Kun viimein nousee kärkitalliin ja vuorossa on vuoden suosikki-GP, ei ratissa ole mitään vaikeuksia pysyä jopa yli tunnin kilpailua. Codemastersin näkemys Formula 1:stä on tapahtumarikas, televisiomainen ja kokonaisuutena autenttinen.

Jopa turva-auto on saatu mukaan, ja kilpailun tietty takaisuus auttaa erottamaan pelin lähimmistä haastajistaan.

8

Kimmo Pukkila

PS3, PlayStation, PEGI, and 3D are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "P" is a trademark of the same company. "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Insomniac Games. "Resistance 3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



RESISTANCE 3™

YOU ARE THE RESISTANCE

The world we once fought for lies in ruins. The Chimera have taken everything from us – our homes, our families, our humanity. But now it's time to take it all back. Travel through a nightmare vision of 1950's America in mankind's desperate last stand, take on smarter, newly-evolved Chimera or join other human survivors and take the fight online. You're the last chance to strike back. You are the resistance.

myresistance.net

OUT NOW



PS3™
PlayStation 3



SONY
make.believe

SPACE MARINE

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä RELIC ENTERTAINMENT
Julkaisija THQ Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 18

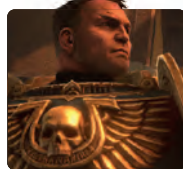


Space Marine on jo aiemmin sci-fi-ympäristöön sijoittuvan Warhammer 40K:n kanssa puuhanneen Relicin ensimmäinen kokeilu tulla taistelut suoraan iholle. Se kertoo Ultramarines-ryhmän komentaja Tituksen tarinan örkkien invaasion pysäyttämistä, ja alkuperäisen tehtävän muuttumisesta joksikin vielä vaarallisemmaksi. Tarinaa viedään eteenpäin lähinnä taistelukohtauksien välissä olevilla videopätkillä. Tituksen mukana kulkee kaksi muuta ultramariinia, mutta muuten hahmokkaalkadi on varsin kapea. Juoni etenee toimintapeliksi varsin mukavasti, ja luo riittävästä motivaatiota etenemiselle ja toiminnalle.

TOIMII PARHAITEN LYHYISSÄ ADRENALIININ TÄYTEISISSÄ PÄTKISSÄ

Pelityylinsä puolesta Space Marine on sekoitus lähitaistelua ja räiskintää. Titus kuljettaa mukanaan yhtä lähitaisteluasetta ja maksimisaaan neljää tuliluikkuu. Aseet päivittyvät edessä tehokkaammiksi vastaamaan voimistuvien vihollisjoukkoja, ja niitä voi vaihdella ajoittain taktisten tarpeiden mukaan. Yksinkertainen lähitaistelu ja eri aseiden yhdistelmät on hyvin kunnossa, ja etenkin muutama tussari nostattaa väkisin hymynkareen huulille.

Toiminta on koko ajan sujuvaa, mutta pidemmissä sessioissa sen yksinkertaisuus alkaa syödä peli-iloa. Kun aseiden päivittymistä lukuun ottamatta minkäänlaista hahmonkehitystä ei käytännössä ole, Space Marine toimii



1 KEISARIN SOTURIT

Space Marinen eri rodut tuntuvat harmillisen tasapainetyylinä. Mariinit itseään ovat Warhammerin maailmassa muukalaisvihamielisiä ja täysin fanaattisia ihmiskunnan ja keisarin puolustajia.

2 ON VAIN SOTA

Moninpeliä ei arvioversion ja peliseurauksen puuttumisen takia päässyt testaamaan. Kahden pelimuodon, hahmoluokkajohdattujen mätön ja kokemuspisteiden pitäisi antaa Space Marinellemme sen 7-8 tuntisen kampanjan päälle kohtalaisesti pelattavaa.

parhaiten lyhyissä adrenaliinin ja hurmeen täyteisissä pätkissä.

Kiitos Warhammerin taiteellisesti erinomaisen pohjamateriaalin, Space Marine on komea peli. Etenkin mahdollottoman eepisen suuret rakennelmat ja laitteet tekevät välittömän vaikutuksen taivaanrannassa. Muutenkin ulkoasu on hyvin kunnossa. Lisäksi testattu PC-versio pyöri sulavasti ilman konsolikäänöksiä joskus rienaavia ongelmia. Hiiriohjauksen tosin koin hieman kankeaksi, ja rotta vaihtui pian peliohjaimen. Eppisyys jatkuu myös klassista musiikkia sisältävällä ääniraidalla, joka osaa hiljaisemmissä kohdissakin luoda hyvin tunnelmaa tulevan taistelun alla.

Jos pelimekaniikkaa olisi syvennetty monipuolisemmalla taistelulla ja hahmonkehityksellä, Space Marine nousi pykälän ylös "pätevästä räiskeen" pallilta. Nyt se jää örkin irtopään verran vajaaksi huippuarvosanoista. Käsiin jää kuitenkin hyvän kesäisen Hollywood-toimintaleffan kaltainen hauska, mutta hivenen tyhjä tuote.

7 Matti Isotalo



STAR FOX 64 3D

NINTENDO 3DS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä NINTENDO
Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-4 Ikäraja 7

Nintendo yrittää paikata 3DS:n huippupelipulaa jälleen yhdellä uudelleenjulkaisulla. Tällä kertaa Nintendon kannettavalla hypätään tähtihävittäjä Arwingin ohjaksiin ja lähdetään pelastamaan Lylatin aurinkokuntaa ilkeän Androsin invaasioilta.

Starfox 64 3D on iästään huolimatta toimivaa toimintaa. Suurin osa pelistä on putkimaisissa kentissä taistelua, mutta välillä ne avautuvat avoimiksi taistelutantereiksi, joissa voi lentää miten haluaa. Muutamaan otteeseen pääsee ohjaamaan myös tankkia ja sukellusvenettä. Kentät ovat mukavan vaihtelevia ja pelaaminen on hauskaa.

Starfox sopiikin kenttiensä puolesta mainiosti kannettavalle. Osuudet ovat sopivan mittaisia pyrähdyksiä lyhyihin pelihetkiin. Kaikkiaan tehtäviä on 16 kappaletta,

MONINPELI LÖYTYY NELJÄLLE PELAAJALLE, MUTTA VAIN LÄHIVERKOSSA

mutta kun yhdellä pelikerralla läpäistään kerrallaan vain seitsemän, yhdistelmiä riittää runsaasti. Pelattavuuden oppimiskäyrä on kunnossa ja kentiin palaa mielellään vielä uudestaan huippupisteiden toivossa.

Uudelleenjulkaisussa Nintendo on ikävä kyllä jälleen mennyt siitä, missä aita on matalin. Moninpeli löytyy neljälle pelaajalle, mutta se toimii vain lähiverkossa. Nettitaitoja ei ole, eikä pistesaaleja pääse vertailemaan minkään valtakunnan listoissa tai tilastoissa. Ainoa uusi pelimuoto on Score Attack, mutta se ei tarjoa mitään oleellista yksinpeliin nähden. Muut lisät rajoittuvat lähinnä gyroskooppiohjaukseen, jonka avulla voi ohjata liikkuttamalla itse laitetta. Gyro-ohjaus jäi muutamaan kokeiluun, sillä vanha kunnan tatti-ohjaus on paljon tarkempi ja käytännöllisempi. Lisäksi 3D:tä ei tietysti pysty käyttämään gyron kanssa, sillä 3D edellyttää laitteen pitämistä täysin vakaana.

Starfox 64 3D on hankala tapaus. Se on erinomaisen hauska räiskintäpeli, mutta uudelleenjulkaisun taso on niin köyhä ja uudistukset niin laiskoja, että tekee melkein

8 mieli repiä hiuksia irti. Ristiriitaisesti peli on silti 3DS:n parhaimmista. Arttu Rajala



RESISTANCE 3

PLAYSTATION 3

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä INSOMNIAC GAMES Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 18

Resistancen vaihtoehtoinen maailmanhistoria on edennyt kolmanteen osaansa. Pelisarja on jokaisella osallaan selvästi parantanut edellisestä. Resistance 3 pääsee lähelle täyden kympin peliä, mutta muutama ärsyttävä suunnitteluratkaisu estää sen.

Kolmas osa jatkaa täsmälleen siitä, mihin edellisen pelin lopetuksessa jäätiin. On vuosi 1957, ja edellisen pelin sivuhahmo 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.

Peli etenee tiukan lineaarisesti, mutta onnistuu välttämään ahdistavan ränniijuoksen tunnelman. Syy tähän on ahtaita tunnelleita ja avaria ulkotiloja vuorottelevassa kenttäsuunnittelussa. Viholliset eivät ole olleet sarjassa koskaan mieleenpainuvia, eikä kolmakaan kerta loista kuin muutamassa suurikokoisessa pomotaistossa. Laukauksia vaihdetaan pääasiassa varsin pitkältä etäisyydeltä, mutta välillä otetaan myös leka käteen ja nuijitaan lähikontaktissa kaikkea liikkuvaa. Tiivistetysti voi sanoa, että Resistance 3:n avainsana on vaihtelu.

Tarinan loppua kohti pelintekijöiden luovuus tuntuu ehtyneen. Vaikeustasoa on kohotettu lisäämällä päälle käyvien vihollisten lukumäärää,



1 TÄYSI ARSENAALI

Realismia ei edes tavoitella, sillä mukana voi kantaa jopa 12 erilaista asetta. Tuilluikut päivittyvät käytössä, mikä kannustaa käyttämään jokaisesta mahdollisimman luovasti. 3D:n lisäksi myös PS Move-tuki löytyy, ja liikeohjaus toimii hetken opetteluun jälkeen varsin mallikkaasti.

2 VERKKOTAISTO

Pelin tarinan voi pelata myös kaverin kanssa yhteistyötilassa, mikä on mahdollista niin jaetulla nuudulla kuin verkkonkin yli. Normaali verkkomonipeli on maksimissaan 16 pelaajaa varten.

mikä on halpa ratkaisu. Väkisinkin meinaa tulla äitiä ikävä, kun energiamittarin vedellessä viimeisiään eteen loikkaa uusi kymmenen kimeran aalto pysyvä laulaen.

Graafisesti Resistance 3 näyttää hyvältä. Ihmiset liikkuvat luonnollisesti ja kasvoista puuttuu monien pelien helmasynti eli robottimainen puisevuus. Valon ja varjon leikin huomaa välittömästi. Pisteensä iin päällä ilmassa leijailee pölyä, kovan myrskytuulen huomaa ympärillä lentävistä roskista ja luntakin sataa. Kaiken tämän hintana ympäristö ei ole vapaasti tuhoutuvaa, mutta ennalta määrätyissä paikoissa roinaa kyllä lentää. Ainoa rikka rokassa on tikkaita pitkin kiipeäminen, mikä näyttää

TAISTELUSSA KHMIRERAA VASTAAN MEINAA VÄLILLÄ TULLA ÄITIÄ IKÄVÄ

hölmön nykyivältä ja teennäiseltä. Värimaailma on pääosin ruskea ja keltainen eikä juuri muuksi muutu lukuun ottamatta lopun jäistä New Yorkia.

Äänimaailma on oikeastaan ainoa asia koko pelissä, mikä muistuttaa tarinan sijoittuvan 1950-luvulle. Ohi kulkiessaan voi radioista kuulla vanhahtavia biisejä, mikä luo hieman samanlaista tunnelmaa kuin Bioshockissa. Ääninäyttelijät hoitavat työnsä hyvin, ja ovat miltei kaikki jo entuudestaan tuttuja muista peleistä. Resistance 3:ä ei onneksi ole puhuttu suomeksi, mutta kaikki on tekstitetty kotoiselle kielelle.

Vaikka tarina onkin melkoisen hölmö, matka on kuitenkin päämäärää tärkeämpi. Resistance 3 on erittäin vaihteleva paketti, ja pelaaminen on pääosin nautittava kokemus. Jos kokonaisuudesta olisi poistettu loppupuolen tolkkuttomat vihollislaumat ja tarina itsessään olisi mielenkiintoisempi, Resistance 3 olisi voinut olla täyden kympin peli. Nykyiselläänkin se on laatutuote, mutta ei kuitenkaan säilytä korkeaa tasoaan loppuun saakka.

9

Markus Hirsilä

DEAD ISLAND

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä TECHLAND Julkaisija DEEP SILVER Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18

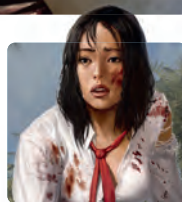


Dead Island alkaa juhlavasti. Pelin alussa päähenkilö viettää railakasta iltaa Banoin yökerhossa ja sammuu lopulta huoneeseensa. Herätessään hän huomaa koko hotellin tyhjentyneen, mikä herättää luonnollisesti paljon kysymyksiä: Mitä on tapahtunut? Ja miksi nuo kaikki lomalaiset juoksevat minua kohti hullunkiilto silmissään ja suu verta valuen?

Dead Island on toteutukseltaan avoimen maailman toimintaroolipeli. Pelaajalle annetaan heti vapaat kädet valtavan Banoin saaren tutkimiseen, ja samoilemista ohjaavat vain saarelta löytyvät eloonjääneet ja näiden antamat tehtävät. Omaa hahmoaan voi myös kehittää pelin kuluessa. Erityyppisiä sankarikandidaatteja löytyy neljä kappaletta, joista jokaisella on omat kehitettävät kykynsä ja taitonsa. Neljä toisistaan eroavaa pelikokemusta takaa, että uudelleenpelaamisarvoakin löytyy.

PELAAJALLE ANNETAAN VAPAAKÄDET VALTAVAN BANOIN SAAREN TUTKIMISEEN

Zombien lahtaaminen nojaa vahvasti lähitaisteluun, ja se on erittäin tyydyttävästi toteutettu. Myös pelin aseistus on pistävän arkkipäiväistä, sillä suurin osa käytettävistä aseista



1 JAKSAA, JAKSAA!

Jokainen liike ja isku verottaa pelihahmolla arvokasta kestävyyttä. Staminan loppuessa ei voi enää taistella lainkaan, joten voimien loppuminen kesken käsikähmän tarkoittaa lähes varmaa kuolemaa. Iskut on siis syytä ajoittaa ja tähdätä huolellisesti.

2 PARATIISISAARI

Banoi ja sen lukuisat epäkuolleet asukkaat ovat ulkoasuiltaan näyttävän iljettäviä ja äänittään hyvällä tavalla inhottavia. Maisemat ovat parhaimmillaan kuin postikorteista ja zombien nykyivät liikkeet ja korinat aiheuttavat karmintaa selkäpiissä.



on tavallisia jokapäiväisiä esineitä, kuten putkenpätkiä, veitsiä tai vaikkapa meloja. Lisäksi jokainen esine heikkenee käytössä, joten aseistuksestaan kannattaa pitää huolta. Pelin taistelujärjestelmän ainoa heikkous löytyy vihollisten vaihtelevuudesta. Tavallisten epäkuolleiden lomaan olisin kaivannut enemmän erilaisia vihollisia.

Yksin ei zombien täyttämässä lomaparatiisissa samoilla, sillä mukana on myös moninpeli. Tämä on onnistuttu sulauttamaan hyvin itse pelin lomaan, sillä mukaan pystyy hyppäämään milloin tahansa. Peli pyöri netin puolella hyvin, ainoastaan neljällä pelaajalla oli havaittavissa pientä nikottelua. Tämä kyllä saattoi johtua huonosta yhteydestä, sillä muulloin peli toimi jouhevasti.

Zombien lahtaaminen on nykyään suorastaan muoti-ilmiö. Niinpä uusin niihin keskittyvä peli sai osaltani varauksellisen vastaanoton. Onnekseni Dead Island on miellyttävän raikas tuulahdus epäkuolleiden lahtaamisgenressä. Lähimmät vertailukohtat löytyvätkin pitämistäni Fallout ja Elder Scrolls -pelisarjoista.

Leevi Rantala

DRIVER: SAN FRANCISCO

PC PS3 WII X360

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä UBISOFT REFLECTIONS Julkaisija UBISOFT
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-8 Ikäraja 12



1 MONINPELISSÄ

Lisää hupia tarjoaa tietysti moninpeli. Verkkoisoihin mahtuu kerrallaan kahdeksan ajajaa. Samalla koneella jaetulla ruudulla onnistuvat puolestaan vain yksi vastaan yksi -kisat. Jaettava ruutua ei voi kuitenkaan harmittavasti hyödyntää nettikaahailussa.

2 WII-VERSIOSSA

Driver: San Francisco poikkeaa Wiillä huomattavasti PC:n, Xbox 360:n ja PS3:n versioista. Shift-omaisuutta ei ole, eikä ajoneuvosta voi hypätä ulos jalkaisille. Myös pelin tarina poikkeaa ja pelaaja pääsee pelaamaan kahdella muullakin pelihahmolla kuin Tannerilla.

Driver oli kovaa kamaa 2000-luvun taitteessa. Kaahailu vakuutti loistavalla ajettavuudellaan ja realistisella vahingonmallinnuksellaan. Ensimmäinen Driver keskittyi olennaiseen, ajamisen nautintoon, ja menestyi niin kriitikoiden kuin pelaajienkin keskuudessa. Sitten seurasi alamäki.

Kolmen heikosti menestyneen jatko-osan myötä pelaaja saatetaan San Franciscoon, jossa päänsä telonut päähenkilö Tanner makaa koomassa. Pelin tapahtumat pyörivät siis miehen vaurioituneen aivokopan sisällä. Nukkumattin maassa kaikki on mahdollista, myös toisen henkilön ruumiin valtaaminen. Shift-ominaisuus onkin Driverin pelimekaniikan ydin – ajamisen lisäksi siis. Vaikka ensi kuulemalta tuntuu, että moisten taikatempujen kanssa mennään vielä pahemmin metsään kuin Driver 3:ssa, kokonaisuus natsaa odotettua paremmin.

Tannerin kyvyt otetaan käyttöön takaa-ajotilanteissa. Kesken kiivaimman kaasuttelun pelaajan "henki" voi loikata autostaan katukuvan yläpuolelle ja valita vastaantulevalta kaistalta sopivan kohteen vallattavaksi. Kun Shift on suoritettu, tällätään uusi ajokki suoraan hiihostavia poliiseja päin. Hahmonvaihto toimii myös valikkosysteemin korvikkeena, sillä Tanner voi sitä kautta siirtyä lintuperspektiiviin ja liikkua nope-

asti kaupungin laidalta toiselle. Kaduilla vilisee sivutehtäviä starttaavia autoja sekä haastespotteja, joihin voi itse valita kulkupelin. Päätarinan kaahailumissiot aukeavat sitä mukaa kun toisijaisia tehtäviä on niputettu riittävästi. Taidokkaasta ja taidottomastakin rälläämisestä ropisee tahdonvoimapesteitä eli valuuttaa. Lompakon voi tyhjentää kasvattamalla autokokoelmaa vaikkapa vuoden -73 Ford Mustangilla tai jollain muulla pelin 140 käyrystä.

Driver: San Franciscon pelattavuus on kohdillaan. Ajotuntuma on sekoitus keveähköä ohjattavuutta sekä fyysisesti painavia ja tien pinnassa kiinni olevia autoja. Eri tyyppiset nelipyöräiset käyttäytyvät kuten olettaa sopii, joskin fyysiikanmallinnus kirjaimellisesti hajoo yhteen-

SAN FRANCISCO PELASTAA PELI-SARJAN VESILIIRROSTA TAKAISIN KAISTALLEEN

törmäyksissä.

Uusin Driver on ainakin minulle ristiiritäinen tapaus. Yhtäältä vieroksun konseptin perustamista koomahourailuun – haluaisin pitää ajamisen puhtaana taitolajina ilman mitään hokkuspokkusta. Toisaalta tuntuu, että San Franciscossa ei ole tarpeeksi erilaista tekemistä, vaikka tehtäväluku nouseekin pariin sataan. Toiston aiheuttamaa puudutusta voi yrittää lieventää leikkimällä erikoiskyvyillä. Kokonaisuutena pelimekaniikka toimii, mutta vaikka Driver: San Francisco jättää aiemmat kolme tekelettä puremaan pölyä, on sarjan ensimmäinen osa yhä se ainoa oikea Driver.

7

Eerik Rahja

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä EIDOS MONTREAL
Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 15

Human Revolution kutittelee monia vähälle huomiolle jääneitä nostalgiahermoja. Cyberpunk-henkisessä maailmassa suuryhtiöt ovat vallanneet alaa ja ihmisen biologinen evoluutio on siirtymässä kyberneettisen tieltä. Peli käsittelee petosta ja transhumanismia vilisevän juonensa ohessa ihmistyden määritelmää, Jumalan olemassaoloa ja muita kevyitä aiheita. Pelaaja itse on Adam Jensen, Sarif-korporaation turvallisuuspäälikkö. Tavallinen päivä toimistolla muuttuu kuitenkin räjähtäen sukelukseksi teollisuusvakoiluun, inhimillisyyden etsinnän ja suurien totuuksien suohon.

Nykypeleihin poikkeuksena vartijoiden ja turvajärjestelmien ohittaminen havaitsemattomana tuntuu mielekkäämmältä kuin liipaisin-

KULTTIPELI DEUS EX ON SIIRRETTY ONNISTUNEESTI VUOTEEN 2011

sormea kurittaen. Tekniikalla kyllästetty Adam voi muuttua näkymättömäksi, hyppiä kolmen metrin loikkia tai hakeroitua niin tallelokeroon kuin pankkiholviinkin kenenkään huomaamatta. Toiminnallisemmatkin ratkaisut onnistuvat monipuolisen asevalikoiman ansiosta. Hahmonkehityksen tukemana peli antaa vapaat kädet tilanteiden ratkaisuun.

Deus Exin maailma on pääosin synkkä, rähjäinen ja täynnä monenlaista eläjää. Se ei ole teknisesti maailman pärjätävien peli, mutta teknisen suorituksen se korvaa onnistuneella visuaalisella tyyllillä. PC-versio pistää konsoliversioita paremmaksi, tuottaen ruudulle tarkempia pintatekstuureita ja toimivamman käytöllisyyden. Ainoa merkittävä pettymys onnistuneen ääninäytteen ja vahvan juonen kannalta on hahmojen kankea kasvoanimaatio. Keskusteluista on paljon, eivätkä voimakkaat tunteet välity virtuaalikasvohihaksiin kunnolla.

Human Revolution on esimerkki kuinka tuoda vanha pelisuosikki onnistuneesti nykypäivään. Pelin käsittelemät aiheet ovat niihin paneutuvalla mielenkiintoisia ja ajankohtaisia. Valinnan vapautta on vaikka muille jakaa. Peli-

rytmiitys säilyy koko ajan tiiviinä, eikä pääjuoni pääse unohtumaan.

9 Matti Isotalo

XENOBLADE CHRONICLES

NINTENDO WII

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä MONOLITH SOFT. Julkaisija NINTENDO
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12



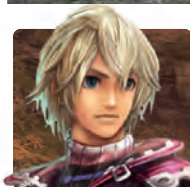
Xenoblade Chronicles lainaa paljon perinteistä japanilaisista roolipeleistä, mutta se kuitenkin muokkaa niitä tarpeeksi, jotta kokonaisuus vaikuttaa tuoreelta ja mielenkiintoiselta.

Sankarimme Shulk ja Reyn joutuvat keskelle rajuja taisteluja, kun Mechon-koneet hyökkäävät heidän kotikyläänsä. Taistelujen tuoksinassa Shulk huomaa kykenevänsä käyttämään legendaarista Monadon, asetta jonka avulla Mechonien edellinen hyökkäys kukistettiin. Luonnollisesti kaverukset lähtevät pistämään asiat järjestykseen ja kostamaan heidän kotikylänsä ja rakkaansa tappaneelle metallikasvolle. Juoni ei ole kuitenkaan yksioikoinen kostoretki, vaan matkan varrelle mahtuu paljon erilaisia mutkia, jotka heittelevät juonenkuljetusta eri suuntiin.

MATKAN VARRELLE MAHTUU MONENLAISIA MUTKIA JA KÄÄNTEITÄ

Xenobladen maailma muistuttaa ensi näkemältä tyypillistä fantasiamaailmaa, mutta sitä se ei silti ole. Se on nimittäin rakentunut aikojen kuluessa kahden paikoilleen jähmettyneen jättiläisen päälle. Valtavasta mittakaavasta voi saada muistutuksen vilkaisemalla taivaalle, jossa voi nähdä siintävän jättiläismäisen miekan tai toisen jättiläisen pään. Kaikki pelin alueet ovat todella laajoja, joten tutkittavaa ja löydettävää riittää.

Tekeminen ei lopu tässä pelissä kesken. Jokaisessa kaupungissa tai kylässä löytyy useita avuntarvisijoita, joiden auttaminen lisää sankarimme mainetta kyseisessä paikassa. Tämä taas avaa suoritettavaksi vaativampia tehtäviä ja parempia palkintoja. Lisäksi mukana olevien hah-



1 LEVEL UP!

Omia ja ryhmäläisten kykyjä parannellaan tehtävistä ansaittavilla Affinity-pisteillä. Pelissä voi myös luoda omia esineitä ja lumota niitä taisteluissa kehittyvillä jalokivillä. Koko prosessi on monimutkainen, mutta myös hyvällä tavalla joustava.

2 YKSINOIKEUDELLA

Nimestään huolimatta Xenoblade Chronicles ei ole jatkoa Xenosaga-sarjalle. Pelin takana on kuitenkin sama ohjaaja Tetsuya Takahashi ja Monolith Soft, jotka tekevät pelejä nykyään yksinomaan Nintendolle.

mojen keskinäinen kiintymys toisiinsa kasvava, mikä avaa taas uusia juonenkäänteitä pelaajan ihmeteltäväksi.

Eryistä huomiota ansaitsee myös reaaliaikainen taistelujärjestelmä. Se saattaa aluksi vaikuttaa sekavalta huitomiselta tekoälyn pelihahmojen tehdessä mitä huvittaa. Kun nopeaan mätkimiseen pääsee sisälle, paljastuu sen alta mukavan monipuolinen ja syvälinen järjestelmä. Perushutkiminen on automaattista, mutta erikoisliikkeet valitaan alalaidan taistelupalkista. Liikkeitä voi myös yhdistellä hahmojen välillä tehokkaiksi sarjoiksi, ja onneksi tekoälyn hoksottimet ovat pelissä kohdallaan. Kumppanit osaavat automaattisesti jatkaa pelaajan tekemiä hyökkäyksiä, joten tuhosiin hyökkäysten suorittaminen käy helposti.

Xenoblade Chronicles on erittäin vaikuttava kokonaisuus. Sen mielenkiintoinen ja laaja maailma tarjoaa paljon tutkittavaa, ja sen ainoa kauneusvirhe löytyy sitä pyörittävästä raudasta. Wii ei valitettavasti kykene täysin vastaamaan pelin asettamiin vaatimuksiin, mutta se ei silti laske peli-iloa pätkäkään.

9

Leevi Rantala



CONTRE JOUR

IPHONE IPAD

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä MOKUS
Julkaisija CHILLINGO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 3

Limbo, Cut the Rope, Patapon, World of Goo, Loco Roco, Spirits for iPad ja jopa Angry Birds tai Katamari Damacy hehkuvat Contre Jourin lävitse. Chillingon katalogiin sulavasti istuva pulmapeli loistaa visuaalisella tyyllillään ja yksinkertaisella pelimekaniikallaan lainaten reilulla kädellä edeltäjiensä vahvuuksia.

Pelin kantava tyyli on Limbon kaltainen varjojen maailma, jossa luodaan illuusio vastavaloa tyylikkään mustilla elementeillä ja pelihahmolla. Pataponia muistuttava yksisilmäinen otus rullaa pelikenttien läpi pelaajan manipuloimissa alla olevaa maata kuin mustaksi muuttuneessa Loco Rocossa. Pelaaja virittelee pelihahmoon tarrautuvia kuminauhoja välillä lingoten hahmoa ritsalla kuten Angry Birdsissä konsanaan.

Kontrollit ovat pelissä intuitiiviset, mutta parhaimman kokemuksen tarjoaa kuitenkin suurempinäyttöinen iPad. Maan muokkaaminen ei ole läheskään yhtä nautinnollista pienellä iPhone:n tai iPodin näytöllä. Mustien lätkien tökkiminen hahmon hyppäyttämiseksi turhauttaa ja aiheuttaa epäonnistumisia, ellei sormi ole juuri oikealla kohdalla.

Pelin äänimaailma on toimiva. Pelin päähahmo kikattelee ja äänitelee hauskaasti, kuminauhon kiinnittäminen napsahtaa miellyttävästi ja kentän passiivisetkin elementit saattavat huokailta kosketuksesta. Taustalla soiva mollivoittoinen pianomusiikki täydentää varjoista tunnelmaa.

PULMAPELI LOISTAA VISUAALISELLA TYYLILLÄÄN

Contre Jour on ensisilmäykseltä huikaisevan kaunis Limbomainen Cut the Rope. Taustalla soiva pianomusiikki on kuin lääkettä valtavirtapelin synnyttämään puudutukseen. Lopulta Contre Jour kuitenkin aiheuttaa ristiriitaisia tunteita: musiikki toistaa itseään ja alkaa ärsyttää, Limbon kaltaista syvällistä sanomaa ei ole, tyyli tyypistyy kuluneeksi indie-kliseeksi ja pelin erityisin jää kaiken imitoinnin varjoon. Ironiaa tai edeltäjiensä kohdistuvaa rakkautta uhkuva pelimontaasi on kuitenkin vangitsevan

8

taiteellinen juurikin tämän ristiriitaisen tunteen vuoksi.
Annakaisa Kultima

Reach the motor bay



Follow Skyler



ROCHARD

PC PS3 Pelityyppi PULMAPELI / TOIMINTA Kehittäjä RECOIL GAMES Julkaisija SONY Julkaisu 28.9. Pelaajia 1 Ikäraja 7

Helsinkiläisen Recoil Gamesin uusi ladattava peli näyttää jälleen, ettei kotimaisilta pelinikkareilta puutu ammattitaitoa. Vaikka kilpailu on kovaa, lukeutuu Rochard helposti vuoden parhaimpien latauspelien joukkoon.

Pelaaja hyppää kiveäkin kovemman avaruusmainarin John Rochardin saappaisiin. Juuri kun laserhakku on iskenyt "kultaa", sekaantuu kuvioihin kaikenmoisia avaruuspiraatteja ja ilkeitä korporaatioita. Eihän sellainen peli vetele, joten on aika laittaa country soimaan ja potkia häiriköt ulos ilmalukosta.

Rochard on sulavaa sivusta kuvattua tasoloikkaa, johon yhdistyy saumattomasti sekä toimintaa että pulmien ratkaisua. Pääpaino on kuitenkin aivonystyröiden haastamisessa, mutta sopiva määrä toimintaa pitää jännitystä yllä ja pelaajan varmasti hereillä.

Rochardin päätyökalu on G-Lifter-lastaustyökalu, jolla tieltä siirtyvät suuretkin esteet. Pelaaja voi myös koska tahansa kytkeä alhaisemman painovoiman päälle, jolloin askeleet, hyyt ja raskaat kontit liikkuvat entistä lennokkaammin. Lasersäteet, erilaiset voimakentät ja käänteisen painovoiman huoneet pitävät huolta, että vaihtelua riittää kiitettävästi. Aseita löytyy rynkynomaisesta teollisesta louhintaleikkurista erilaisiin räjähteisiin, mutta ylivoimaisesti tyydyttävintä on ottaa ja liiskata vastustajat



1 UUTTA SUOMESTA

Recoil Games on uusi tuttavuus kotimaisella pelinäyttämöllä. Rochard on vuonna 2007 perustetun studion ensimmäinen peli.

2 GROOVY

Pelin musiikit ovat Poets of the Fall -yhtyeestä tunnetun Markus Kaariosen käsialaa. Countryn, rockin ja 1980-luvun elektronisen musiikin yhdistelmä onnistuikin luomaan mukavan ainutlaatuisen tunnelman.

tarkasti viskatulla lastauskontilla G-Lifterin avustuksella.

Värikkään iloinen ulkoasu miellyttää silmää, mutta päähahmo Rochard on se pe-

TYYDYTTÄVINTÄ ON LIISKATA VASTUSTAJAT TARKASTI VISKATULLA LASTAUSKONTILLA

lin todellinen valopilkku. Ronski ja reipas työmyyrä on ilahduttavaa vaihtelua monien pelien tylsiin metroseksuaalisankareihin. Muissa hahmoissa ei ole aivan samanlaista särmää. Vaikka animaatiot ovat yleisesti hyviä, välivideoiden toteutus on varsin kömpelöä. Tunteellisissakin kohdissa ukot seisovat tönkkönä lähinnä vain käsiä heiluttaen. Ääni- ja musiikkipuolella on onnistuttu paremmin. Hyvää ääninäyttelyä säästää erinomainen musiikki, jota käytetään juuri sopivan säästeliäästi.

Rochard on onnistunut ladattava peli. Pelattavuus on erinomaista ja pitää hyvin otteessaan. Lyhyt kuuden tunnin kesto hieman kismittää, eikä uudelleenpeluuarvoa juuri ole, ellei halua metsästää kaikkia saavutuksia. Mukaan olisi hyvin suositut esimerkiksi jonkinlaisen kaksinpelin. No, se sitten Rochard 2:ssa.

8 Arttu Rajala



ARCANA HEART 3

PS3 X360 (Kirjoittanut: Eerik Rahja)

Arc Systems tuo itäisten arcadeluolien uumenista aimo annoksen Japanin omintakeista hulluutta kotikonsoleille. Tässä taistelupelissä mm. puoliksi koiraa muistuttava ninjatyttö sekä tuplapistooleja heilutteleva ruotsalaisliikka ottavat toisistaan mittaa 23 toisistaan selvästi poikkeavan tyttöhahmon joukossa. Pelin taistelujärjestelmä on laadukas ja siinä piisaa syvyyttä ja opettelemista. Yksinpelikampanja ei puolestaan ole kummoinen, mutta verkossa meno on kovatasoista, ja sitähän tappelupelien suurkuluttajat arvostavat.

7



BODYCOUNT

PC PS3 X360 (Kirjoittanut: Mika Sorvari)

Codemasters on iskenyt ruuhkaisille ensimmäisen perheen räiskintöjen markkinoille, mutta valinnut aseeseen perin pohjaisen keskinkertaisen ja unohdettavan pelin. Lyhyt itseään toistava kampanja ja kevyt moninpelipanostus tuomitsevat sen alelaarin pohjalle. Hajoavista ympäristöistä voi repiä jonkin verran hupia, eikä toiminnasta ole pulaa, mutta hänöille juonelle ei voi kuin nauraa. Siinä missä pienemmän budjetin tuotannoissa yleensä panostetaan persoonallisuuteen, on tässä menty vastakkaiseen suuntaan. Harmi.

5



FRUIT NINJA KINECT

XBLA (Kirjoittanut: Tero Kerttula)

Ruutu täyttyy hedelmistä, elämä on huitomista. Siinäpä Fruit Ninja kaikessa lyhykäisyydessään. Pelin idea ei Kinect-version myötä muutu miksikään, vaikka lihaa onkin luiden ympärille hieman lisätty. Kun peli toimii, huitominen on hauskaa ja toimivaa puuhaa kahvitauon piristykseksi. Kinect käyttäytyi kuitenkin tavallista krantummin pelin kanssa, ja 800 pisteen eli 10 euron hinta on hieman yläkanttiin pelin kestoon nähden. Se on silti Kinectin omistajille tällä hetkellä melkein pakko-ostos, sillä muutakaan pelattavaa ei juuri nyt ole.

7

WARHAMMER®
40,000

SPACE MARINE®

I AM WAR



AVAILABLE NOW



GameStop

power to the players™

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

XBOX 360

XBOX
LIVE



PS3™



STEAMWORKS



18™
www.pegi.info



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, AMD Athlon, 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.





Sucker Punch

Mitä sitä juonesta kun on nättejä tyttöjä ja isoja pyssyjä



Näyttelijät **Emily Browning, Vanessa Hudgens & Abbie Cornish**
Julkaisija **WARNER BROS.**
Ohjaus **ZACK SNYDER**
Genre
TOIMINTA / FANTASIA

SUCKER PUNCH RETOSTELEE aisteja hivelevillä toimintakohtauksilla, ylityylikkällä taistelukoreografioilla ja toinen toistaan viileämmillä hidastuksilla. Värikylläisen viihteen verukkeena käytetään traagista tarinaa, jossa korkealaatuisesta porttolasta pakoon pyrkivä tyttökatras upottaa itsensä videopelimaisiin fantasioihin löytääkseen esineet, joilla kissalan portit avataan ja suloinen vapaus viimein koittaa.

Pakenemiseen tarvitaan viisi esinettä, jotka kaikki hankitaan hämäämällä niin asiakkaita kuin henkilökuntaakin villillä tanssilla. Jokainen tanssi on kuitenkin sankarittarelle niin traumaattinen teko, että sitä pitää paeta mielikuvituksekkaisiin fantasiamaailmoihin, jossa tyttö toverineen muuttuu kasvottomia pahiksia vastaan taisteleviksi supersotureiksi.

On päivän selvää, että koko juonen irvikuva on vain puhdas veruke fantasiamaailmoin sukeltaiselle ja niissä käytävälle äärimmäisen tyylikkaille taistelukohtauksille. Viiden metrin hidastetut loikat, sarjatalta sylkevät rynnäkkökiväärit ja viuhuvat katanat niittävät niin supernatseja, valtavia kivismuraita kuin hopeisia robottisotilaitakin.

Kaikki on siistiä ja viileää, koreaa ja värikästä, ja viimeisen päälle siloiteltua. Toimintakohtausten toteutus onkin henkeäsalpaavan kaunista, mutta vaikka visuaalisesti meininki pitääkin otteessaan, sisältö on tyystin hengetöntä ja persoonatonta.

Tästä suurin kiitos kuuluu näyttelijäkaartille, jolla on yhteensä yhtä paljon karismaa kuin eilen syödyllä pakettisella Hubba-Bubbaa. Töröhuulinen sankaritar omaa kaksi ilmettä, joista toinen on avuton kauris ja toinen hämmennyttänyt kauris. Kohalotoverien epätoivo ja halu päästä vapauteen vaikuttavat yhtä vilpittömältä kuin Nixonin anteesipyyntö. Erittäin puisevan dialogin nolostuttavan tönkö lausunta tuo lähinnä mieleen 80-luvun kokaiinipalkalla tehdyt pornoleffat.

Sucker Punch on kuin kaksituntiseksi venytetty musiikkivideo. Kun se pyörii taustalla sitä sietää ihan hyvin, ja kun tapahtuu jotain nättiä, siitä voi hetken ajan jopa pitää. Mutta heti, kun joku yrittää puhua jotain tai ilvehtiä kuinka nyt aijai ahdistaa voivoi, niin pääkoppaa alkaa kivistää kuin siellä syvällä kallon sisuksissa joku iskisi piikkiä aivokurkiaisesta lävitse.

3

Jori Virtanen



Kameran takana

Kuvaajasta ohjaajaksi siirtynyt Zack Snyder (300, The Watchmen) on profiloitunut hidastettujen toimintakohtausten ja tyylieltyjen lähikuvien mestariksi. Korostetut värit, villit väistöliikkeet ja ylipätevien taistelijoitten käsissä kasoittain kaatuvat viholliset ovat Snyderin tavaramerkkejä, ja eittämättä miehen elokuvien katsominen on mitä miellyttävintä visuaalista nannaa. Snyderillä on kuitenkin pahanatapano unohtaa henkilöohjaus täysin paitsioon, mikä tekee pätevästäkin käsikirjoituksista tuskallista katsottavaa, kun ruutu ei ole täynnä räjähdysä ja pilkkottavaa reittä.



World Invasion: Battle Los Angeles

Ohjaus JONATHAN LIEBESMAN Genre TOIMINTA Julkaisija SONY PICTURES

TEKNOLOGISESTI YLIVOIMAINEN vihollinen tunkeutuu tuhoisin seurauksin siviiliväestön asuttamille alueille tarkoitukseenaan ryövätä itsellään arvokkaita resursseja. Hyökkääjä ei tällä kertaa kuitenkaan poikkeuksellisesti ole USA.

Losiin keskittyvää taistelukuvausta tähdittävät muun muassa yleisön suosikit: Kersantti "Liian Vanha Täälläseen Paskaan", luutnantti "Ei Taistelukokemusta", sekä tietysti sotilaat "Neitsyt", "Kauna" ja "Raskaana Oleva Vaimo Kotona". Michelle Rodriguez toistaa roolinsa kai-kista aiemmista elokuvistaan "Kovana Pimuna".

World Invasion: Battle Los Angeles on kuin kliseinen videopeli ilman ohjainta. Taistelukohtaukset ovat kieltämättä hienoja, mutta niiden väliin on tungettu mitä karmeinta puuppaa. On kuin ohjaaja olisi halunnut koota kaikki kuluneet kliseet koko genrestä saman nimen alle, ja vieläpä onnistunut tässä.

Call of Modern Warfare: Homefront Resistance 3 onkin täten melkoisen huononpuoleinen elokuva, mutta toiminnan ystävät voivat kuitenkin saada siitä irti jotain riemua.

4

Mika Sorvari



Jackass 3.5

Ohjaus JEFF TREMAINE Genre REALITY Julkaisija PARAMOUNT

JOHNNY KNOXVILLE JA TÄMÄN JOUKKO myöhäisteinejä palaavat kolmannen elokuvansa merkeissä, mutta on ilmeistä ettei meininki enää yllä vanhalla tasolla.

Ensimmäinen reaktio tähän elokuvaan oli: jumaliste nämä jätkät ovat vanhentuneet. Kovaa biletyä ja pösi-löintiä painottava elämäntyylillä jättää ihmiseen todellakin jälkensä, eivätkä ne ole aina kaunista katsottavaa. Pojat itsekin myöntävät kuinka joka paikkaan sattuu, ja näyttävät toipuvan nyt entistä hitaammin tempauksistaan.

Vauhdin hyytymistä koitetaan korvata heiluttelemalla pippeliä kameralle aiempaa suuremmalla innolla, ja 3.5 onkin melkoinen käärmänäyttely. Tämä ei kuitenkaan peitä sitä että uudet temput ovat melko mielikuvituksettomia, ja tietty rutiinoinaisuus pitää seurata taisteluväsymykselle. Lopputulos henkiikin hieman surumielistä nostalgiaa, etenkin kun levyiltä löytyy myös dokumentti sarjan alkumetreistä. Tämä ei ole kolmikymppisten hommaa, ja ehkä Jackassin on aika antaa tilaa Duudsonille. Vaya con Dios, Stupidos.

5

Mika Sorvari



Senna

Pääosissa Ayrton Senna, Alain Prost, Frank Williams & Ron Dennis

Ohjaus ASIF KAPADIA Genre DOKUMENTTI Julkaisija UNIVERSAL PICTURES

MINÄ EN PIDÄ FORMULOISTA. Minulle ne ovat monotonista ja junnaavaa piirileikkiä, jonka voittajat voi tarkistaa ensimmäisen kierroksen sijoituksista ja säästää itseltään tuntikaupalla aikaa. Dokumentteja minä toisaalta arvostan, etenkin hyviä sellaisia, jotka käyttävät runsaasti aikalaismateriaalia ja elävöittävät historiaa mieleenpainuvalla ja liikuttavalla tavalla. Senna on kaikkea tätä ja enemmän.

Ayrton Senna da Silva aloitti uransa Formuloiden parissa vuonna 1984, ja tästä alkaa käytännössä dokumenttikin. Alkuvuodet vierähtävät nopeasti ohitse ja todellinen draama alkaa vasta McLaren-kaudesta, jossa Sennan ongelmallinen suhde Alain Prostiin sekä FISA:n pomoon nousevat etualalle.

Dokumentin viimeisen näytöksen avaa vuoden 1994 San Marino Grand Prix, jossa Senna menetti henkensä onnettomuudessa. Tätä seuranneet hautajaiset ovat vahvaa katsottavaa ja ne voivat saada ronskimman karjun pyyhkimään silmäkulmaansa.

Sennaa, niin miestä kuin dokumenttiakin on kuitenkin pääasiassa ilo seurata. Kapadia on kahlannut lävitse valtaisan materiaalin tuodakseen

katsojille harvemmin nähtyjä hetkiä lajin historiasta. Ohjaaja pysyy viisaasti hiljaa, antaen aikaisten muistella ja kertoa kokemuksistaan Formula-legendan kanssa.

Blu-raylla dokumentista on saatavilla muhkea, lähes kolmituntinen versio, johon on leikattu mukaan haastattelupätkiä muun muassa Prostilta, joka näyttlee tarinassa ymmärrettävästi suurta osaa. Tätä ei esitetä parhaassa mahdollisessa valossa, mutta tämä onkin Sennan kolmituntinen.

Valintoja on tehty myös siinä mitä Sennasta kerrotaan, ja miten tätä kuvataan. Keskittymällä puhtaasti tämän uraan ohjaaja on välttänyt Sennan yksityiselämän vähemmän loistavat hetket, sekä ne kerrat joina hänen vahvat tunteensa purkautuivat myös negatiivisilla tavoilla. Fanit varmasti arvostavat, mutta puhtaasti dokumentin kannalta tässä erehdytään sankaripalvonnan puolelle.

Minä en edelleenkään perusta Formuloista, mutta tämän dokumentin voin silti katsoa vielä joskus uudestaan, ehkä useinkin kerran.

9

Mika Sorvari

Kuukauden uudelleenjulkaisu



The Doors - 20th Anniversary Special Edition

Pääosissa Val Kilmer, Meg Ryan & Kyle MacLachlan
Ohjaus OLIVER STONE

AMERIKKALAISYHTYE THE DOORS on epäilemättä yksi 1960-luvun merkittävimmistä ilmiöistä. Legendan mittoihin bändin nosti kuitenkin sen keulahahmo Jim Morrison. Oliver Stonen elokuva The Doors on omalla tavallaan laatutyötä, ja suuri siivu tästä kuuluu Val Kilmerin energiselle rooli-suoritukselle.

Elokuva kertoo yhtyeen matkan Kalifornian rannoilta koko maailman tietoisuuteen ja päättyy traagisesti laulajansa kuolemaan kesällä 1971. Minua olisi kiinnostanut, miten yhtyeen musiikki muodostui ja millaisia haasteita sisältyi yhden biisin mat-

kaan treenikämpältä levyille. Harmillisesti suurin osa ruutuajasta käytetään Jim Morrisonin päihdesekoiluun. Yhtyeeseen muut jäsenet jäävät elokuvassa aivan toisarvoiseen asemaan.

The Doors etenee kronologisesti ja selkeästi, mutta viimeiset kolme varttia haukottavat. Painopiste siirtyy lopullisesti LSD-pölyssä heilumiseen. Nuori mies olisi tarvinnut palvonnan sijasta jonkun vetelemään välillä ympäri korvia. Harmillista, sillä näin ikoninen yhtye olisi ansainnut

6

elokuvan, joka keskittyy musiikkiin ja sen vaikutuksiin.
Markus Hirsilä



KIRJA - ARVIO

Gears of War: Coalition's End

Kirjailija Karen Traviss Kustantaja Gallery Books Julkaistu 2011 Sivuja 443

Brittirouva Karen Travissin neljäs Gears of War -romaanin Coalition's End johdattaa lukijat kolmannen Gears-pelin alkutilanteeseen.

Aiemmin Star Wars -kirjoja tehtaillut Traviss kunnostautui kahdella ensimmäisellä Gears-romaanilla niin hyvin, että Epic Games antoi tälle tehtäväksi käsikirjoittaa Gears of War 3 -peli. Tämän vuoksi kirjat ja peli ovat tarinallisesti erittäin tiukasti sidoksissa toisiinsa. Pelisarjan kolmas osa ei ala suoraan kakkososan loppunäytöksestä, vaan pelien väliin jää peräti kolmen romaanin kokoinen aukko.

Tarinallisesti Coalition's End alkaa täsmälleen siitä, mihin edellinen romaanin Anvil Gate lopetti. Neljännen kirjan juonikuvion yksinkertaisuuden ansiosta opuksen voi lukea ilman tietoa aiemmista kolmesta kirjasta, mutta en silti suosittelisi tekevään. Helpointa on mieltää kaikki neljä romaania yhdeksi isoksi tarinaksi, joka on jaettu osiin. Oletettavasti Travissin Gears-tarinan loppuhuipennus on säästetty Gears of War 3:een.

Gears of War 2 päättyi tilanteeseen, jossa ihmisten viimeinen kaupunki Jacinto hukutettiin ja samalla Locust-hirviöiden oletettiin kuolleen. Jäljelle jääneet ihmiset pakenivat Vectes-nimiselle saarelle, ja viimeisen kolmen romaanin ajan ihmiset ovat koettaneet selviytyä uudessa tilanteessa. Sisäisten jännitteiden lisäksi on

myös ulkoinen uhka: kuollessaan räjähtävät lambent-eliöt. Kyseessä on ilmeisesti kohteensa infektoiva "jokin", mutta kukaan ei oikein tiedä mikä. Ajan kuluessa epäilykset kasvavat koko ajan sen suhteen, että sosialistihallitus COG:n poliittinen johtaja Richard Prescott tietää enemmän kuin on valmis kertomaan.

Gears-romaneissa on aina ollut kaksi tarinaa rinnakkain: nykyajassa seurataan ihmisten sopeutumista uuteen tilanteeseen Vectesin saarella, kun taas takautumassa syvennytään johonkin menneisyyden

Kuvauksen keskiössä eivät niinkään ole sotatoimet, vaan yksittäisten ihmisten kokemukset

avaintapahtumaan. Coalition's Endin takautuma on Emergence Day eli päivä, jolloin Locust-hirviöt kaivautuivat Seraplaneetan pinnalle ja hyökkäsivät ihmiskuntaa vastaan. Kuvauksen keskiössä eivät niinkään ole varsinaiset sotatoimet, vaan yksittäisten ihmisten kokemukset maailman mullistuessa.

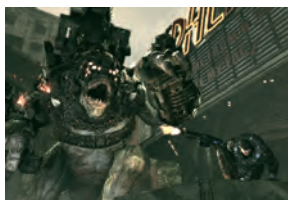
Kirjoissa on yleensä keskitytty myös yhteen tai kahteen keskeiseen henkilö-hahmoon, mutta tässä Coalition's End poikkeaa säännöstä. Sekä takautuma että

nykyajan kuvaus suorastaan vilisevät henkilöitä, joista vain pieni osa on peleistä tuttuja. Travissin tarinat ovat aina olleet henkilöpainotteisia, joten tarkoituksena on varmaankin tutustuttaa lukijat Gears of War 3:n hahmokaartiin. Suureen henkilögalleriaan keskittymisen hintana on, että edellisissä romaneissa aloitettu tarina ei juuri etene, vaan enemmänkin syventää lukijan tietämystä aiemmin pohjustetuista asioista.

Kirjan alussa on havainnollinen aikajana Gears-universumin tärkeimmistä tapahtumista. Tähän asti osaset on pitänyt itse yhdistellä kronologiseen järjestykseen, joten virallinen lista on tervetullut. Toivottavasti seuraavaksi lisukkeena olisi myös kartta Seran maailmasta. Travissin kirjat vilisevät erilaisten paikkojen nimiä, joista vain murto-osa on tuttuja pelejä pelanneille.

Neljännessä romaanissa Karen Traviss on jo hyvin sinut Gears of Warin termistön kanssa, ja kerronta on muutenkin hyvin sujuvaa. Aiempiin opuksiin verrattuna kirja on ehkä aavistuksen vaisu, mikä johtunee paukkujen säästelystä peliä varten. Coalition's Endin lukee silti mielellään, ja sitä voi suositella lämpimästi varsinkin niille, jotka ovat jo aiemmat romaanit läpi kahlanneet ja joille englanninkielisyys ei aseta esteitä.

Markus Hirsilä



Gears of Warin historia pähkinänkuoressa

Gears of War on nykyään lähes Halon veroinen kruununjalokivi julkaisija Microsoftille, mutta sarja on vielä verrattain nuori. Se teki debyyttinsä Xbox 360:lla jouluna 2006. Tuolloin peliä pidettiin osoituksena konsolin tehoista. Raskas ja testosteronia tihkuva maailma puri hyvin Xbox-yleisöön, ja jatkoa seurasi 2008. Samalla alkoi rynnistyminen muihin medioihin. Karen Travissin ensimmäinen Gears-kirja Aspho Fields julkaistiin Gears of War 2:n alla, ja pian pelin jälkeen ilmestyi myös sarjakuvakirja. Kahta ensimmäistä peliä on nyt myyty yli 11 miljoonaa. Niiden ominaisuuksia, kuten suojautumismekaniikkaa ja Horde-monipeliä, on sittemmin jäljitelty muissa toimintapeleissä.



H A A S T A T T E L U

Sony Euroopan uusi johtaja

Syyskuun alussa ylentynyt Jim Ryan kertoo Playstationin näkymistä

Julkistitte hiljattain Playstation 3:n hinnanalennuksen. Missä alusta mielestänne tällä hetkellä liikkuu?

- Jos katsotaan Playstation 2:ta, joka myy edelleen aika hyvin useilla markkina-alueilla, laitekanta on PAL-alueilla reilusti yli 50 miljoonaa. Eilen kerroimme, että PS3:n laitekanta on ylittänyt juuri 22 miljoonaa. Emme ole vielä edes puolivälissä sitä, mitä olemme saavuttaneet PS2:lla. Tästä voi tehdä johtopäätöksen, että Playstation 3:lla on vielä runsain mitoin annettavaa.

PS2:n jatkuvan menestyksen takana on pelivalikoima, joka laajentui ydinpeleistä myös suuren yleisön peleihin. Käykö näin PS3-peleille?

- Luulen niin. Skandinaviassa Singstar oli valtava juttu ja mahdollisti juuri tällaisen kasvualustan. PS3:lla näemme Moven vastaavana turbo boostina. Erona on se, että Move tekee itse pelaamisesta helpommin lähestyttävää. Pelit kuten Move Fitness ja Dancestar Party vievät lähemmäs vastaavaa kokemusta kuin PS2:lla.

Milloin Playstation Vitan voi ostaa Euroopassa?

- Julkaisemme Vitan Euroopassa alkuvuodesta 2012. Se julkaistaan Japanissa, suurin erin, ennen joulua 2011. Tästä voi päätellä, että olemme aika hyvässä vauhdissa joulun mennessä ja alkuvuosi 2012 pitäisi olla saavutettavissa.

Joitakin PS3- ja Vita-pelejä voi pelata ristiin. Näemmekö Vitalla käännöksiä PS3-peleistä?

- Yksi asia, jonka opin PSP:stä, on se, että kuluttajat eivät oikeastaan halua suoria käännöksiä kotikonsolilta käsi-konsolille. Ihmiset ajattelivat, että pelaan sitten enemmän PS3:lla. Lisäksi meillä on laite, joka tarjoaa upeita uusia käyttöliittymiä. Ehdottomasti omien studioidemme osalta, ja myös kolmansien osapuolten, jotka ovat aina vain kiinnostuneempia Vitasta, rohkaisemme kehittäjiä hyödyntämään näitä ominaisuuksia.

Mitä opitte PSN-katkoksesta?

- Olemme satsanneet paljon aikaa ja rahaa tehdxksemme PSN:stä turvallisemman. Pitää muistaa, ettei Sony ollut ainoa, joka sai osansa tietomurroista. Niitä tehtiin FBI:tä ja CIA:ta myöten. Tajusimme kuitenkin, että meidän on parannettava tietoturva.

Pahimmat flopit

Vain harva peli nousee hittistatukseen. Joskus isotkin projektit karahtavat karille julkaisussa. Toimitus nostaa esiin viisi karmaisevinta epäonnistumista pelihistorian vaiheilta.



Duke Nukem Forever

Vuosikymmenen odotus ja tässä on tulos?

Monet uskoivat jo Duke Nukem Foreverin jäävän loppuiksi kehityshelvettiin, kunnes Gearbox otti pelin viimeisteltäväkseen viime vuonna. Tuossa vaiheessa peli oli ollut tekeillä rapiat kymmenen vuotta, vaihtanut pelimoottoriaan miltei yhtä monta kertaa kuin julkaisuaikaansa, käynyt läpi lukemattomia suunnanmuutoksia ja ajanut alkuperäisen kehittäjänsä 3D Realmsin konkurssiin. Se piti kuitenkin saada tehtyä, olihan julkaisusta sovittu. Gearbox kurssi viimein kaiken kokoon, mutta pelistä, jonka piti olla maailman upein ja mahtavin testosteronipommi, oli jäljellä vain ruma, väsynyt rännijuoksu. Pari tissiä ei sitä pelasta.



Master of Orion 3

Pelattavuus romahti edeltäjistä

Master of Orionia pidettiin vielä toisen osan aikoihin esimerkiksi vuoropohjaisena avausstrategiana. Kolmas osa muutti kaiken. Pelinautinto oli lähempänä Exceliä kuin 4X:ää.



Final Fantasy XIV

Potentiaali hukutti hutilointiin

Nettiroolipeli julkaistiin vuosi sitten niim kesken-eräisenä, että Square Enix joutui esittämään kaksi julkista anteeksipyyntöä ja vaihtamaan kehitystiimin. Nyt peliä suunnitellaan uudelleen.



Daikatana

Hypeä ja skandaaleja seurasi farssi

Räiskintää mieheltä, joka osaltaan loi koko genren? Hieno! Paitsi että John Romeron Daikatana ei ollut hyvä. Se tuli kolme vuotta myöhässä ja oli silkkää roskaa: epäreilu, karu ja aivokuollut.



Driver 3

Miljoonat markkinointiin

Driver 3 oli Hollywood-tason satsaus julkaisija Atarille, mutta pelin lopulta ilmestyessä se osoitautui pahasti keskeneräiseksi GTA-wannabeksi. Driverin taika oli tipotießään ja bugeja riitti.

Listat

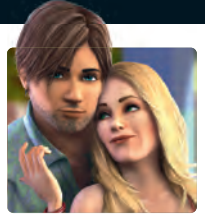
Mitä pelejä suomalaiset ostavat? Listaamme kymmenen suosituinta peliä kahdelta kahden viikon jaksolta.



The Sims 3

Kolmeen kertaan listalla

Harvoin peli kykenee haukkaamaan kolmea paikkaa Top 10:stä. Näin kävi kuitenkin elokuun alkupuolella, kun The Sims 3 esiintyi lisäosineen sijoilla 8-10. Ei huono saavutus pari vuotta vanhaksi peliksi, ja se kertoo jotain sarjan suosiosta.



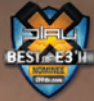
Suomen Top 10, viikot 33-34

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Deus Ex: Human Revolution PC / PS3 / Xbox 360	Square Enix	9
2	Cars 2 DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Disney	6
3	Call of Duty: Black Ops DS / PC / PS3 / Wii / Xbox 360	Activision-Blizzard	9
4	L.A. Noire Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	9
5	Red Dead Redemption Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	10
6	Lego Pirates of the Caribbean DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Disney	8
7	Dirt 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Codemasters	9
8	Zumba Fitness Playstation 3 / Wii / Xbox 360	505 Games	7
9	Duke Nukem Forever PC / Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	5
10	Gran Turismo 5 Playstation 3	Sony	8

Suomen Top 10, viikot 31-32

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

Listat kokosi Suomen peliohjelma- ja multimedia-yhtiöstä FIGMA ry yli 200 kotimaisen pelikaupan myyntiraporttien pohjalta. Lista ilmestyy joka toinen viikko. Lue äästäkohtaiset listat osoitteesta www.gamereactor.fi



DEAD ISLAND™

A PARADISE TO DIE FOR



9/9/11

DEADISLAND.COM



XBOX 360



PS3



PC



© Copyright 2011 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. Developed 2011, Techland Sp. z o.o., Poland. © Copyright 2011, Chrome Engine, Techland Sp. z o.o. All rights reserved. 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. "D", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.