

PLAYSTATION 3 | WII | XBOX 360 | 3DS | PC | PS VITA

ILMAINEN
PELILEHTI
Kesäkuu 2012
Numero 45

Game reactor

Poh

www.gamereactor.fi

**E3-
SPESIAALI**

Dead Space 3 ja
muut kuumat
uutuudet



TOIMITUKSEN KESÄTERVEISET

Lue Gamereactorin toimituksesta lisää osoitteesta Gamereactor.fi/toimitus



Kimmo Pukkila

Kesälomalupaus: lupaan pelata ainakin yhden kesken jääneen pelin loppuun. Niitä on useita, koska talvi oli laatupelien tykitystä. Julkaisutahti hiipuu keskikesäksi, mutta uusi aalto hämmöttää jo elokuussa. Sillä välin kannattaa nauttia myös auringosta!



Mika Sorvari

Kesä ei ole sitä pelaamisen juhla-aikaa. Sitteepöly tukkii tuulettimet ja kohonnut lämpötila saa PC:n tuntumaan kämpän nurkassa juuri siltä sähkökiukaalta mikä se onkin. Nyt on siis selvästi aika vaihtaa tablettipelaamiseen jalavan varjossa.



Markus Hirsilä

Uuden Gears of Warin julkistus sai fiilikset korkealle. Sadetta pataen sisälle Witcher 2:n maailmaan. Onneksi on myös kavereita, joiden kanssa käydä terassille ja lenkillä. Pelkkä punttisalilla puurtaminen kävisi yksinäiseksi. Ylös ja ulos: kesä on in!

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 45 / kesä-heinäkuu 2012



Pelaajan hiljainen suvi

Kesä on ehdottomasti suosikkivuodenaikani. Pitkät päivät, auringonpaiste, lämpimät ilmat ja se, että ulkona ylipäättensä viihtyy kukkua vaikka vuorokauden ympäri, tekevät kesästä vuoden parasta aikaa. Tietysti jos vielä sattuu pääsemään lomalle, niin mikä sen mukavampaa. Pitää vain muistaa, ettei nuppi pala, eikä örvellä järven rannassa sepälus auki.

Puhtaasti pelaajan silmin kesä ei kuitenkaan ehkä ole se kaikkein herkullisin ajanjakso. Kun katsoo tämänkin kesän julkaisulistaa, huomaa nopeasti ettei kyseessä todellakaan ole pelimaailman sesonki. Pääinvastoin näyttää siltä, että julkaisijat, pelimedia ja pelaajatkin ovat siirtäneet katseensa putkinäköisesti jo tulevaisuuteen. Tähän syynä on tietysti kesäkuun alun megalomaaninen pelitapahtuma E3. Mitä sitä pieniä kesäpelejä katselemaan, kun syksyn ja talven horisontissa vilisee uusia Haloja, päheitä konsoleita ja muuta hypemittarin poksauttavaa viihdettä. Tämänkin numeron sisällöstä olemme omistaneet pelkästään E3:lle mahtavat 13 sivua ja sen lisäksi on vielä testattuja ennakkopelejä sekä artikkeleja. Ei ihme, että kesän anti voi verrattuna näyttää hieman ankealta.

Tämä on tietysti osaltaan täysin totta, mutta jos jaksaa karistaa silmistään pahimmat E3:n haavehiekat, niin voi huomata, että kyllä sitä tänä kesänäkin on jotain huomionarvoista pelattavaa tiedossa. Heinäkuun alussa alkaa muun muassa Microsoftin vuotuinen kesäkampanja Summer of Games, jossa on jo monen vuoden ajan totuttu näkemään erinomaisia nimikkeitä. Tänä vuonna tarjolla on jälleen viisi peliä, ja niistä pistää silmään erityisesti tunnelmalliselta näyttävä 2D-tasoloikkatoiminta Deadlight, joka tuo väistämättä mieleen parin vuoden takaisen mainion Shadow Complex -pelin.

Täysimittaisen pelien puolelta erikoisen kutkuttava voi olla Segan Anarchy Reigns, joka on tosin kärsinyt harmittavista myöhästymisistä. Toivottavasti ne eivät ole huono merkki pelin laadusta, sillä sen mätke on näyttänyt ennakkoon kovin viihdyttävältä. PC-pelaajilla kesän kohokohta on puolestaan epäilemättä Steam-palvelun alennusmyyntikampanja, joka pyörähtäneenä käyntiin heinäkuussa. Jos vanhat merkit pitävät paikkansa huippupelejä on sellaisissa alehinnoissa, että niitä tulee ostettua vähän liiankin ähräkkäästi.

Mainittuja kesän kohokohtia tai niiden aikoja ei kuitenkaan tarvitse arvailla. Tuttuun tapaan kaikki pelialan mielenkiintoisimmat uutiset ja kuumimmat arviot löytyvät kesähetkien aikana Gamereactorin verkkosivuilta. Lehden osalta toimitus kuitenkin siirtyy ansaitulle tauolle, ja seuraava Gamereactor ilmestyy vasta ensi elokuussa. Toivotan itseni ja koko toimituksen puolesta lukijoillemme ja kaikille pelaajille oikein aurinkoista kesää!

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 / Tero Kerttula / Markus Hirsilä
Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tuomas Jalamo / Joni Eriksson /
Raine Laaksonen

Osoite Gamereactor Finland
Niinikuja 3 / 01360 Vantaa

Puhelin 050 375 7728

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Julkaisuitiheys 10 numeroa vuodessa

Paino Color Print A/S

Paperi MWC

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 ilmaisjakelulehti, jota tekee viisi eri toimituskuntaa Suomessa, Ruotsissa, Norjassa, Tanskassa ja Saksassa. Suomessa Gamereactoria jakelevat muun muassa Prisma, Citymarket, Gigantti, Gamestop, ToysRus, Anttila, 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 sata pelien jakelijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona omille verkkosivuilleen.

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S

Testiversiot:

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

PC-pelit pyrimme testaamaan parhaimmalla mahdollisella laitteistolla. Tällä hetkellä käytössä oleva huippukokoonpano on Jimm's PC-Storen valmistama Military Class Destroyer. Kokoonpanon tiedot löydät osoitteesta: www.jimms.fi/tuote/JIMM-MC2-DR



Ikärajat:

Peliarvioissa annetut ikärajat ovat PEGI-järjestelmän mukaisia. PEGI-luokitukset ovat EU:n hyväksymä standardi ja kuvaavat tuotteen sisältöä sekä soveltuvuutta eri ikäryhmille, ei pelin vaikeustasoa. Ikärajat ovat 3, 7, 12, 16, 18 vuotta. 18 vuoden ikäraja on lainvoimainen.

Verkkotekstit:

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

**DOWNLOAD
THE DEMO
NOW ON**

**XBOX
LIVE**



PlayStation Network

**"SPEC OPS:
THE LINE
DESERVES YOUR
ATTENTION"
IGN**

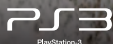
SPEC OPS® THE LINE



**PRE-ORDER
AND GUARANTEE
YOUR COPY OF SPEC OPS
THE LINE INCLUDING
THE FUBAR
MULTIPLAYER PACK**

**2x XP for 1 Week
AK47 unlocks
at rank 1
Officer Class
Gameplay Bonuses
Clan Accessory Pack**

**29 JUNE 2012
PRE-ORDER NOW
WWW.SPECOPSTHELINE.COM**



© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. Darkside and the Darkside logo are trademarks of Darkside Game Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PS3", "P3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. This software product includes Autodesk® Kynapse® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Kynapse is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Uses FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 by Firelight Technologies. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product.

Tempo



DEAD SPACE 3

EA:n avaruuskauhu jatkuu avoimemmissa maisemissa ja uuden moninpelin kera.

Dead Space oli omalaatuinen yllätys, kun se julkaistiin vuonna 2008. Insinööri Isaac Clarken tarina USG Ishimuralla oli täynnä draamaa ja jännitystä, kun mies koetti päästä vaimonsa luokse koko aluksen jouduttua hirveiden hirviöiden kurimukseen. Dead Space 2:ssa vaimon sijasta keskityttiin Isaacin hajonneeseen psyykeen nekromorfien mellaessa avaruusasema Sprawlilla. Pelien eroa voisi verrata siirtymään Ridley Scottin Alienin ja James Cameronin Aliensin välillä, tarinan ja taistelun paisuessa entistä intensiivisemmiksi.

Tulevan Dead Space 3:n koukkuna on yhteispelimuoto. Kaksinpeliin voi siirtyä tai siitä voi poistua milloin vain, joko verkossa



E3 2012

tai kotisohvalla. Co-op korvaa kakkososan kilpailullisen nettipelin.

Pelistä esitetty demo avautui kylmettyneestä, ylösalaisin roikuvasta Isaacista, jonka partaa koristivat veri ja kuura. Kyseessä ei ollut selvästikään tämän elämän huippuhetki. Ruhjeiden peittävä mies veti itsensä ulos romuttuneen aluksen hyllystä, jonka palavat kappaleet koristivat nyt planeetta Tau Volantiksen lumisia maisemia. Kinoksissa rämpiminen sai pian vakavamman käänteen, kun uusi nekromorfityyppi hyökkäsi luolasta päin näköä.

Fodder-morfi muistuttaa lähinnä vuorikiipeilijää, jonka molemmat kädet on korvattu kiipeilyhakuilla. Keltaisine demoninsilmineen tämä on ikävän näköinen asiakas, ja sen taktiikat muuttuvat taistelun edetessä. Menettäessään kätensä se hyökkää ylävartalostaan tursuavilla lonkeroilla, kun taas jalattomana se vetäytyy ja ammuskelee Isaacia etäältä.

Muutaman tällaisen vastustajan jälkeen Isaac harhaili suoraan

puuskaiseen ja tiheään lumimyrskyyn. Myrskyn voima oli heittää miehen alas jäätasangon reunalta, mutta nopea quick time eventien sarja esti tätä tapahtumasta. Maastosta paljastui auringonlaskun valaisema tukikohta, jonka jäinen tundra oli miltei neliassut osakseen. Pienenä graafisena yksityiskohtana mainittakoon Isaacin olkapäille kertyvä lumi, joka karisi maahan aina hahmon liikkeessä.

MYRSKYN VOIMA OLI HEITTÄÄ MIEHEN ALAS JÄÄTASANGON REUNALTA

Tukikohdan reunamilla Isaac kohtasi ensimmäistä kertaa yhteistyökumppaninsa Carverin. Mattamustalla puvulla ja punaisilla valoilla varustettu Carver on vahvempi ja ronskempi tyyppi kuin Isaac. Tämän rooli tarinassa ei vielä täysin auennut, mutta sen voi olettaa olevan tärkeä osa Isaacin seikkailua, koska pelin voi kuitenkin pelata kokonaan yhteistyötilassa. Perillä vastaan tulivat ensimmäiset ihmisvastustajat, jotka räimivät kovilla taisteluparia kohti. Kohtauksessa oli jotain Unchartedista muistuttavaa, kiitos mukaan lisätyn suojausjärjestelmän. Tämän avustamana voi kyykkiä laatikoiden takana ja vaihtaa laukauksia vihollisten kanssa. Pian kohdattiin myös uudentyypinen, neljästä lonkerosta ja yhdestä päästä koostuva nekromorfi, joka voi herättää kuolleita. Eteen tulikin kaatuneita unitologeja, jotka alkoivat heti räiskii Isaacia, mutta onneksi varsin epätarkasti.

Koska vihollisrintamassa on uusia uhkia ja aseita käyttäviä menijöitä, pitää myös pelaajan valmistau-



JULKISTUKSIA VAIN VUODEKSI

E3 2012 kokosi pelialan ammattilaiset kesäkuun alussa Los Angelesiin tulevien pelien äärelle.

Vuoden hypetetyimmät pelimessut ovat taas takanapäin. 4.–7. kesäkuuta Los Angelesissa pidetty E3 2012 jatkoi tuttua perinnettä pelialan kolossaalisena kohtaamispaikkana, mutta samalla ilmassa oli myös odotuksen makua. Suuria yllätyksiä ei tarjottu, vaan julkaisijat keskittyivät vahvistamaan nykyisiä asemiaan ja pumpaamaan viimeisetkin pisarat pian eläköityvästä konsolisukupolvesta.

Microsoft ja Sony olivat varsinkin puolustuskannalla. Kumpikaan ei maininnut sanallakaan tulevista konsoleistaan, jotka julkaistaan todennäköisesti vuoden 2013 lopulla. Pelitarjontaa esiteltiin vain noin ensi vuoden puoliväliin asti, ja valtaosa nimikkeistä oli ennestään tultuja tai ainakin odotettuja. Nintendo oli ainoa, joka tarjosi tietoa uudesta kotikonsolista vahvistaessaan Wii U:n lopulliset ominaisuudet ja "julkaisuikkunan" pelit.



Assassin's Creed III, Far Cry 3, Splinter Cell: Blacklist ja Rayman Legends kuuluivat kaikki messutarjonnan terävimpään kärkeen. Ubisoft vastasi myös messujen isoimmasta yllätyksestä: Watch Dogsista. Pelidemo oli visuaalisesti niin hämmästyttävä, että aluksi sen uskottiin olleen uuden sukupolven peli.

Ei tule tarjonta silti muillakaan kehnolta näyttäneet. The Last of Us, Gears of War: Judgment, Tomb Raider, Crysis 3 ja oheinen Dead Space 3 ovat kaikki hyviä esimerkkejä peleistä, jotka tulevat pitämään pelaajat kiireisinä myös ensi E3:een asti. Konsensus messujen jälkeen oli kuitenkin se, että jotain isoa ja yllättävää jäi uupumaan – oli se sitten PlayStation 4 tai Grand Theft Auto V. Nykyinen konsolisukupolvi on kiistatta lähenemässä loppuaan, ja muutaman viime vuoden kaltaista järjestyttävää yksinoikeushullumylyä ei ollut havaittavissa. Kenties ensi kesän ääni kellossa on jo aivan toinen, kun tulevia laitteita ei tarvitse pitää salassa nykykonsolien joulumyynnin varmistamiseksi.

Kimmo Pukkila

VALTAOSA NIMIKKEISTÄ OLI ODOTETTUJA

Pikmin 3:n julkistuksesta huolimatta Nintendokaan ei silti vielä tarjonnut kovempia paukkujaan, kuten uutta Metroidia, 3D-Mariota saatikka The Legend of Zeldaa.

Julkaisijoista vahvimmin esiintyi ehkä jopa hieman yllättäen ranskalainen Ubisoft. Yhtiö oli ainoa, joka oli mukana kaikkien kolmen konsolivalmistajan lehdistötilaisuudessa, ja sen pelitarjonta näytti vakuuttavalta.



SAUMATON
CO-OP



VALINTOJA MATKAN VARRELLA

Pelissä voi tehdä valintoja sen suhteen, mihin suuntaan tarina etenee, ja näiden lisäksi innokkaimmille tarjoillaan vielä sivutehtäviäkin. Lisäksi kohtaukset muuttuvat hieman sen mukaan, pelaako peliä yksin vai kaksin. Kyseessä on silti yksi ja sama kampanja, jotta siirtyminen kimpappeliin olisi täysin saumatonta.



tua laajentamaan omaa arsenaaliaan sotilaallisempaan suuntaan. Demossa nähtiin muun muassa rynnäkkökivääri, joskin myös perinteiset klassikot kuten plasmaleikkuri tekevät taas paluun. Mukana oleva tuunausysteemi mahdollistaa erilaisten aseiden ja ominaisuuksien yhdistelyn. Haarniskaa voi myös edelleen päivittää, ja jokaisen uuden asusteen mukana tulee joukko uusia ominaisuuksia. Joidenkin avulla voi kantaa lisää ammuksia, toiset tarjoavat bonuksia tiettyjen asetyyppien käyttöön.

Matkan jatkuessa kookkaaseen jääluolaan käynnistivät Isaac ja Carver suuren jääporan telekinesialla, ja tietenkone riistäytyi pian hallinnasta. Nekromorfit hyökkäsivät kaikilta suunnilta, mutta niitä pystyi pukkaamaan suoraan porauslaitteen pyöriviin teriin. Ikävä kyllä samainen pora myös tukki kaksikon tien, mutta staasimoduulia hyödyntämällä sen moottorin saattoi taltuttaa muutamalla hyvin tähdätyllä laukauksella. Poran viimeinkin luovu-

DEAD SPACE 2:N PAINOTTOMAT HETKET TEKEVÄT PALUUN

tettua matka jatkui taas ihmisvastustajien merkeissä, mutta tahti muuttui pian todellisen monsterin ilmaantua paikalle. Koko ruudun täytti hyönteismäinen Nexus, joka valmistautui juuri pistämään Isaacin kapaleiksi, kun demo päättyi.

Tiimellyksen laannuttua pelin taiteesta vastaava Alex Muscat valotti joitakin Dead Space -pelien välisiä graafisia eroja. Visceral Games on työskennellyt tällä kertaa ympäristöjä, joiden inspiraatio on ammennettu 1950- ja 1960-lukujen avaruusseikkailuista. Muscat lupasi, että vaikka alueet ovatkin aiempaa avoimempia, säilytetään pelissä se klaustrofobia, jonka avaruudessa yksin oleminen aiheuttaa. Hän myös vihjasi, että eihän peli ole Dead Space, jos siinä ei olla avaruudessa ja avaruusaluksella. Dead Space 2:n painottomat hetket tekevät siis paluun myös sarjan kolmannessa osassa. Eikä pidä unohtaa Tau Volantiksen jäisiä puhureita, jotka saavat ankaruudessaan Isaacin

nostamaan kätensä kasvojensa suojaksi. Yksi pelin isoista tekijöistä Steve Papoutsis lupaa, että kyseessä on todellinen eloonjäämistarina.

Ammentamalla John Carpenterin The Thingistä Visceral Games on onnistunut viemään pelisarjaa kokonaan uuteen suuntaan. Fokus on nyt yhteispelissä ja toiminnassa, ja vaikuttaa todella siltä, että Dead Space 3 jatkaa kakkosen viitoittamalla tiellä: kaasu pohjaan painetuna. Se, onnistuuko peli todellakin yhdistämään jännityksen, yhteispelin ja jäiset maisemat, jää kuitenkin vielä nähtäväksi ensi vuoden alkupuolelle.

Emil Ryttergaard

Julkaisu PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle helmikuussa 2013

TOP 5 -PELIT

Wii U:lle on ilmoitettu yli 30 peliä – tässä parhaat uutuuudet



PIKMIN 3

Shigeru Miyamoto jatkaa sarjaa kahdeksan vuoden tauon jälkeen

Nyky-Wiin tykkäänään ohittanut Pikmin tekee paluun Wii U:lla. Tarkoituksena on jälleen ohjastaa pikkuruisia pikminejä ja kerätä resursseja, murtaa esteitä ja kukistaa vihollisia. Kosketusnäyttö lisää strategisia mahdollisuuksia, ja HD-grafiikalla piirrettävä maailma on entistä elävämpi.



NEW SUPER MARIO BROS U

Klassista tasohyppelyä

Jotkut konseptit eivät vain vanhene koskaan, ja 2D-Mario on yksi niistä. Uutena ominaisuutena pelissä on Boost Mode, jossa yksi voi asettaa lennossa esteitä neljälle muulle.



ZOMBI U

Ubisoftin verinen Wii U -yksinoikeus

Zombikauhua Lontoossa. Kuolema on pysyvä, ja puraisun saanut hahmo muuttuu viholliseksi, jolta pitäisi varastaa varusteet takaisin uudella hahmolla – tai kavereiden avulla.



LEGO CITY UNDERCOVER

Avoimen maailman rikosseikkailu

Lego City Undercover ei ole aivan GTA V, mutta siinä jahdataan rikollisia avoimessa kaupungissa. Lego-huumori on ennallaan, ja Wii U:n ohjaimella voi paikantaa kohteita.



RAYMAN LEGENDS

Lupsakkaa viiden pelaajan yhteistyötä

Rayman jatkuu entistä legendaarisemmissä puitteissa. Wii U -versio tukee viiden pelaajan yhteistyötä, jossa yksi ohjaa kosketusnäytöllä pörriäistä ja tasoittaa tietä muille.

WII U SAI LOPULLISEN MUOTONSA

Nintendon uusi kotikonsoli panostaa innovatiiviseen paikalliseen moninpeliin.

Viime vuoden E3-messuilla ensi kertaa esitelty Wii U on kokenut vuoden mittaan joitakin muutoksia. Ensinnäkin sen uudenlainen, kosketusnäytön sisältävä peliohjain on muotoiltu ergonomisemmaksi, mutta lisäksi Nintendo esitteli perinteisemmän Pro Controller -ohjaimen, joka muistuttaa hyvin paljon Xbox 360:n peliohjainta. Pelaajien ei kuitenkaan tarvitse välttämättä valita kahden väliltä, vaan molempia voi käyttää peleissä samaan aikaan.

Yksi Wii U:n valteista on Nintendon mukaan epäsymmetrinen moninpelimahdollisuus. Konsoliin voi kerrallaan kytkeä kaksi kosketusnäytöllistä Wii U Gamepadiä, neljä Pro Controlleria tai Wiimotea, tai näiden eri yhdistelmiä.

E3 2012



1 Suuri kosketusnäyttö

Ohjaimen näyttö voi toimia pelissä vaihtoehtoisena kuvakulmana, inventaariona tai karttana. Sillä voi myös pelata pelejä, jopa ilman TV-kuvaa. Se käyttää samaa kosketustekniikkaa kuin 3DS. 6,2-tuumainen ruutu nostaa ohjaimen koon 255 x 133 x 41 milliin. Painoa kertyy 0,5 kiloa, ja käyttöaika on 3-5 tuntia per lataus.

Näin ollen pelaajilla voi olla käytössään eri pelimekaniikat, vaikka nämä toimisivatkin yhteisen päämäärän eteen. Nintendoille ihmisten tuominen yhteen uusilla tavoilla on tärkeämpää kuin konsolin tekniikka sinänsä.

Itse Wii U -konsolistakin tosin saatiin tarkempaa tietoa. Se sisältää nykykonsoleita modernimpaa tekniikkaa, mutta kompaktissa (ja toivottavasti edullisessa) muodossa. Huiputehoja laitteesta tuskin saadaan irti. Se ei silti estä Wii U:ta saamasta ehostettuja versioita esimerkiksi Assassin's Creed III:sta, Batman: Arkham Citystä tai kotimaisesta Trine 2:sta. Wii U on myös taaksepäin yhteensopiva Wiin kanssa, ja Wii-pelien tallennukset on siirrettävissä uudelle konsolille.

Sosiaalinen aspekti näkyy konsolin verkkopalvelussakin. Pelaajat voivat viestitellä Twitter-tyylisillä viesteillä Miiverse-yhteisössä ja hakea esimerkiksi apua vaikeaan pulmaan. Sellain, Youtube ja videochat kuuluvat vakiovarustukseen. Kaikki Nintendo-pelit julkaistaan paitsi levyllä, myös ladattavassa muodossa, ja Wii U tukee joustavasti lisätalennustilaa standardeista SD-korteista USB-kiintolevyihin.

Hinta ja tarkka julkaisupäivä vahvistetaan myöhemmin.

! SPESIFIKAATIOT

Koko 269 x 172 x 46 mm **Paino** 1,5 kg **CPU** IBM Power, 3 ydintä **GPU** Kustomoitu AMD Radeon HD 4xxx **Resoluutio** 1080p / 720p / 480p **RAM** 1,5 Gt **Äänet** 6-kanavainen PCM **Formaatti** 25 Gt:n optinen levy **Muisti** 8 Gt sisäisenä (flash) **Verkko** Wifi b/g/n



ETUMATKA EI TAKAA MENESTYSTÄ

Nintendo ehättää kahdeksanteen konsolisukupolven selvästi ennen Microsoftia ja Sonya, mutta yritys ei voi perustaa menestystään vain varhaisen julkaisuajankohdan varaan. Itse asiassa katsottaessa sekä nykyistä että aiempia konsolisukupolvia aina keskimääräinen konsoli on noussut myydyissä kappalemäärissä voittajaksi.

Nykyisen sukupolven avasi Microsoft, joka toi Xbox 360:n kiireellä korvaamaan tappiollista Xboxia vuonna 2005. Vaikka varhainen julkaisuajankohda antoi Microsoftille kaulan, jonka se on onnistunut säilyttämään Sony vastaan, Nintendo huristeli molemmista ohi seuraavan vuoden Wii-konsolillaan. Sama kuvio toistui myös aiemmassa polvessa. Tuolloin Sega yritti voittaa konsolimarkkinat takaisin lanseeraamalla Dreamcastin selvästi muita ennen, mutta konsoli ajoikin Segan konkurssin partaalle PS2:n dominoudessa koko laitesukupolvea.

Nintendoon tilanne on toki erilainen. Sen peliyksikkö ei ole satoja miljoonia tappiolla, eikä se lähde haastamaan muita peränpitäjänä. Teknisestä näkökulmasta siirtymä Wiistä Wii U:hun on järkevää ajoittaa juuri tähän, koska Wiin rauta on käynyt kehittäjille riittämättömäksi. Joka tapauksessa Nintendo ei voi tuudittautua siihen, että Wii U pärjää vain etumatkansa turvin, kun kilpailijat julkaisevat todennäköisesti tehokkaammat konsolinsa 2013. Yhtiön on osoitettava innovaatiollaan ja pelaillään, että Wii U:n ostoa todella kannattaa.

Kimmo Pukkila



Dreamcast ja Xbox 360 ovat olleet konsolisukupolvensa ensimmäisiä, mutta eivät myydyimpiä konsoleita.



2 NFC-lukija

Aiemmin lähinnä älypuhelimissa käytetty NFC-tekniikka tekee tuloaan konsolirintamalle. Wii U Gamepadin NFC-lukija voi "skannata" erikoiskortteja ja -figuureja peleihin, kun niillä hipaistaan ohjainta.

3 Parannettu asettelu

Prototyypiohjaimen pahimmat epämuikavuuden on korjattu. Liukuohjaimet on korvattu kunnollisilla tateilla ja näppäinasettelua on muokattu käteven sopivammaksi. Samalla päidin selkäpuolta (josta löytyvät myös liipaisimet) on lihavoitettu reunoilta.

4 Toimii TV:n kaukosäätimenä

Ohjain ei aja vain kakkosnäytön virkaa peleissä. Sillä voi myös hallita TV:tä, vaikka konsoli ei olisikaan päällä. Kaukosäädintoiminto pitäisi olla yhteensopiva kaikkien televisioiden kanssa. Se käyttää infrapuna, toisin kuin konsolin ja ohjaimen välinen liikenne.

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Ubisoftin hiippailusarja uudistuu juuria myöten ensi vuonna julkaistavassa kuudennessa osassa.

Tietoja Splinter Cell -sarjan kuudennessa osasta on odotettu kieli pitkällä jo useamman vuoden ajan, eikä vähiten siksi, että sen on tiedetty olevan kehitteillä Ubisoftin uudella jättitiimillä, peliprinsessa Jade Raymondin johtamalla Toronton-studiolla. Näistä lähtökohdista ponnistettaessa oli selvää, ettei uusi Splinter Cell olisi vain tusinatuotantona tehty jatko-osa.

Ja uudistuksia todellakin on luvassa. Ubisoft julkisti Splinter Cell: Blacklistin Microsoftin lehdistötilaisuudessa perin vauhdikkaan demon muodossa. Poissa olivat syvät varjot ja Splinter Cell: Convictionin sissihenki. Niiden tilalla esiteltiin Lähi-idän paahteessa kylpevä sotatanner.

Sarjan keulahahmo Sam Fisher on jälleen tositoimissa – ja täydessä agenttivarustuksessa. Convictionin jälkeen Yhdysvaltain presidentti sulki korruptoituneen Third

Echelon -organisaation ja perusti sen tilalle uuden Fourth Echelonin. Sam, joka on kenties 24:n Jack Baueriakin isänmaallisempi kovanaama, on nostettu organisaation johtoon taistelemaan terroristiuhkia vastaan. Hän vastaa vain itse presidentille. Lähtölaukaus toiminnalle saadaan, kun joukko USA:n maailmanpoliisiasemaan kyllästyneitä maita julistaa "Blacklist-ultimaatumin" ja uhkaa aloittaa terrori-iskujen sarjan määräjän kuluttua. Sam Fisherin ja Fourth Echelonin tehtävänä on tietysti etsiä terroristit ja pysäyttää suunnitelma keinoja kaihtamatta.

Peli panostaa toiminnan sujuvuuteen. Convictionista tuttu vihollisten merkitseminen ja teloittaminen yhdellä iskulla on jälleen käytössä, ja sen lisäksi Sam osaa juosta, kiipeillä ja hyppiä entistä lennokkaammin. Demossa nähtiin, kuinka liike voi jatkua lähes taukoamatta, samalla

kun Sam puikkelehtii suojasta toiseen ja surmaa vihollisia sekä aseine että brutaalein lähitaisteluiskuin. Vaikutelma oli "elokuvamainen", mutta ei sitä perinteisintä Splinter Celliä, jossa äänetön hiippailu on ollut avainroolissa.

Ubin mukaan Blacklist uudistaa sarjaa juuria myöten, ja muutokset ulottuvat jopa ääninäyttelyyn. Michael Ironside saa väistyä Samin osassa näyttelijä Eric Johnsonin tieltä, jotta ääni ja liikeanimaatiot saataisiin samalta henkilöltä. Ensimmäistä kertaa sarjassa myös pelaaja voi käyttää omaa ääntään; peli tukee Kinectin puheentunnistusta, jolla voi hämätä vihollisia ja tilata ilmaisia. Tällä kertaa peli ei kuitenkaan ole Xbox 360:n yksinoikeus.

Kimmo Pukkila

Julkaistu PC:lle, PS3:lle ja X360:lle keväällä 2013



■ **MONINPELI** Ubisoft ei ole vielä antanut täydellisiä tietoja Blacklistin moninpelistä, mutta lupaa klassikkopelimuoto Spies vs. Mercsin tekevän paluun Conviction-poissaolon jälkeen.

■ **TIIMI** Sam on värvännyt avukseen luottohenkilöitään. Anna Grimsdottir vastaa operaatioista, CIA-agentti Isaac Briggs tarjoaa tulitukea ja hakkeri Charlie Cole avustaa tiedonsaannissa. Töitä tehdään erikoisvarustellusta Paladin-lentokoneesta.

■ **VÄKIPAKOLLA** Hätä ei tunne lakia, ja Sam on saanut valtuudet puristaa tietoa vaikka väkisin estääkseen terrori-iskuja toteutumasta. Juonen edetessä Blacklistin alkuperää metsästetään eksoottisemmista maailmankolkista amerikkalaiskaupunkeihin.



FORZA HORIZON

Avoimen maailman kaahailu on rohkea irtiotto Forza Motorsportista.

Englantilainen Playground Games työstää kovaa kyytiä debyyttipeliään Forza Horizonia, jolla se pyrkii kertatehtävien ajopelien eturintamaan. Turn 10:n kehittämän Forza Motorsportin spin-off sijoittuu avoimeen maailmaan, jossa pelaajat pääsevät kruisailemaan niin asfaltilla kuin sorallakin.

Peli pyörii fiktiivisen Horizon-megatapahtuman ympärillä Coloradon aavikolla, ja sen puitteissa ostellaan autoja, hankitaan parempia osia ja kilpaillaan kuuluisuudesta. Ratavalkoimista luvataan monipuolista, ja ajamaan pääsee jopa 65:llä eri pintamateriaalilla. Kartalta löytyy kilpailuja, stunt-ajoja ja muita tehtäviä, joihin suunnistaa nokka edellä. Elävän vuoro-

kausirytmän ansiosta kumi palaa niin päivällä kuin yöllä.

Forza Horizon näytti esittelyssä hienolta, mutta peli ei ole pelkkää glitteriä. Forzan autenttinen tuntuma on ennallaan, joten kärryn hallinta vaatii tarkkuutta. Näyttävä ajaminen on nyt erityisen tärkeää. Ohituksilla, läheltä piti -tilanteilla ja muilla tyylikkäällä suorituksilla kerätään suosiota, joka poiki kutsuja uusiin kilpailuihin, kuten hulvattoman yllyöviin Showcase-tapahtumiin, joista yhdessä 70-luvun Ford Mustang ja P51 Mustang -hävittäjä mittelivät keskenään.

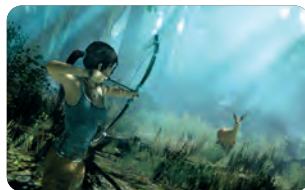
Suunnistuksessa auttaa Kineciä tukeva puheohjattava GPS-apu, mutta pelaaja

voi myös pikamatkustaa paikasta toiseen. Autovalikoima jäi vielä mysteeriksi, sillä kokeiltavana oli vain Dodge Viper. Valmiissa pelissä on kuitenkin laaja kirjo show-teemaan sopivia menopelejä.

Pelin takana on paljon osaamista sekä yksi viime vuosikymmenien parhaista autopelisarjoista. Kenties ainoa kysymysmerkki on se, saako Playground loihdittua pelimaailmasta kokonaisuudessaan hauskan ajaa. Ensivilkaisun perusteella Forza Horizonia voi hyvällä syyllä pitää vuoden kuumottavimpana ajopelinä.

Marcus Löfström

Julkaisu Xbox 360:lle 23. lokakuuta 2012



TOMB RAIDER

Tomb Raiderin rankka uusi suuntaus oli iso uutinen jo viime vuoden E3:ssa, mutta tänä vuonna pelistä päästiin näkemään uusi kenttä, joka esitteli hiippailua, dynaamisen ympäristön hyödyntämistä taisteluissa ja laskuvarjolla lentämistä metsän halki. Pelaaja voi kyykkiä suojissa ja ampua vihollisia salakavalasti jousipyssyllä, mutta huomatuksi tullessa isomman vihollisjoukon kukistaa nopeasti leimauttamalla lamppuöljyt tuleen tai vierittämällä tynnyreitä vihollisten päälle. Pelimekaniikka vaikuttaa aiempaa modernimmalta ja jouhevammalta, eikä Lara Croftin seikkailusta puutu vauhtia tai vaarallisia tilanteita. Demokenttä oli kuitenkin lineaarinen, joten lupaukset monihaaraisemmasta selviytymisseikkailusta jäivät vielä lunastamatta.

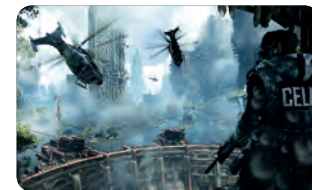
Julkaisu maaliskuussa 2013 (PC/PS3/X360)



DEAD OR ALIVE 5

Team Ninjan taistelupelisarja jatkuu muutaman vuoden hiljaiselon jälkeen monilta osin uudistuneena. Suurimmat muutokset koskevat pelin kenttiä, sillä Dead or Alive 5:ssä kolmiulotteiset taisteluympäristöt elävät kamppailujen aikana avaten uusia mahdollisuuksia vastustajan yllättämiseksi. Esimerkiksi helikopteri saattaa pudota keskele taisteluareenaa tai rakennustyömaa voi alkaa sortua alta. Dead or Alive 5:n hahmokaarti koostuu pääosin sarjan tutuista kasvoista, kuten Hitomista, Ayanesta ja Ryu Hayabusasta, mutta hahmot on mallinnettu aiempaa realistisempaan tyyliin. Tuoreimpina lisäyksinä valikoimaan vahvistettiin Kokoro, Tina Armstrong ja Sarah Bryant, joka on "vieraillevä tähti" Virtua Fighterista yhdessä Akira Yukin kanssa.

Julkaisu syyskuussa 2012 (PS3/X360)



CRYSIS 3

Taistelu New Yorkista ei ole koskaan näyttänyt näin hyvälle. Pilvenpiirtäjien rauniot, viidakon valtaamat kadut, valtavat järvet – tuhon keskeltä huokuu omanlaistansa kauneutta, ja samalla Crytek on onnistunut luomaan urbaaninympäristöstä Crysis 2:ta organaisemman. Crysis 3 lupaakin korjata edeltäjänsä rakennetta ja tarjota enemmän vaihtoehtoja siihen, miten tilanteita lähestyy. E3:ssa esitetyssä demossa tehtävänä oli tuhota suuri pato. Vastassa oli korruptoituneita Cell-joukkoja ja helikoptereita, mutta Prophet taisteli tiensä näiden läpi käyttäen apunaan mm. sinkoa ja uutta jousipyssyä. Räjähdeet padon rakenteisiin, hyppy vaijeria pitkin turvaan ja laukaisu: pato murtui ja vesimassat vyöryivät vakuuttavasti pitkin kaupunkia.

Julkaisu helmikuussa 2013 (PC/PS3/X360)



BEYOND: TWO SOULS

Heavy Rainin tekijöiltä rajoja rikkovaa kertontaa.

Sony paljasti useimmat uutuuksensa jo ennen E3-messuja, mutta messuille säästetyistä julkistuksista huomattavin oli Heavy Rain-kehittäjä Quantic Dreamin seuraava peli. Studio valotti uutta teknologiaansa jo maaliskuussa Kara-nimisellä demolla, jossa kyborginainen uhattiin purkaa tämän tultua itsetietoiseksi. Teknologiaa käyttävä Beyond: Two Souls ei ole kuitenkaan yhtä futuristinen.

Heavy Rainin tavoin Beyond on vahvasti tarinavetoinen seikkailupeli, jonka koukku on intiimi, henkilökeskeinen kertonta. Kohtauksissa ei aina puhua päpätetä, vaan sen sijaan hiljainen katse kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Sony kehui pelin murtavan entisestään kerronnan rajoja interaktiivisessa viihteessä.

Beyond: Two Soulsin päähenkilö on mystinen nuori nainen nimeltä Jodie Holmes, jonka vaikeuksien täyttämää elämää seurataan 15 vuoden ajanjaksolla. Tarinan pääteemoja



ovat paranormaaliit ilmiöt ja se, mitä ihmiselle sieluineen tapahtuu kuoleman jälkeen. Ohjaaja David Cagen mukaan peli tavoittelee aikuisen makuun sopivaa tunnelmaa ja voimakkaita tunteita, häkellyttävillä toimintakohtauksilla maustettuna. Julkistuspätkässä Jodie oli virkavallan jahtaama, kun tämä päästi valloilleen tele- ja pyrokineettisiä voimia. Lisäksi Jodie nähtiin puhumassa jollekin näkymättömälle seuralaiselle, mikä viittaisi siihen, että pelin toinen sielu ja yliluonnollisten kykyjen lähde on vähemmän lihallinen ilmestys.

Paras osa esittelyä oli silti upea kasvo- ja hahmoanimaatio. Jodieta esittää pelissä Ellen Page, joka tunnetaan Oscar-ehdokkuuden tuoneesta roolistaan Junossa. Näyttelijätär olikin mainiosti tunnistettavissa ja hahmojen realistinen esitys teki muutenkin vaikutuksen.

Toisaalta nähtäväksi jää, millä tavalla varsinainen pelaaminen on tässä toteutettu. Heavy Rainin pelimekaniikat uhkasivat paikoin kärsiä ennalta ohjatuista kohtauksista, mutta lopulta pelaajan toimien mukaan haarautuva tarina pelasti paljon pelimäisyyttä ja takasi tyydyttävän vuorovaikutuksellisen elämyksen. Odotukset Beyondin suhteen ovat siten vähintään samalla tasolla.

Arttu Rajala

Julkaisu Playstation 3:lle ensi vuoden aikana



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Ei, tämä ei ole sama peli kuin Need for Speed: Most Wanted vuonna 2005. EA julkaisee samalla nimellä samanhenkisen uutuuskaahailun, joka on Criterionin käsialaa. Mukana ovat poliisit, avoin maailma ja mahdollisuus valita reittinsä kilpailun aikana. Need for Speed -sarjan sosiaalinen tilastopalvelu Autolog tekee sekin paluun, mutta sitä on ehostettu entistä saumattomammaksi. Esimerkiksi Autologin kilpailusuositukset näkyvät nyt itse pelimaailmassa, jotta uusia haasteita voisi ottaa ajaessa.

Julkaisu PC:lle, PS3:lle, PS Vitalle ja Xbox 360:lle 1. marraskuuta 2012



FAR CRY 3

Far Cry 3 näyttää aina vain kierommalta. Kokonaiselle saaristolle sijoittuva toimintapeli tarjoaa paitsi tiukkaa laukaustenvaihtoa viidakon helmassa, myös erikoisia hallusinaatioita, mielipuoaisia hahmoja ja palavia panttereita. Kaikki ei välttämättä ole sitä miltä se näyttää. Jason Brodyn yritys paeta saaristolta alkaa näyttää epätoivoiselta. E3:ssa Ubisoft julkisti peliin myös uuden neljän pelaajan co-op-kampanjan, joka täydentää aiemmin vahvistettua kilpailullista moninpeliä. Karttaeditori lupaa lisätä moninpelin elinikää.

Julkaisu PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle 6. syyskuuta 2012



GEARS OF WAR: JUDGMENT

Microsoftin tärkeimpiin julkistuksiin E3:ssa lukeutunut Gears of War: Judgment toimii esiosana Gears of War -trilogialle. Judgment keskittyy E-Dayn välittömiin jälkimaininkeihin, ja tarina seuraa aiemmin sivuhahmoina toimineiden Bairdin ja Colen edesottamuksia Halvo Bayn kaupungissa. Yksinpelin lisäksi pakettiin sisältyy täysin uusi luokkapohjainen Overrun-moninpelimuoto, jossa COG-soturit ja Locust-joukot ottavat mittaa toisistaan. Kehityksestä vastaa Epic Gamesin tytäryhtiö People Can Fly, joka loi aiemmin Bulletstormin.

Julkaisu Xbox 360:lle vuoden 2013 alkupuolella



WATCH DOGS

Uuden ajan teknojännäri nousi koko messujen suurimmaksi yllättäjäksi.

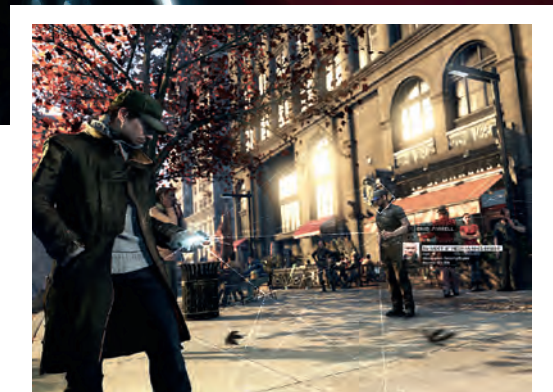
Ubisoft sai yleisön räpyttelemään silmiään esitellessään Watch Dogs -teknojännäriä E3:ssa. Jo vuosia Ubisoftin Montrealilla kehitetty peli oli hämmästyttävän komea ja tuntui samalla tuoreelta kuluneiden, yksioikoisten räiskintäjatko-osien rinnalla. Lensiväthän Watch Dogsin peliesittelyssäkin luodit, mutta se ei tuntunut totutulla tavalla yhdenkään tykitykseltä. Sivullisia jäi tielle, ympäristössä syntyi täysi paniikki, ja päähenkilö pysähtyi jopa auttamaan tulilinjalle jäänyttä siviiliä kaiken keskellä.

Tämä päähenkilö on Aidan Pearce, joka on onnistunut tunkeutumaan Chicagon keskitettyyn tietojärjestel-

mään. Tämä avaa hänelle ovet miltei kaikkien alueella olevaan teknologiaan aina matkapuhelimista liikennevaloihin asti. Hakkerointi ja valvontateknologian hyödyntäminen ovatkin pelin ytimessä, mikä tietää Watch Dogsin hiekkalaatikkorakenteen kanssa paljon erilaisia mahdollisuuksia tilanteiden ratkaisemiseen.

Teknojännäri saa ihmiset vielä nykyään ajattelemaan Tom Clancyn elähtäneitä poliittisia sotakirjoja, mutta Watch Dogs näyttää selvästi olevan toista maata. Sotilasmeiningit ovat out ja vähän rankempi kansalaisvaikutaminen on in, mikä heijastuu päähenkilön eleettömän tyylikkäässä ja urbaanissa ulkoasussa. Tämä poikkei piristävällä tavalla pelisankareista, jotka aivan liian monesti tetsaavat maastokuvioissa ympäriinsä. Peli vaikuttaisi edustavan uutta, 2010-lukulaista cyberpunkkia, jossa koreiden kromiosien sijasta keskitytään uskottavaan teknologiaan, ja pelaajan oman vainoharaisuuden herättelemiseen.

Watch Dogsin trailerissa todettiin ihmisten olevan vain datasolmuja, joita yhtiöt ja valtiot voivat hyödyntää omiin tarkoituksiinsa, ja mahtaako tämä nyt todellakaan olla kauhean kaukana nykypäivän todellisuudesta, jossa



Facebook ja Google kilvan ottavat kaiken mahdollisen selvää käyttäjistään, ja Windowsin automaattipäivityksetkin on valjastettu läntisten tiedustelupalveluiden takaoveksi?

Olipa todellisuudesta mitä mieltä hyvänsä, on Watch Dogs se peli, jota ainakin henkilökohtaisesti odotan kaikin kiivaimmin tämän vuoden E3-satsista. Sille ei ole annettu vielä julkaisuajaa, mutta päinvastaisista ensireaktioista huolimatta se on vielä nykysukupolven peli. Siihen on myös luvattu sisältävän yhteistyöpelitila.

Mika Sorvari

Julkaisu PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle



GAMEREACTOR.FI = LISÄÄ E3-UUTISIA

Messujen aikana esiteltiin monia pelejä, joita kaikkia on mahdollista saada mahtumaan lehden kansiin. Poimimme tähän mielestämme kiinnostavimmat pelit ja suurimmat julkistukset, mutta messut tarjosivat uutta tietoa myös useista pienemmistä tai aiemmin esitellyistä peleistä. Gamereactorin verkkosivut tarjoavat kaikki uutiset ja ennakkoartikkelit tämän vuoden messuilta. Lisäksi sivuilta löytyy roppakaupalla trailereita, ohjelmia ja kehittäjien haastatteluja, jotka voi käydä katsomassa GRTV-osiosta. Sisältö on kaikkien saatavilla, täysin ilmaiseksi. Suuntaa siis nettiselaimesi osoitteeseen www.gamereactor.fi/teema/e3 ja elä vuoden suurimmat pelimessut uudelleen.



F1 2012

Seuraava F1-peli tarjoaa uuden Young Driver Test -moodin, jossa formulasirkusta seurataan nuoren kuljettajalupauksen silmin. Kyseessä on eräänlainen tutorialijakso, jossa käydään läpi F1:n säännöt ja opetellaan autojen hallintaa. Tämän jälkeen olisi osoitettava kykynsä ja napattava mahdollisimman hyvä tallipaikka kaudelle 2012. Uutena ratana mukaan tulee USA:n GP Austinissa. Lisäksi jousituksesta on tehty napakampi ja käyttöliittymää on uudistettu. Ilmestyy PC:lle, PS3:lle ja X360:lle syyskuussa.



METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

Platinum Gamesin (Bayonetta) kehittämä Metal Gear Rising ei ole suoraa jatkoa aiemmille Metal Gear Solid -peleille. Solid Snaken ja hiippailun sijaan se on korkeakantaista toimintaa kyborginin ja Raidenin matkassa. Koukkuna on dynaaminen pilkkominen, jota harrastetaan ohjaimen oikealla analogititilla. Ja pilkkottavaa riittää. Vihollisten lisäksi sitä voi käyttää myös määrättyihin kenttäelementteihin. Julkaisu ensi vuoden alussa PS3:lle ja X360:lle.



THE LAST OF US

Naughty Dogin uutuuspeli huipensi Sony'n E3-esityksen.

The Last of Us oli Sony'n ylivoimaisesti vakuuttavin E3-peli, ja se sai kunnian toimia viihdejätin lehdistötilaisuuden loppuhuipennuksena. Julkaisupäivä pidettiin vielä salassa, mutta sen sijaan yleisö sai nauttia tuoreesta pelikuvasta näyttävän ja selkäpiitä karmivan demon muodossa.

Demo alkoi tarinan johtohahmojen Joelin ja Ashley'n tutkiessa entisen loistohotellin raunioita. Pelaaja ohjastaa Joelia, Ashley'n liikkeistä vastaa tekoäly. Elokuvamaista tunnelmaa pidetään yllä hienovaraisin yksityiskohdin. Esimerkiksi perinteistä HUD-näyttöä ei näytetty hahmojen tutkiessa ympäristöä, vaan elinvoima ja panokset ponnahtivat ruutuun vasta, kun pari löysi itsensä ankarasta selviytymistäistelusta tuntematonta miesjoukkoa vastaan. Toiminta sai paikoin haukkomaan henkeä, kun Joel nitisti vastustajia yksi toisensa jälkeen brutaalein keinoin. Kaikki huipentui rankkaan käsiyräsyyn, joka olisi koitunut Joelin kohtaloksi, ellei Ashley olisi pelastanut tätä puukottamalla hyökkääjää selkään. Joel nappasi miehen haulikon ja käänsi piipun maissa olevan hyökkääjän otsalle tämän ehtiessä vain huudahtaa "älä", ennen kuin laukaus päätti demon ja jätti yleisön miltei post-traumaattiseen tilaan.

Pelissä on paljon Naughty Dogin aiempaa tuotosta Unchartedia, mutta graafisessa esityksessä on otettu melkoinen askel eteenpäin. Hahmot ja animaatiot näyttivät realistilta, ja väkivalta tuntui oikeasti pahalta, ristiriitaisen hyvällä tavalla. Myös tekoäly hämmästytti. Ashley liikkui dynaamisesti ja näyttävämpää vastustajain reagoivan "oikein" kuullessaan Joelin käsiaseen klik-äänien.

Tilaisuus ei jättänyt epäilystäkään Sony'n omistautumisesta pelille. Se on selkeästi yhtiön seuraava iso yksinoikeus ja saa varmasti paljon huomiota ennen julkaisuaan. Naughty Dog on puolestaan luvannut panostaa uskottavaan selviytymisdraamaan pandemian runtelmassa maailmassa. Puitteet ovat ainakin kunnossa.

Arttu Rajala

Julkaisu Playstation 3:lle alkuvuodesta 2013

E3 2012



HITMAN ABSOLUTION

Kaljulla palkkamurhaajalla on paha päivä. Konflikti entisten työtovereiden kanssa on eskaloitunut siihen pisteeseen, että perään lähetetään nunniksi pukeutuneita taistelijattaria sinkooneen päivineen. Mutta on pelissä edelleen totuttua hiiparointiakin. Chinatowniin sijoittuneessa kentässä metsästettiin paikallista rikollispuomaa vaihtokauppana tärkeistä tiedoista Alpha Zerin taustoista. Surmakeinoja oli useita, ja peli kannustaa kokeilemaan kaikkia. Absolution ilmestyy PC:lle, PS3:lle ja X360:lle 20. marraskuuta.



PAPER MARIO: STICKER STAR

Vuosia kehityksessä ollut Nintendo 3DS:n Paper Mario paljastui E3-messuilla Paper Mario: Sticker Stariksi. Kyseessä on vuoropohjainen roolipeli, mutta mukana on aiempaa enemmän myös toimintaa ja tasohyppelyä. Lisäksi Paper Marion tunnusomainen paperilappuutyyli on saanut uutta syvyyttä 3D-kuvan ansiosta. Paper Mario: Sticker Star täydentää joulun runsasta Mario-tarjontaa yhdessä 3DS:n ja Wii U:n New Super Mario Brosien kanssa.

Lyhyesti

UFC-lisenssi siirtyy EA:lle

EA:n yllättävin E3-ilmoitus tuli Dana Whiten suusta. EA:ta aiemmin kovin sanoin kritisoitunut UFC-pomo asteli lavalle kertomaan, että EA:lla on jatkoissa yksinoikeus tuottaa UFC-pelejä. Ensimmäisen pelin julkaisuajankaa ei kerrottu, mutta uutinen tietää loppua THQ:n UFC Undisputed-sarjalle ja sen kehittäjälle.

Doom 3 julkaistaan konsolleille

Doom 3 tekee paluun ensi syksynä. Uudistettu BFG Edition lupaa seitsemää uutta kenttää ja remasteroitua audiovisuaalista toteutusta. Julkaisu tuo Doom 3:n ensi kertaa PS3:lle ja Xbox 360:lle, joskin se ilmestyy myös PC:lle.

Sim City helmikuussa

Maxisin uusi Sim City julkaistaan PC:lle ja Macille helmikuussa 2013. Mukaan on luvassa moderni moottori ja verkkoyhteisö, jotka avaavat uusia mahdollisuuksia klassiseen kaupunginrakenteluun. Ja jos odottavan aika käy pitkäksi, voi tuskaa lievitellä Facebookissa pian julkaistavalla verkkoversiolla, Sim City Socialilla.

Harry Potter -kirjalailta PS Movelle

J. K. Rowling on mukana luomassa PS Movelle tarkoitettua Wonderbook: Book of Spellsiä. Se on eräänlainen lisätyn todellisuuden interaktiivinen sattu, jossa harjoitellaan loitsuja liikeohjaimella. E3-demo ei tosin toiminut ongelmitta, mutta marraskuuseen julkaisuun on vielä aikaa.

Internet Explorer Xbox 360:lle

Xbox 360 saa viimein nettiselaimen tänä syksynä, kun Microsoft julkaisee Internet Explorerista konsolille sovitettun version. Selain on yhteensopiva samoihin aikoihin ilmestyvän Xbox Smartglass-sovelluksen kanssa. Sovellus sallii konsolin ohjauksen ja osoitteiden kirjoittamisen oman älypuhelimien tai tabletin kosketusnäytöllä. Tulevaisuudessa sitä aiotaan käyttää myös peleissä, esimerkiksi urheilupelin taktiikkatauluna.

Assassin's Creed ja Call of Duty PS Vitale

Sony vahvisti E3:ssa kahden merkisarjan tulon PS Vitale. Assassin's Creed III: Liberation sivuaa isoveljensä tapahtumia uudella naispäähahmolla, kun taas Call of Duty: Black Ops Declassified on tuomassa tutun räiskintäkokemuksen käsikonsolille. Molemmat ilmestyvät joulumarkkinoille.

All-Stars Battle Royale toimii ristiin

Nintendo'n Super Smash Bros -sarjasta vaikutteita ottava Playstation All-Stars Battle Royale tulee PS3:n ohella PS Vitalle, ja versioiden moninpeli toimii ristiin. Lisäksi tallennukset ovat keskenään yhteensopivia, joten peliä voi jatkaa samasta vaiheesta laitteesta riippumatta.

NHL ja Madden NFL uudistuvat

EA on tekemässä merkittäviä päivityksiä NHL- ja Madden-sarjojensa pelimoottoreihin. NHL 13 saa uuden fyysikkopohjaisen luistelumoottorin, jonka pitäisi tehdä jääkiekkoilusta autenttisempaa. Madden NFL 13:ssa puolestaan otetaan käyttöön dynaamiset taklaukset. Pelit ilmestyvät syksyllä.

Dead Island saa jatkoa

Techland työstää jatkoa Dead Islandille. Dead Island: Riptide on tulossa PC:lle ja kotikonsolleille. Sisällöstä ei vielä annettu tietoja.



GOD OF WAR: ASCENSION

Uuden God of Warin merkittävin uutinen on ensi kertaa sarjaan tuleva verkkomonin-peli, mutta ei yksinpelikampanjakaan pöllömmältä näyttänyt. E3-esittelyssä Ascension vaikutti juuri niin vimmaiselta ja brutaalilta kuin God of Warit yleensä. Kratos voi poimia vihollisten aseita, suorittaa verisiä lopetusliikkeitä, tehdä alueellista vahinkoa voimakkaalla maahan kohdistuvalla iskulla ja manipuloida tuhoutuineita rakennuksia kulkureittien rakentamiseksi. Vihollisten kirjo näytti jo lyhyessä esittelyssä monipuoliselta.

Julkaisu Playstation 3:lle maaliskuussa 2013



STAR WARS 1313

Lucasartsin sisäisesti kehittämä Star Wars 1313 ei ole tavallista valosapelikalistelua. Ensimmäistä kertaa sarjassa Tähtien sota on suunniteltu aikuisille. Kolmannen persoonan toimintaseikkailussa pelaaja ohjaa palkkionmetsästäjää planeetta Coruscantin vaarallisessa alamaailmassa. Tarkoituksena on eliminoida määrättyjä kohteita ja ottaa samalla selvää salaliitosta. Toiminnan fokus on eepisisissä kohtauksissa, joissa ei kuitenkaan käytetä Voimaa, vaan pikemminkin inhimillisiä kykyjä ja perinteisempiä aseita. Mukana on suojautumissysteemi, joka mahdollistaa räiskinnän muurien ja laatikoiden takaa. Toistaiseksi Star Wars 1313:lle ei ole ilmoitettu julkaisualueita, mutta PC lienee varma veikkaus, koska ensimmäisiä pelidemoja pyöritettiin sillä.

Star Wars 1313:lla ei ole vahvistettua julkaisu-aikaa



ASSASSIN'S CREED III

Ubisoft esitteli peliä E3:ssa usean uuden videon ja pelattavan demon voimin. Suurin paljastus tuli Sonyn lehdistötilaisuudessa, jonka aikana selvisi, että pelaaja pääsevät päähahmo Connor Kenwayn saappaissa osallistumaan ensi kertaa myös meritaisteluihin. Ominaisuuteen on panostettu, sillä pelaajat pystyvät itse kipparoimaan aluksia, laukomaan tykkeitä ja osallistumaan laivojen kannella niiden puolustamiseen tai valtauksen. Myös seikkailu 1700-luvun Bostonissa valotettiin lisää, ja peli näytti kaikkimensa varsin hienolta.

Julkaisu PC:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle 31. lokakuuta 2012



HALO 4

Mahtipontinen jatko-osa avaa sarjan suurimpia mysteerejä.

Master Chief palaa parrasvaloihin oltuan syväjäädytettynä kokonaiset viisi vuotta. Halo 4 on miltei suoraa jatkoa Halo 3:lle, mutta se ei kuulu enää samaan trilogiaan, vaan johdattaa Chiefin aivan uusiin kuvioihin mystisellä Forerunner-planeetalla. Microsoftin rahat ovat pelissä kiinni – sen todisti jo yhtiön lehdistötilaisuuden E3:ssa avannut live action -trailer, joka olisi voinut olla Hollywood-elokuvasta.

Trailer ei kuitenkaan ollut ainoa asia, mitä Halo 4:stä näytettiin. Messut tarjosivat ensimmäisen vilkaisun pelin yksinpelikampanjaan. Viidakkomaisiin maisemiin sijoittunut demo ei häpeillyt mennä asiaan ja marssitti eteen nopeasti koko joukon erilaisia vihollisia, joista osa on tuttuja Covenant-liittouman jästejä, osa ennennäkemättömiä Forerunner-robotteja. Mui-nainen pahuus on heräämässä, ja planeetalle haaksirikkoutuneet ihmiset ovat jälleen selkää seinää vasten.

Huolimatta uusista ele-

menteistä ja eepisemmästä kuvituksesta demossa oli jotain hyvin 2001-henkistä. Eikä tuttuus ole aivan tahatonta, sillä yhtenä kehittäjä 343 Industriesin tavoitteista on herättää samoja mysteerin ja ihmetysten tunteita kuin alkuperäinen Halo: Combat Evolved. Jää kuitenkin nähtäväksi, onnistuuko Halo 4 pakenemaan noilta ajoilta periytyviä juuriaan ja yllättämään myös pelillisesti. Mekaniikkojen tuoreus jäi arveluttamaan muutoin mahtipontisessa demossa.

Vuosia askarruttaneet Forerunner-mysteerit ja tekoälykumppani Cortanan lähestyvä toiminta-ajan loppuminen ovat joka tapauksessa niin kutkuttavia juonielementtejä, että faneille Halo 4 vaikuttaa ohittamattomalta.

Parhaimmat mahdollisuudet räiskintäpelien uudelleen määrittelyyn Halo 4:llä on moninpelirintamalla, johon on tekeillä kunnianhimoisen Spartan Ops -kampanja. Perinteisen moninpelin rinnalle tuleva co-op-pelimuoto etenee viikoittain ilmestyvinä tarinavetoisina episodeina, joihin liittyy joukko tehtäviä. Kestoa kampanjalle luvataan vähintään kuukausia, ehkä jopa vuosia. Onnistuessaan se voi olla hyvä syy palata pelin ääreen säännöllisesti.

Kimmo Pukkila

Julkaisu Xbox 360:lle
6. marraskuuta 2012



ASSASSIN'S —CREED—

III



JOIN OR DIE EDITION

Collector Box

Connor's Medallion

George Washington's Notebook

SINGLE PLAYER MISSION

MULTIPLAYER PACKAGE

Ghost of War

Sharpshooter

OUT 31.10.12
PREORDER NOW



WATCH THE TRAILER



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

UBISOFT

Check the Classification

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. "PlayStation" and "PS3" are registered trademarks and "PS3" and the "PS" logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

Ennakot



LOKAKUU

WRC 3

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Milestone
Julkaisija Black Bean Games Pelityyppi Ajopeli

PARI AIEMPAA WRC-PELIÄ eivät vakuuttaneet ketään. Sarjan kunnian päivät ovat kaukana takanapäin, ja Milestone on kompuroinut pahasti yrittäessään jatkaa menestystä. Onneksi virheet myös tunnustetaan. WRC 3 lupaa monia parannuksia, joiden kaikkien tarkoituksena on tehdä rallista entistä jännittävämpää. Ensivaikutelmani WRC 3:sta on yllättävänkin positiivinen. Neljä testaamaani demorataa tarjosivat mukavasti vaihtelua ja ulottuivat Walesin sateisilta teiltä Monte Carlon lumisille rinteille. Milestone on selvästikin käyttänyt paljon aikaa grafiikoiden ja fyysikoiden hiomiseksi, sillä näillä sarjoilla on menty harppauksin eteenpäin. Olisi kuitenkin liioiteltua sanoa, että peli nostaisi rimaa genressään. Parannuksista huolimatta Milestone vasta jahtaa Codemastersin tasoa. Se suurin valtti lieneekin edelleen täyden lisenssin tuoma realistinen kuvaus itse MM-sarjasta.
Morten Bækkelund



SYKSY 2012

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

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

SAIN ENSIKOSKETUKSEN Pro Evolution Soccer 2013:een matsissa hollantilaisista journalistia Maarten Blonkia vastaan. Kohtaamisen tiesi jo etukäteen rajuksi, koska siinä ottivat yhteen brasilialaiset sankarimme Flamengosta

sekä Real Madridin elegantit herrat. Kävi kuitenkin pian selväksi, että molemmat osapuolet olivat kiinnostuneempia hiomaan omaa tekniikkaansa kuin tekemään jotain niinkin tavanomaista kuin maaleja.

Syy tähän oli hyvin yksinkertainen: Ennen itse pelin pariin pääsemistä oli lehdistölle pidetty yli tunnin kestänyt infotilaisuus sekä kyselysessio tästä tämänvuotisesta versiosta. Pro Evolution Soccerille tyypillisesti tilaisuuden fokus oli voimakkaasti yksityiskohdissa. Taululla olivat muun muassa vastaanotto ja syöttely, ja kiitos uudistusten, meidän piti kirjoittaa lihasmuistimme uusiksi ensimmäisiä matseja varten.

Mielenkiintoisinta oli alussa testata pallon vastaanottoa, johon vaikuttaa kunkin pallonilijan taitotaso – sekä tietysti jossain määrin ohjainta pitelevä pelaaja. Valitut joukkueet eivät kenties olleet paras mahdollinen valinta teknisten kontrastien esittelyyn, mutta tokihan Ronaldon pallonhallinnan taso eroaa selvästi tyypillisen keskikenttäläisen menosta.

Hyvä pallonpeli pohjautuu paljon tahditukselle, ja se erottaa maailmanluokan pelaajat muista. Siksi onkin tyydyttävää, että se näyttää toimivan PES 13:ssa niin hyvin ja niin intuitiivisesti. Poikkeuksellista tyydytystä saa liian innokkaan puolustajan rankaisemisesta nostamalla



FIFA 13

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

FIFA 13 EI LUPAA SUURIA mullistuksia, vaan pikemminkin älykästä hienosäätöä. Peli on monelta osin ehkä liiankin tuttua, mutta parannettu tekoäly lupaa vaihtelua. Joukkueoverit osaavat paremmin pysytellä ulottuvilla ja tehdä fiksumpia juoksuja vapaaseen tilaan läpisyöttöjä varten.

Suurimmat yksittäiset uudistukset ovat First Touch ja Tactical Free Kick. Ensikosketuksen merkitystä on korostettu, ja peli on kaikilta osin arvaamattomampi. Aika ja tila on tiedostettava tarkasti, sillä hätäiset syötöt kostautuvat herkästi. Vapaapotkut tuntuivat puolestaan heti jännittävimmiltä. Tilanteisiin voi kylvää monia hauskoja taktisia kuvioita jopa sääntöjen rajamilla.

EA:n vuosipäivityksien suhteen on helppo olla kyyninen, mutta FIFA 13 tuntuu kokonaisuudessaan paremmalta kuin viime vuoden versio. Viilaukset vaikuttavat onnistuneilta ja odotukset nousivat näin jälleen kattoon.

Mike Holmes



1 LISÄÄ REALISMIA?

Erityisen paljon vaivaa on nähty suurimpien tähtien, mutta myös vähemmän tunnettujen pelaajien liikkeiden ja maneerien mallintamiseen realismin lisäämiseksi. Näin pelistä löytyvät mm. Cristiano Ronaldon, Messin ja John Terryn tyypilliset kikkakolmoset.

2 LISÄÄ KIKKOJA?

Peliin on luvassa liuta uusia liikkeitä. Esimerkiksi jalan pitäminen pallon päällä on paitsi kätevä tapa nöyryyttää vastustajia, myös se on todella arvokas apukeino ahtaissa paikoissa.

3 LISÄÄ TAITOA?

Parempi ohjaus kääntyy suuremaksi riemuksi silloin kun pelaaja onnistuu tekemään jotain todella nättiä. Näitä aspekteja oppii arvostamaan sitä enemmän mitä kauemmin peliä pelaa.

pallon tyylikkäästi tämän ylitse.

Yksi hienovaraisemmista parannuksista tämän vuoden uutuusversiossa on tietokoneen ohjaamien pelaajien tekoäly. Monien riemuksi tähän sisältyvät myös maalivahdit. Tokihan näillä on vielä matkaa ennen kuin heistä tulee mitään Neuereita tai Casillaksia, mutta kämmit oman puolen rankkarialueella ovat huomattavasti vähentäneet viime vuodesta. Valitettavasti tuomari ei ole päässyt osaksi tästä samasta aivokirurgiasta, ja Pro Evolution Soccerissa riittää vielä runsaasti töitä dumarin otteluista tekemien päätösten yhteensovittamisessa ihmispelaajien mielipiteiden kanssa.

PES 13:n syötöt ja potkut toimivat melkoisen viehättävästi. Vaikka klassinen puoliksi avustettu tähtäys onkin nostettu suoraan viime vuoden pelistä, on se kuorrutettu paremmalla pallofysiikalla ja pienellä vauhdin hidastamisella. Potkujen manuaalinen hallitseminen onkin sitten luku itsessään. Se on luku joka alkaa murheen laaksosta, mutta nousee harjoittelemalla hitaasti, mutta varmasti kohti todellista osaamista.

Lopullinen vaikutelmani PES 13:sta on ristiriitainen. Yhtäältä on vaikea olla arvostamatta kehittäjätiimiä, joka pureutuu näin syväälle yksityiskohtiin ja hienovaraisiin vaihteisiin parantaakseen rakastamaansa urheilua juhli-

tavaa peliä. Siinä loistaa sekä intohimo että itsevarmuus omista taidoista. Toisaalta tämä samainen tiimi myös toimii faneilta saamansa palautteen mukaan, minkä vuoksi he eivät aina keskity olennaiseen. Vaikka edistynyt ohjaus onkin ollut sarjan tunnusmerkkejä jo pitkään, tarvitsivat myös pelaaja-animaatiot samanlaista kasvojenkohotusta.

Pro Evolution Soccer 2013:ssa on hiottu monia asioita paremmaksi viime vuodelta, mutta jos se viimeinen, ratkaiseva askel jää edelleenkin ottamatta, tarkoittanee se Konamille kakkossijaa tänäkin vuonna.

Christofer Olsson

METRO: LAST LIGHT

Alusta PC / Playstation 3 / Xbox 360 Kehittäjä 4A Games
Julkaisija THQ Pelityyppi Toiminta

4A GAMESIN MUKAAN Metro: Last Light on valmis erkaantumaan niistä varjoista, jotka sen post-apokalyptiset edeltäjät ovat heittäneet sen päälle.

THQ:n E3-esittelyssä näkemämme lyhyt peliesittely vihjasi aidosta potentiaalista, mutta nykypäivän tukkoisilla räiskintämarkkinoilla Last Lightin pitää todella loistaa kirkkaasti, jos se haluaa erottua joukosta edukseen.

Esittely alkoi trailerilla, joka veti katsojat täydellisesti

pelin tunnelmaan. Se ei ollut hienovarainen kokemus, vaan paniikkia lietsova syöksy kohti metroasemaa, joka tarjosi yleisölle kaiken tarpeellisen kontekstin. Parvi ohjuksia sataa ränsistyneeseen venäläiseen lähiöön, ja vain nopeimmat ehtivät suojaan asti. Äidin onnistuu viimeisenä uhruksenaan ojentaa lapsensa vartijalle pelastuksen ovien kalahtaessa kiinni ja jakaen perheen lopullisesti.

Unohtakaa länsimainen perspektiivi: tämä tarina on vahvasti venäläinen. 4A Games ei ole huolissaan siitä, että kulttuurierot etäännyttäisivät pelaajaa tarinasta, koska he luottavat pelin olevan jotain täysin ainutlaatuista.

Last Lightin edeltäjä, mielenkiintoinen mutta ongelmallinen Metro 2033, vangitsi kaikkien huomion, kun se julkaistiin vuonna 2010. Vaikkei se pystynytäkään pit-

mään tätä huomiota yllä kauaa, ponnisti se silti vankalta pohjalta ja oli sekä idearikas että kekseliäs.

Peli kuitenkin kiirehdittiin markkinoilla, eikä kehittäjään tätä kiellä. Mielenkiintoinen tarina ja näppärät pelimekaaniset innovaatiot jäivät puutteellisen viimeistelyn jalkoihin. Tämä on virhe, jota 4A ei aio toistaa. Kehittäjä haluaa rakentaa edellisen pelin luomalle pohjalle ja uskoo, että jatko-osalla on potentiaalia tehdä melkoinen vaikutus ilmestyessään ensi vuoden alussa. Studio on jo tehnyt vertauksia moderneihin klassikoihin kuten Bioshockiin. Itseluottamusta ja asennetta siis löytyy.

Metro 2033 perustui Dmitry Glukhovskyn saman nimiseen kirjaan, joka kertoi mieleenpainuvan tarinan elämästä post-apokalyptisen Venäjän katujen alla. Last



Light poikkeaa kaavasta, koska se kertoo täysin oman tarinansa, eikä perustu Glukhovskyn kirjoittamaan jatko-osaan Metro 2034:ään. Kirjailija pitää kuitenkin edelleen yhteyttä studion kanssa.

Last Light kertoo täysin oman tarinansa, eikä perustu Glukhovskyn jatko-osaan Metro 2034:ään

Lehdistölle esitelty pieni pätkä pelistä näytti komealta ja sangen viimeistellyltä. Päähenkilömme Artyom eteni siinä matkakumppaninsa kanssa yhdeltä metroasemalta toiselle maanpintaa pitkin. Lukuisat erilaiset mutantit ja ulkona hengittävät ilmakin ovat vaarallisia

vihollisia tässä synkässä tulevaisuudessa.

Visuaalisesti vaikuttavin ja pelottavin vastustaja oli siivekäs demonimainen peto, joka liiti kimppuun esityksen loppupuolella. Ensimmäinen reaktioni oli kyseen-

alaistaa, onko 20 vuotta riittävä aika moisen monimutkaisien mutaatioiden kehittymiselle, mutta kunhan sisäinen tiedemieheni oli vetäytynyt nurkkaansa, unohdin moiset kysymykset. Tämän lisäksi nähtiin myös rottamaisia otuksia, jotka olivat katkaista matkan viime metreilleen.

Metro: Last Light näytti kaikin puolin jännittävältä, ja yksi sen käänteistä yllätti riittävästi hyppäyttämään miunut tuollistani. Peli esittelee synkän ja vihamielisen maailman, joka on täynnä aggressiivisia ja voimakkaita vihollisia. Jos 4A Games pystyy säilyttämään korkean intensiteetin tason nojaamatta liikaa käsikirjoitettuihin tapahtumiin, voi lopputulos olla hitti. Se, saavutetaanko Bio-shockia vastaava taso, jää silti vielä nähtäväksi. Studiota ei voi kuitenkaan mollata korkeista odotuksista, koska nähdyn perusteella en haluaisi olla lyömässä vetoa heitä vastaan. Metro: Last Lightilla on potentiaalia tehdä melkoinen vaikutus ilmestyessään vuoden 2013 alussa.

Mike Holmes



1 SUURIA LUPAUKSIA

Jos pelin kaotitset ja ilkeät yhteennot muodostuvat orgaanisemmin kuin ensimmäisessä Metrossa, voi Last Light saavuttaa studion tekemät rohkeat lupaukset, ja päästää pelin murtautumaan ulos lovestaan suu-rille markkinoille.

2 ILMAN MUUTA

Eloonjääminen avoimen taivaan alla riippuu kaasunamarien ja näiden suodattimien hyödyntämisestä. Rannekelon ajastin ilmoittaa kuinka kauan suodatin jaksaa tappavien kaasujen sekoitusta. Se on osa Metrosta tuttua lähestymistapaa, jossa ruutua ei tahrata numeroilla.

3 LENNON LOPPU

Maailmanloppu kohtasi myös lentokonetta, jonka paineaalto paiskasi maahan näkemässämme takuamassa. Nyt matkustajina toimivat enää vain luurangot sekä jättimäiset hyönteiset. Onneksi koneen lähellä sijaitisi myös suojaista asutusta.





HELL YEAH! WRATH OF THE DEAD RABBIT

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Arkedo Studio
Julkaisija Sega Pelityyppi Tasohyppely

HELL YEAH! WRATH of the Dead Rabbit on tarina Ashista, helvetin kaniprinssistä. Tämän alaiset eivät kunnioita tätä, eikä Ashin mieltymys kumiankkoihin auta asiaa laisinkaan. Prinssi yllätetään kylvyssä ankan kanssa, ja pian kuvat ovat Hellnetetissä, meidän internettimme vastineessa, jossa on myös pelkästään pornoa ja mainoksia. Jos jokin pääsee verkkoon, ei sitä saa sieltä enää pois, joten Ashin ainoa ratkaisu on yksinkertaisesti listiä joka iikkoa. Hell Yeah on visuaalisesti hyvin silmiinpistävä peli täynnä makaaberia charmia ja hauskuudentunnetta, joka nykyään loistaa poissaolollaan monissa peleissä. Studion tavoitteena olikin nostaa hymy pelaajan kasvoille ja pitää se siellä pitkään. Tämä on peli, jolta hulluttelu sujuu niin teoriassa kuin käytännössäkin. Odotammeko me innolla pääsevämme pelaamaan sitä? Hell Yeah!

Mike Holmes



1 SIRKUSTAITELUJA

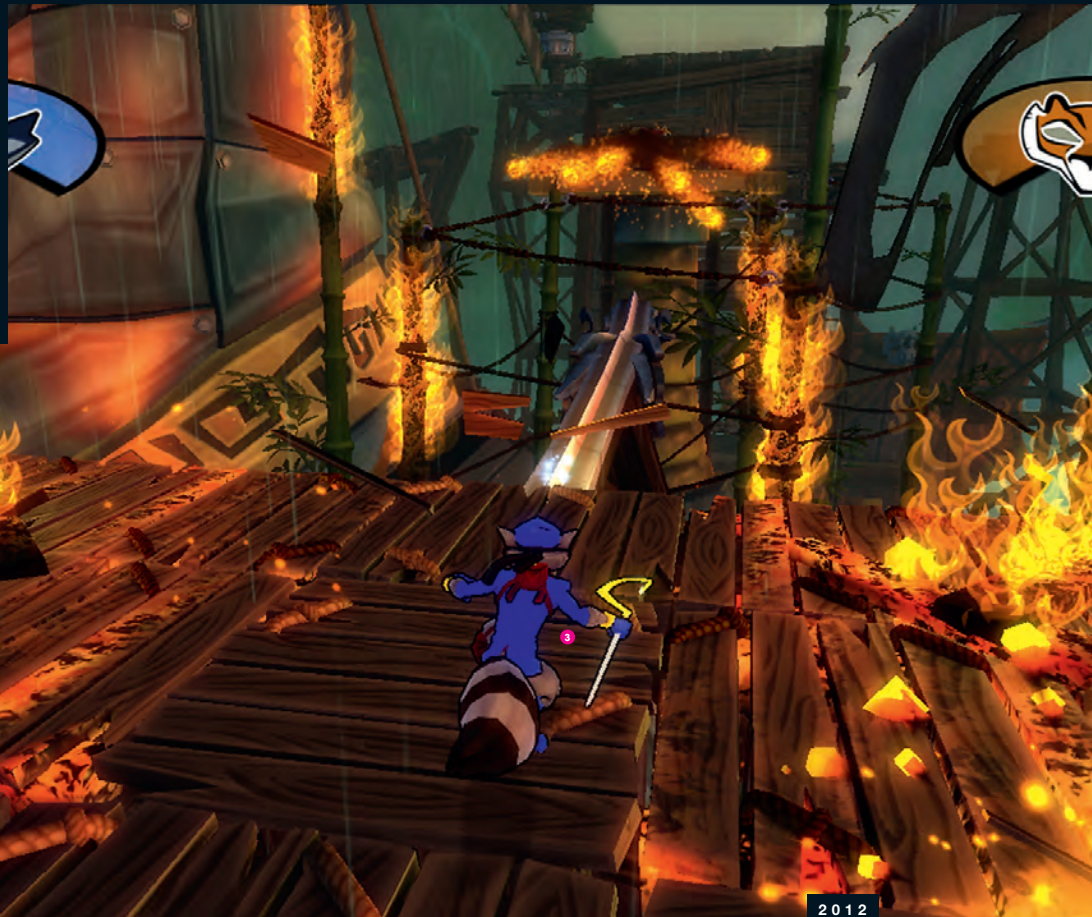
Englannissa tutustutaan sirkukseen, jossa Sly pääsee esittelemään akrobaattisia taitojaan muun muassa trapetsilla, tulisten tykinkuulien hiillostaessa tätä. Tämä on omiaan muistuttamaan pelaajaa siitä miksi näitä pelejä rakastetaan niin paljon.

2 PERHEANIMAATIO

Slyn hurmaavat grafiikat näyttävät entistäkin paremmilta Thieves in Timessa. Kaikki näyttää suoraan animaatioleffoista reipästyttä, väkivalta mukaan lukien. Kukaan ei oikeasti kuole Sly Cooper -sarjassa.

3 JALO VARAS PALAA

Jos olet pelannut Sly-pelejä ennen, tiedät jo mitä odottaa jatko-osalta. Pelaaja pääsee viekkään pesukarhun hahmossa hiippailemaan isojen vartijoiden ja turvakameroiden ohi täyttäkseen säkkinsä kullalla ja arvoesineillä.



2 0 1 2

SLY COOPER: THIEVES IN TIME

Alusta PS3 / PS Vita Kehittäjä Sanzaru Games
Julkaisija Sony Pelityyppi Tasohyppely

SLY COOPER JA TÄMÄN ROSVOKAVERIT ovat tulossa jälleen takaisin, mutta koska sarjan luoneella studiolla Sucker Punchilla on muita kiireitä, on jengin uusi seikkailu annettu toisen studion käsiin. Vierailuni Sanzaru

Gamesilla vahvisti heidän kuitenkin osaavan asiansa. Sanzarun täytyi oppia kaikki Slyn maailmasta sen kääntäessä PS2:lle ilmestyneen alkuperäisen trilogian Sly Collectioniksi Playstation 3:lle, ja nyt he pääsevät itse luomaan neljännen osan.

Yleensä kun alkuperäinen studio ei enää ole tekemisissä kehityksen kanssa, pyytää julkaisija jotakin pienempää studiota hoitamaan hommat. Tällä kertaa kävi kuitenkin niin, että Sanzarun väki meni itse Sonylle puheille, ja esitteli luomansa pienen demon. Sony piti näkemästään, eikä fanien tarvitse olla huolissaan. Päinvastoin.

Studion tavoitteena on aloittaa kokonaan uusi luku

Slyn tarinassa, ja tämä onnistuu tuomalla aikamatkailu mukaan juoneen. Kun Cooperin klaanin perhehistorian kokoavasta Thievius Raccoonuksesta alkaa hävitä sivuja, tietää Sly jonkin olevan sangen pahasti pielessä ja esi-isänsä jonkinmoisessa vaarassa. Onneksi nerokas kilpikonna Bentley on kätevästi juuri saanut valmiiksi aikakoneensa, jolla jengi pääsee muun muassa ninjojen kultaiselle aikakaudelle Japaniin sekä keskiaikaiseen Englantiin.

Pääsin kokeilemaan kahta kenttää, jotka sijoittuivat edellä mainittuihin aikakausiin. Japanissa Sly pääsee näkemään mestarininja Rioichi Cooperin, joka sattuu



2013

COMPANY OF HEROES 2

Alusta PC Kehittäjä Relic
Julkaisija THQ Pellytystyyppi Strategia

KUUSI VUOTTA VANHA Company of Heroes on yksi arvostetuimmista tosiaikaisista strategiapeleistä, eikä kehittäjätiimi Relicillä ole ollut helppo urakka jatko-osan suhteen. Peliin luvataan entistä suurempia mutta myös laadukkaampia taisteluita. Erityisesti tekoälyä on parannettu, ja perinteinen "fog of war" on puolestaan kokonaan korvattu uudella dynaamisella Truesight-näkyvällä, joka riippuu entistä enemmän joukkojen asemista. Tämän vuoksi yllätyshyökkäykset ja taustaan kiertäminen ovat tärkeämpiä kuin koskaan ennen.

Koska peli sijoittuu paljolti itärintamalla, on lumi iso osa peliä. Se myös näyttää upealta samoin kuin koko peli. Relic ei selvästikään aio jättää mitään puolittiehen. Näkemäni lyhyt esittely teki vaikutuksen ja tosiaikastrategian ystävänä odotan ensi vuoden julkaisua jo kuumeisesti.
Mike Holmes



myös olemaan sushin keksijä. Ikävä kyllä tämän sushi-baariin on törmännyt muitakin aikamatkailijoita, ja pelaajan ohjastaman Riochin ensimmäisenä tehtävänä on valata se takaisin.

Useat eri aikamatkakohteet tuovat vaihtelua pelimekaniikkoihin, mikä onkin Sanzarun mukaan erittäin keskeistä. Kaikkiin kenttiin kuuluu tahdinvaihtelua ja ainutlaatuisia osuuksia. Myös hahmoissa piisaa, kun pelaaja pääsee Slyn, Bentleyyn ja Murrayn lisäksi käsiksi myös Slyn esi-isiin ja näiden erityiskykyihin.

Esimerkiksi Rioichi on ikonisen Ninja Spire -hypyn kehittäjä. Hän luonnollisesti jakoi tekniikan Thievius Raccoon

oonuksen sivuilla, mutta pimitti siitä vielä edistyneemmän version itselleen. Leaping Dragon -loikalla ninjamestari pystyy hyppäämään korkeuksiin, joihin muut Cooperin klaanin jäsenet eivät pääse.

Myös Slyn uudet asusteet tuovat peliin vaihtelua. Englannissa Sly vaihtaa vihreisiin pöksyihin ja tarttuu jouseen, hupun täydentäessä Robin Hood -asukokonaisuutta. Sly voi vaihdella tämän ja normaalin settinsä välillä tarpeen mukaan.

Kaikki se mikä teki edellisistä peleistä niin hyviä tuntuu olevan paikallaan, ja monissa tapauksissa Sly Cooper: Thieves in Time jopa parantaa näistä. Hyvä esi-

merkki ovat suuret keskusmaailmat, jotka ovat monia kertoja aiempaa suurempia. Nämä avoimet alueet sisältävät lukuisia haasteita voitettavaksi, parannuksia avattavaksi, pulloja kerättäväksi ja tietysti myös pilotettuja salaisuuksia löydettäväksi. Kaiken kaikkiaan vierailuni Sanzarulle jätti vain haluamaan lisää samaa, enkä malttaisi päästä sukeltamaan takaisin Slyn maailmaan.

Sanzaru tuntuisi kohdelleen Slyta kaikella tälle kuuluvalla arvostuksella, joten vaikuttaa siltä, että Thieves in Timesta voi kehkeytyä pesukarhuvarkaan tähän asti paras seikkailu.

Mathias Holmberg



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER™



HOSTILE ACTIVITY DETECTED
 LAST KNOWN REPORT: 23:05:000000
 LAST ACTIVITY REPORT: JANGSAUT
 # MORE INFORMATION REQUESTED FROM HQ
 WEAPONS:
 # ASSAULT RIFLES
 DETECTOR DISPLAY:
 # NONE

MISSILE GUIDANCE SYSTEM

missile guidance system
 //Status : Online
 ETA : 3.4 Seconds
 //:

GAMEREACTOR 9/10



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. 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. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

UBISOFT



Join the Legendary Ghosts

Deep behind enemy lines, fighting in the most complex warzones around the globe.



Team up in 4 player co-op

Campaign and Guerilla modes deliver an explosive co-op experience.



16 Player Adversarial mode

With 3 classes, 7 modes, 15 maps and unlockables.



Customise your weapon: Over 20 million combinations to make it unique



OUT NOW!



WWW.GHOSTRECON.COM



ENSIES

THE E SCRO ONL

Matkustimme Baltim
tutustumaan Be
suurimpaan p

TTELYSSÄ

ELDER OLLS LINE

moreen, Yhdysvaltoihin
thesdan tähän asti
elihankkeeseen.



Pelityyppi VERKKOROOLOPELI Kehittäjä ZENIMAX ONLINE STUDIOS Julkaisija BETHESDA Julkaisu 2013

KOE KOKO TAMRIEL UUELLEEN

The Elder Scrolls Online lupaa laajuutta ja uusia ominaisuuksia.

“Et saa puhua tästä kenellekään, et edes lähimmille ystäville tai perheenjäsenillesi.” Kommentin perään faksista pukkaa tiukkaa lakipaperia, johon vaaditaan allekirjoitusta kaikkiaan neljään eri kohtaan. Vasta kun mystisen uutuspelin salassapito määräytyy päivämäärään asti on näin kirjallisella sopimuksella taattu, on Bethesdan edustaja valmis kertomaan puhelimesta, mistä pelistä oikein on kyse. Siinä samassa tiukka embargo alkaa käydä järkeen: “The Elder Scrolls Online”, linjan toisesta päästä supistaan melkein päin hiljaa, että nimi on ensin mennä ohi korvien. Innostuneena pyydän vielä varmistusta, mutta kunhan ensiyllätys ehtii hieman laantua, mieleen putkahtaa

ajatus, jota varmasti tuhannet muutkin sarjan fanit ovat kysyneet: eikö tässä piile melkoinen riskin paikka, kun rakastettu roolipelisarja aiotaan sovittaa armottomille ja yksinpeleistä selkeästi poikkeaville verkkoroolipelimarkkinoille?

Huolet pelin laadusta ja mahdollisuuksista piinasivat minua koko pitkän matkan Yhdysvaltain Marylandiin, Hunt Valleyhin, jossa peliä kehittävä Zenimax Online Studiosin päämaja sijaitsee.

Saapuessamme Zenimaxin tiloihin meidät johdattiin välittömästi pieneen teatterimaiseen huoneeseen, jossa varsinainen esittely tapahtui. Osa kehittäjistä oli paikalla



tervehtimässä ympäri maailman tulleita journalisteja ja kertomassa projektista niin paljon kuin tässä vaiheessa suinkin voivat. Kehittäjien innostuksesta saattoi päätellä, että julkistusta on odotettu. Massiivisen pelin pitäminen vuosikausia salassa ei varmasti ole ollut helppoa. Matt Frior, projektin ohjaaja ja Zenimax Online Studiosin pääpäämääri, asetui ensimmäisenä puhujanpöytänsä, ja näin alkoi tunnin mittainen matka Tamrielin maailmaan.

The Elder Scrolls Online kertoo tarinaa noin 1000 vuotta varhaisemmasta ajasta kuin The Elder Scrolls V: Skyrim. Tapahtumat sijoittuvat fiktiivisessä sotaisalla Second Era -ajanjaksoille. Pelaajien valittavissa on kolme keske-

nään kilpailevaa osapuolta, joista ensimmäinen, Ebonheart Pact, sisältää nordit, dunmerit ja argonialaiset. Liittouma pitää valtaa erityisesti Skyrimissä ja Morrowindissä eli Tamrielin pohjoisissa ja itäisissä osissa. Skyrimin monet tuntevatkin jo viimevuotisesta nimikkopelistä, joka nousi yhdeksi joulun suurimmista hiteistä, mutta Morrowind lie-nee pykälää eksoottisempi ympäristö. Muutaman vuoden takaisessa The Elder Scrolls III: Morrowindissä ei juuri päästy varsinaiselle Morrowindin manneralueelle, ja esitte-lyssä kaupunkien erikoinen arkkitehtuuri hyppäsi silmille. Rakennusarkkitehtuuri muistuttaa lähinnä jotain, joka voisi tulla feodaalijan Japanista.

Toinen ryhmittymä kulkee nimellä Daggerfall Covenant. Sitä edustavia rotuja ovat bretonit, redguardilaiset ja örkkit. Daggerfall Covenant hallitsee High Rockin ja Hammer-fellin alueita mantereen luoteisosissa ja näyttelee monista konflikteistaan huolimatta pelin demokraattisimman ryhmittymän roolia.

Kolmas ja viimeinen joukko on Aldmeri Dominion, jonka jäseniin lukeutuvat Tamrielin eteläisimpiä ja luoteen-puoleisia osia asuttavat altmerit, bosmerit ja khajiitit. Kai-kille haltijoita suosiville MMO-pelaajille Aldmeri Dominion on luonnollinen valinta, sillä poppoosta löytyy poppa-miestä moneen junaan. Samalla pelaajat pääsevät vie-

UUDEN STUDION TULIKASTE

Zenimax Online Studios on tuore tiimi, mutta sisältää paljon MMO-kokemusta.

The Elder Scrolls V: Skyrim oli kiistatta yksi viime vuoden menestyjistä. Gamereactorin arviossa sille myönnettiin jopa 10/10 pistettä, eikä kymppi jäänyt maailman mittakaavassakaan harvinaisuudeksi. Skyrim-fanit pääsevät palaamaan tutuille pohjolan seuduille myös The Elder Scrolls Onlinessa, mutta eri näkökulmasta. Osasyynä tähän on tietysti se, että verkkoroolipelin tarina kertoo tuhat vuotta aikaisemmasta ajasta kuin yksinpeli-Elderit, mutta yhtälailla pelin taustavoimissa on selviä eroja.

Siinä missä perinteiset Elder Scrollsit on kehittänyt Bethesda'n oma kehitystiimi, on MMO-sovitusta vasten perustetun Zenimax Online Studiosin käsialaa. Bethesda seuraa projektia, mutta julkaisijan roolissa. Kyseessä onkin varsinainen tulikaste uudelle studiolle.

Ei silti kannata kuvitella, että Bethesda antaisi hitisarjansa minkä tahansa keltanokan käsiin. Zenimax Online Studiosia on rakennettu vuodesta 2007 saman emoyhtiön alle, joten studiot ovat luonnostaan lähellä toisiaan. Tällä hetkellä MMO-tiimissä työskentelee jopa 250 henkeä, ja mukana on kokeneita veteraaneja muun muassa Bungielta, Biowarelta, NCsoftilta ja Sony Online Entertainmentilta. Esimerkiksi tekninen johtaja Bill Dalton vastasi aiemmin Star Wars: The Old Republicin tekniikasta, kun taas sisältösuunnittelija Tracy Seamster on ollut tekemässä Everquest II:ta. Ei muuten ole täysi yllätys, että The Elder Scrolls Online perustuu samaan Hero-moottoriin kuin Old Republic.

Tunnetuin nimi Zenimax Online Studiosin riveissä on kuitenkin itse studion vetäjä Matt Firor, joka oli vastuussa Mythic'in arvostetusta Dark Age of Camelotista – verkkoroolipelistä, johon sisältyi verrattain samankaltainen liittoumienvälinen PvP-sota kuin The Elder Scrolls Onlinessa. Kokemusta löytyy siis juuri tämänkaltaisen pelin luomisesta.



TAISTELUSYSTEEMI ON YHDISTELMÄ MMO:TA JA ELDER SCRO



railemaan Summerset Isles -saarilla, joilla ei ole seikkailtu sitten The Elder Scrolls -sarjan ensimmäisen osan, vuonna 1994 julkaistun Arenan.

The Elder Scrolls Onlinen tarina kytkeytyy samanaikaisesti useisiin konflikteihin. Toisaalta edessä on uhka toisesta ulottuvuudesta, toisaalta ryhmittymien oma vallanhimo heijastuu keskinäisinä sotina. Perimmäisenä tavoitteena pelissä on jälleen kohdata daedrinen prinssi Molag Bal, joka on mahtava demoni Oblivionista ja pyrkii alistamaan kaikki kuolevaiset otteeseensa. Tällä kertaa hirviön suunnitelmissa on vetää koko Tamriel ulottuvuuteensa ja vangita onnettomat sielut orjiksensa ikuisiksi ajoiksi. Molag Bal toimiikin melko klassisena MMO-pelin pääpahiksena, jonka suunnitelmille pelaajien on pistettävä stoppi. Tämän lisäksi jokaisella ryhmittymällä on oma tavoit-

teensa päästä Tamrielin vallankahvaan, ja kolme osapuolta sotivat itse Imperial Cityn hallinnasta keskeisessä Cyrodiiliin provinssissa.

Molag Balin mahtisuunnitelma kiskoa Tamriel Oblivioniin näyttäytyä pelimaailmassa niin sanottujen "Dark Anchoreiden" muodossa. Kyseessä on käytännössä sattumanvaraisesti aktivoituva taistelukohtaus, joka voi osua kohdalle lähes missä päin Tamrieliä tahansa, kun pelaaja tutkii maita ja mantoja. Kolossaalisen ankkurin iskeytyessä maahan peli sylkee esiin joukon daedroja, jotka on raivattava tieltä, jotta ankkuri irtautuisi ja Molag Balin suunnitelmat saisivat väliaikaisesti kapuloita rattaisiinsa.

Näiden pääkohtien välillä peli tarjoaa, kuten genren konventioihin kuuluu, runsaasti erilaisia sivutehtäviä, joiden parissa pakertaa ja keräillä kokemusta. Näitä



MMO-PERSPEKTIIVISTÄ THE ELDER SCROLLS ONLINE VISUAALINEN ANTI NÄYTTÄÄ JO VARSIN HYVÄLTÄ, JA PELI ON VIELÄ KESKEN.

saadaan edelleen erilaisten NPC- tai tekoälyhahmojen kautta, mutta sarjan yksinpeliosia mukaillen The Elder Scrolls Online pyrkii tekemään sivutehtävistä tavanomaista mielenkiintoisempia tapahtumaketjuja, joita kohdataan vain maailmassa seikkaillessa. Tekijöiden tavoitteena on vähintään naamioida klassiset keräily- ja tappokeikat merkityksellisemmiksi sivujuonteiksi. Ympärillä olevat mielenkiinnonkohteet näkyvät ruudun oikeaan laitaan sijoituvassa kompassissa, joka Skyrimistä poiketen sisältää nyt myös minikartan.

Kompassi ei ole ainoa asia, joka on kokenut muutoksia aiemmista Elder Scrolls -peleistä. Sarjan graafinen tyyli on pyöräytetty täysin uuteen uskoon. Kuvitusta ei ole tyylitelyä aivan siinä määrin kuin World of Warcraftissa, mutta siihen suuntaan on liikuttu. Grafiikat eivät siis edusta

samaa karkean realistista suuntaa kuin esimerkiksi viime vuoden Skyrim. Ratkaisu voi tulla pettymyksenä monille faneille. Taustalla lienevät kuitenkin tekniset rajoitteet, jotka nousevat esiin tuhansien pelaajien viipottaessa samassa maailmassa. Puhtaasti MMO-perspektiivistä The Elder Scrolls Online visuaalinen anti näyttää jo nyt varsin hyvältä, ja lisäksi kehittäjät alleviivasivat useaan otteeseen esittelyn aikana, että valmiista tuotteesta ollaan vielä kaukana. Paikka paikoin grafiikat kuitenkin tekivät jo vaikutuksen. Esimerkiksi kun Matt Firor vei meidät pienelle itäkävelylle Skyrimiin, pohjoiset valot tuikkivat tummaa taivasta

vasten yhtä maagisesti kuin viime vuoden hittipelissä. Samaan tapaan vaikuttavaa jälkeä oli matelijamaisten argonialaisten kotikontu Black Marsh, jossa mutaisia soita reunustavat puskat, puut ja sienet kaikissa väreissään ja Maya-henkiset rauniot täydensivät miljööä saumattomasti.

Tekijät tarjosivat yhden esimerkin siitä, miten tehtävät avautuvat seikkaillessa. Pelaajahahmon taroituksena oli tavata eräs henkilö kylän toisella puolella, enemmän tai vähemmän syrjäseudulla. Alue kärsii kuitenkin zombi-ihmissusi Faolchun hyökkäyksistä. Normaalisti tässä tilanteessa kyseltäisiin kylän asuk-



SIVUTEHTÄVIÄ EI AKTIVOIDA VAIN TIETYILLE NPC-HAHMOILLE PUHUMALLA – JUOKSEVALLA RAKENTEELLA HALUTAAN MOTIVOIDA PELAAJIA TUTKIMAAN YMPÄRISTÖÄ.

kailta, miten kiusasta päästään eroon. Kylää lähestyessä kompassiin ilmestyi kuitenkin merkintä, joka viittoi mielenkiinnonkohteeseen pelaajan vasemmalla puolella. Jos vinkkiä päättää seurata, pelaaja törmää naiseen, joka pyytää puhdistamaan vanhan taistelutantereen haamuista. Tämä johtaa matkaan ajassa taaksepäin, jolloin pelaaja omaksuu soturin roolin tämän pyrkinessä pelastamaan vaimonsa. Menneisyydessä eteen tulee myös tehtävä, jossa voi surmata Faolchun ennen kuin ihmisudesta tuli zombi. Näin ratkeaa ihmisusiongelma myös nykyajassa jo ennen kuin pelaaja on ehtinyt erikseen haastatella yhätkään kyläläistä. Tehtäviä siis aktivoidaan tietyllä alueella liikkeessä sen sijaan, että ne aloitettaisiin ja päätettäisiin aina tietyille NPC-hahmolle puhumalla. Pelin luova johtaja Paul Sage kommentoi, että tällaisen juoksevan tehtävä-rakenteen tarkoituksena on motivoida pelaajia tutkimaan ympäristöä.

Taistelusysteemiään The Elder Scrolls Online on ”MMO-peli ripauksella Elder Scrollsia”, jatkoi pääsuunnittelija Nick Konkle. Taistelusysteemi on epäilemättä verkkoroolipelin tärkeimpien elementtien listalla, ja jos se ei toimi kunnolla, kaikkein kauneinkin kokemus kokee nopean pelaajakadon. Tämä on myös tiedostettu Zenimax Online Studiosilla, sillä kehittäjät ovat paiskineet töitä niska limassa luodakseen systeemiä hauskan ja estääkseen vain samojen perusrutiinien pyörittämisen taistelusta toiseen.

Yksi keskeisimmistä tavoista kannustaa pelaajia antamaan kaikkensa joka ikisessä kohtaamisessa on Finesse-systeemi. Finesse-mittari täyttyy taistelussa ollessa, ja mitä

vähemmän virheitä tekee, sitä enemmän ”finessiä” ansaitaan. Jos pystyy suoriutumaan taistelusta täysin ilman takaiskuja, napsahtaa tilille maksimaalinen määrä XP-kokemusta ja löytöesineitä, jotka ovat paljon parempia kuin huolimattoman tupelon ansaitsemat rääsyt. Taidokkuus siis palkitaan, ja tämä pätee myös ryhmäpeliin.

Pelaajien muodostama ryhmä voi tehdä yhteistyötä esimerkiksi siten, että yksi nakkaa maahan öljyä, minkä jälkeen maagi leimauttaa sen tuleen. Tempusta saadaan satunnaista sooloihua enemmän kokempisteitä, eikä pisteitä jaeta ryhmän kesken, vaan jokainen saa pisteet täysimääräisinä. Nähtäväksi jää, ottavatko jotkut pelaajat passiivisen roolin taisteluissa, mutta kehittäjien mukaan jokaisen olisi aktiivisesti osallistuttava ”lukeutuakseen ryhmän jäseneksi”. Tätä tarkemmin asiaa ei ilmaista.

Väistelystä ja torjumisesta Zenimax Online Studios on tehnyt aktiivisia toimintoja. Jos soturi kantaa mukanaan kilpeä, kykenee hän luonnollisesti torjumaan sillä iskuja. Maagi puolestaan voi loihia ympärilleen suojaavan kentän. Miten väistelysysteemi käytännössä toimii, sitä ei vielä paljastettu, mutta pääsuunnittelija Konkle korosti, ettei taistelusta haluta vain numeroinin nojaavaa noppapeliä – kenties pienehen nyökkäyksenä toimintapelimäisen Teran suuntaan. Joka tapauksessa vaikka taistelusysteemi ei olisikaan täysin matemaattinen, rakentuu se silti klassisen MMO-mallin juurille, mikä kehittäjien mukaan on välttämätöntä hyvän tasapainon säilyttämiseksi.

Ryhmässä seikkaillessa eteen tulee tyypillisesti isoja vihollisryppäitä yhden suuremman tai vahvemman vihollisen sijaan. Tämä tukee Finesse-systeemiä mahdollis-

tamalla mittarin tehokkaamman täyttämisen ja sitä kautta runsaampien XP- ja tavaraosaalien keräämisen. Neljä kehitystiimin jäsentä esitteli paria taistelua laajemmasta luolastoverkostosta. Samalla kävi selväksi, että parantajan rooli ryhmässä on suuri, kuten MMO-peleissä on tavallista. The Elder Scrolls Onlinessa parantajan kyvyt eivät kuitenkaan rajoitu vain toisten huoltamiseen, vaan hahmo voi tehdä myös vahinkoa vihollisille. Vaikutukset vaihtelevat käytettävän varustuksen mukaan, ja tätä kautta peli tarjoaa hieman enemmän vaihtelua kullekin hahmolokalle.

Tiedustelin ohjaaja Matt Friorilta, voiko hahmoa kehittäessä yhdistellä esimerkiksi maagin ja soturin ominaisuuksia. Friorin mukaan tällaiset sekahahmot ovat teknisesti mahdollisia, mutta eivät välttämättä pelaajan edun mukaisia. Pelissä ei siis todennäköisesti kannata heiluttaa miekkaa ja magiaa samassa suhteessa kuin The Elder Scrolls V: Skyrimissä, jossa näitä saattoi kantaa samanaikaisesti kummassakin kädessä. Vaikka tekijät eivät estäisi eri kykyjen yhdistelyä, lienee MMO-pelissä silti viisainta keskittyä optimoimaan hahmoja näiden omissa luokissaan.

Kaksi esiteltäviä luolastonpätkeä poikkesivat toisistaan monessakin mielessä. Ensimmäisessä seikkailtiin tyypillisen synkässä, ahtaassa ja luurankojen täyttämässä tyrmässä, jonka arkkitehtuuri muistutti Ayleid-raunioista The Elder Scrolls IV: Oblivionissa. Vihoviimeisestä huoneesta löytyi örkki, joka oli ollut vangittuna tyrmään vuosikausia. Nokkelan aivopähkinän ratkaisun jälkeen örkki



vapautettiin ja ryhmä sai selityksen sille, miksi sotilaat olivat nousseet kuolleista.

Toinen luolasto puolestaan käsittelee laavajokia ja Flame Atronach -nimisiä hirviöitä. Ensimmäiseen verrattuna sen mittakaava näytti olevan aivan eri luokkaa, sillä lähes klaustrofobisen tunnelman sijaan paikka oli tilava ja hyvin valaistu. Se on myös yksi monista The Elder Scrolls Online -"julkisista luolastoista". Verkko-rolipeleissä on kuljettu viime aikoina instanssipohjaisten luolastojen suuntaan, mutta Zenimax Online Studios on palauttamassa harvinaistuneen pelimuodon takaisin parrasvaloihin. Toisin kuin yksityisemmässä instanssissa, julkisessa luolastossa voi tavata muita pelaajia, eikä pelaajien tarvitse muodostaa täydellistä ryhmää käydessään koluamaan luolastoa. Ilman muodollisen ryhmän perustamistakin pelaajat voivat piestä vihollisia yhdessä ja ansaita täydet XP-pisteet.

Kirsikkana kakun päällä on vielä pelaajien välinen tais-

armeijalle. Siitä taistelu voi edetä etuvartioasemalle ja lopulta linnojen ja linnoitusten juurelle.

Valtavan linnoituksen kukistaminen vaatii raskasta kaalustoa, sillä muurit murenevat vain katapulttien jyskeessä. Vasta tämän jälkeen jalkaväki voi ryynnätä sisään ja käydä lähitaisteluun vihollisjoukkojen kanssa. Jos valtaus onnistuu, kääntyy taistelu nopeasti puolustamiseksi. Vahingoituneet muurit on korjattava, jotta ne kestäisivät muiden osapuolien tulevat iskut. Tapa, jolla kamppailut etenevät, auttaa luomaan kuvan jatkuvasta sodasta, jossa kamppailut eivät ole vain yksittäisiä leimahduksia ilman sen kummempia seurauksia.

Yhtään pöllömmältä ei kuulosta sekään, että PvP-taistelut voivat edetä joka kerta eri tavoin, koska osapuolia sopassa on kolme. Kehittäjät nostivat esimerkiksi erään pelitestin, jossa yksi osapuolista oli niin hyvin järjestäytyneet, että odotti ja katsoi sivusta kahden muun



suoranainen välttämättömyys, ja kamppailu voi ihan yhtä hyvin kulminoitua kaotiseen kolmenväliseen sapelinkalisteluun.

The Elder Scrolls Online vaikuttaa kaiken kaikkiaan erittäin kunnianhimoiselta hankkeelta. Rakastetun roolipelisarjan muuntaminen massiivimoninon pelimuotoon on aina haastavaa, mutta Zenimax Onlinein tehdessä tiiviisti yhteistyötä Bethesda'n kanssa laatuun voi luottaa. Eikä pidä unohtaa, että kehitysstudion peräsimmäisessä on runsaasti kokemusta juuri tällaisten pelien tekemisestä.

Suurempi kysymys lienee se, riittääkö tämä The Elder Scrolls -sarjan faneille. Jos fanien korkeat odotukset ja pelin uudistettu tyyli eivät kohtaa, joutuu The Elder Scrolls Online kilpailemaan yleisemmin MMO-pelaajista, joilla on jo ennestään World of Warcraftinsa ja Star Wars: The Old Republicinsa. Se on ahdas markkinarako mille tahansa haastajalle. Onnistuminen puntaroidaan joskus ensi vuoden aikana, kun peli ampuu kauppoihin. Peli on tekeillä sekä PC- että Mac-koneille. Konsoliversioita ei näillä näkymin ole tulossa.

Jonas Damholt

LUVASSA ON MASSIIVISIA 100 VS. 100 -TAISTELUITA, JOTKA KÄYDÄÄN CYRODIILIN ALUEELLA. NIISSÄ RATKAISTAAN, KUKA VÄÄNTÄÄ VALLANKAHVAA KEISARINA.

telu. The Elder Scrolls Onlinein PvP-osio rakentuu tarinan ja kolmen kilpailevan ryhmittymän ympärille, ja luvassa on kunnioitettavan massiivisia 100 vs. 100 -taisteluita, jotka käydään Cyrodiilin alueella. Näiden taisteluiden perimmäisenä tarkoituksena on selvittää, kuka vääntää vallankahvaa Imperial Cityssä itse keisarin ominaisuudessa. Taistelussa on myös useita eri vaiheita. Alkuvaiheessa taistellaan esimerkiksi maataloista, jotka tuottavat resursseja omalle

vimmaista vääntöä. Vasta kun kilpailijoiden rivit olivat selvästi harventuneet, kävi kolmas osapuoli armottomaan hyökkäykseen ja murskasikin molemmat vastustajat helposti. Kaksi ryhmittymää voi myös päättää liittoutua kolmatta vastaan syöstäkseen sen vallasta, joten mukana on selvästi myös taktisia piirteitä. Kehittäjien mukaan peli tarjoaa tyydyttävämmän kokemuksen, kun taisteluissa pitää myös pään mukana, mutta toisaalta taktikointi ei ole

““ ONE OF THE MOST IMPORTANT
MMORPGS OF OUR TIME ””

-ZAM

““ THE FIRST MMO IN A LONG TIME
THAT I'VE BEEN EXCITED ABOUT ””

-DESTRUCTOID

““ ONE OF THE MOST
ANTICIPATED GAMES OF 2012 ””

-G4TV

““ TOPS ON YOUR LIST OF
GAMES TO PLAY IN 2012 ””

-MMORPG

DARK DAYS ARE HERE

3.07.2012

THESECRETWORLD.COM

REVEAL THE TRAILER



THE SECRET WORLD





DIABLO III

MAC PC

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä BLIZZARD ENTERTAINMENT Julkaisija ACTIVISION BLIZZARD Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 16

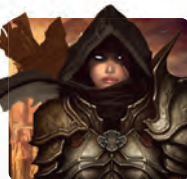
Blizzardin helvetin portit aukesivat viimein vuosien odotuksen jälkeen.

Yli vuosikymmen on kulunut siitä, kun Diablo II:n taistelu demoneita vastaan vietiin helvetin porteille loputtoman naksuttelun, ryöstösaaliin keräämisen ja oman hahmon tappotehojen tuunaamisen saattelemana. Diablo III laajentaa konseptia entisestään, mutta myös odottamattomiin suuntiin, joista joitakin olisi pitänyt miettiä vielä tarkemmin.

Juoni ei ole koskaan ollut demoninmetsästyksen parasta antia, eikä se ole nytkään. Sen sijaan Diablo III:n juttu on taistelussa ja loputtoman kookuttavassa varustelukierteessä. Neljäosainen tarina jakautuu useisiin erilaisiin alueisiin, joissa arkkidemoneja ja niiden liittolaisia lahdetaan tuhatmäärin. Hiirellä liikutaan ja matkitään, näppäimistöllä laukaistaan erikoiskykyjä. Luolastoja ja lisätehtäviä löytyy joka lähtöön, ja näitä sitten kompataan läpi uudestaan ja uudestaan parempien varusteiden ja kokemuspisteiden toivossa.

Kolmososa on osin hyvällä ja osin huonolla tavalla virtaviivaistettu versio takavuosien suosikeista. Viiden hahmoluokan kyvyt ja pelityylit poikkeavat toisistaan, mutta hahmonkehitys itsessään on hieman liian yksioikoista. Taistelu on puolestaan ihailtavan näyttävää ja eri liikkeet erottaa hyvin toisistaan suuremmissakin taisteluissa.

Diablo III:n ulkoasu on aikaisempaa värikkäämpää ja miellyttää silmää. Teknisesti peli ei ole viimeistä huutoa, mutta toisaalta se pyörii kohtuullisen hyvin vanhemmillakin koneilla. Teknistä vääntöä paika-



HYVÄSSÄ SEURASSA

Yksinpelaajien mukana roikuvat Seuraajat ovat iloinen yllätys. Niillä on omat mielenkiintoiset elämäntarinansa ja sisäiset konfliktinsa, joiden kehittymistä seuraa jopa pääjuonta innokkaammin.

PELAAJA VS PELAAJA

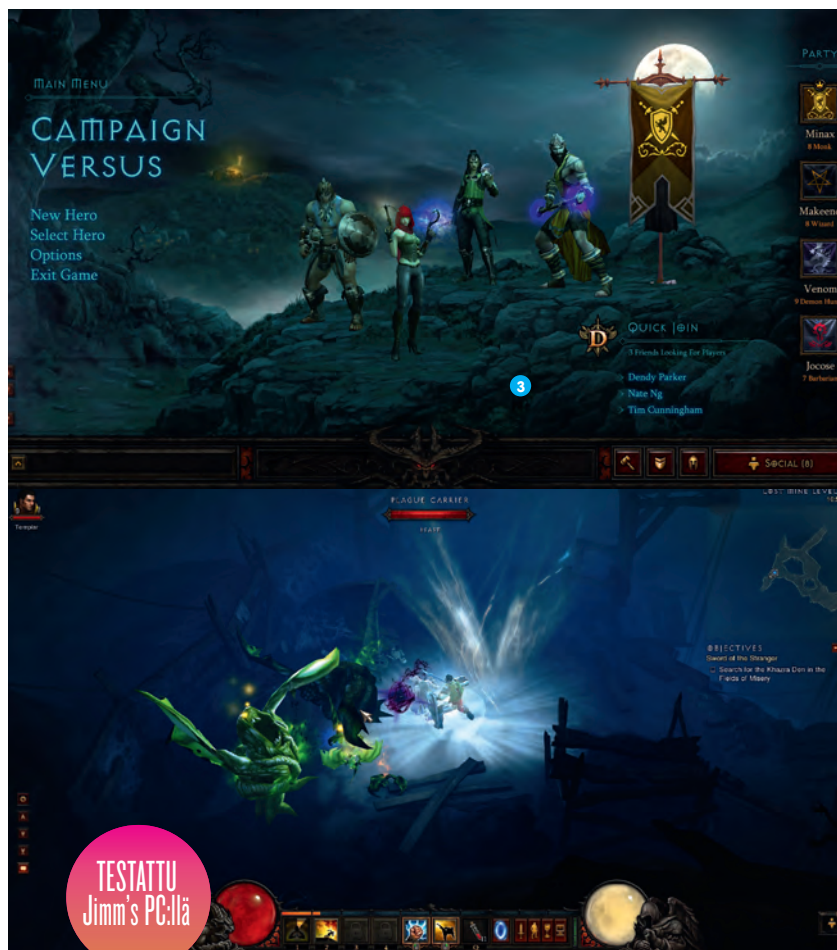
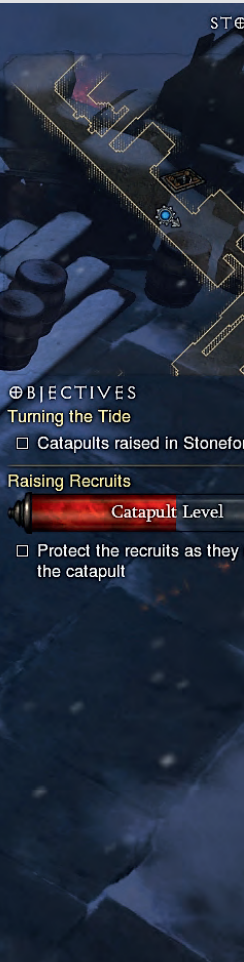
Kilpailullista moninpeliä ei saatu mukaan julkaisuun, mutta Blizzard on luvannut lisätä sen pian päivityksellä. Taisteluissa pääsee tietysti myös käyttämään yksinpelissä aikaisemmin luotuja hahmoja.

taan tosin loistavalla suunnitteluosaamisella ja arkkitehtuurilla. Alun tunnelmallisista ja maanläheisemmistä kuvioista päädytään pian eepsiin maisemiin, ja tärkeimpiä kohtia maustavat välivideot ovat taattua Blizzardin laatua. Äänisuunnittelu ansaitsee tunnustusta, vaikkei sen musiikki nousekaan esille alun nostalgiahuuruista Tristramin kaupungin tunnuskappaletta lukuun ottamatta.

Yhteistyössä kavereiden kanssa pelattava moninpeli on entistä

TAISTELU ON VÄRIKÄSTÄ JA NÄYTTÄVÄÄ

isommassa osassa. Valitettavasti nettipelin suhteen mukaan on eksynyt myös kyseenalaisia suunnitteluratkaisuja. Kavereiden peleihin on helppo liittyä lennosta, kiitos hyvän kaverilistan, mutta sen sijaan mukaan ympätty huutokauppa ei ole varauksetta positiivinen asia. Se on nimittäin niin täynnä liian halpaa ja hyvää tavaraa, että varustelu uhkaa karata heti käsistä. Ja koska vaikeustasot aukeavat läpipeluuksien kautta, ensimmäinen romppaus läpi helvetin on väkisininkin liian helppo.



CIVILIZATION V: GODS & KINGS

MAC PC

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä FIRAXIS
Julkaisija 2K GAMES Julkaisu 20. KESÄKUUTA
Pelaajia 1-16 Ikäraja 12

Hyvän parantaminen on aina vaikeaa. Vähän helpompaa siitä tulee, kun lisää kertaalleen poistetun takaisin. Valtiosimulaatioiden arkkaisä Civilization IV sisälsi uskonnon ja vakoilun, mutta nämä poistettiin uusimmasta vitososasta. Nyt ominaisuudet ovat tulleet takaisin viritettyinä ja puunattuina muiden uudistusten ja kansojen kanssa.

Kansat keräävät nyt uskoa resurssina rahan tapaan. Valaistumista voi tehostaa niin profeetoiden kuin pyntinkienkin avulla. Jahka populus uskoo tarpeeksi, pienen esuskovaiheen jälkeen kehittyä institutionaalinen valtionuskonto. Nimen ja ikonin voi tällöin valita maailmanuskontojen Top 10-listasta, mutta merkitys on täysin symbolinen. Uskonnon voi myös nimetä uudelleen. Tämän jälkeen valitaan varsinaiset edut, joita uusi maailmankatsomus tuo tullessaan. Pitkähköstä listasta löytyy niin hyviä kuin vähemmän hyviäkin ominaisuuksia, joten ensimmäisenä olemisella on etunsa. Koska uskonto toimii uutena kerroksena vanhassa kakussa, se ei vedä taktiikoita täysin uusiksi, vaan tehostaa jo vallittuja linjauksia.

Vakoilu on kevyempi ja samalla vaisumpi ilmestys. Kun uskonnon merkitys renessanssin myötä vähenee, vakoojat ilmestyvät pelikentälle. Ne eivät ole erillisiä yksiköitä, vaan resursseja, joita kohdistetaan kaupunkivaltioita käännyttämään tai naapurin

HYVÄN PARANTAMINEN ON AINA VAIKEAA

teknologiaetua kaventamaan. Vakoojalla voi saavuttaa informaatioetuja, mutta pääsääntöisesti uudistuksen merkitys jää pieneksi.

Uskonnon ja vakoilun lisäksi pelistä löytyy yhdeksän uutta sivilisaatiota (mm. Ruotsi, suomalaiset hakkapeliitat erikoisyksikkönään), uusia yksiköitä ja rakennuksia. Merisotaa käydään nyt lähi- ja kaukotaistelussa, ja amiraali edustaa kenraalin virkaa lainailla.

Gods & Kings on ihan pätevä paketti civistelijöille, vaikka vakoilupuolen vaisuus jääkin harmittamaan.

8 Matti Isotalo



KENET VALITSET?

Hirviöjahtiin on tarjolla viisi hahmoluokkaa. Lähi-taisteluun erikoistuneiden barbaarin ja munkin lisäksi taistoon pääsee varsijousiasiantuntijaksi demoninmetsästäjällä, perinteisellä tuikkusademaagilla ja omia örmöjä manaavalla poppamiehellä. Uusia hahmoluokkia lienee odotettavissa viimeistään jatko-osissa, joita pelin hui-man menestyksen myötä on varmasti luvassa.

Verkkopelikeskeisyys on aiheuttanut myös teknisiä ongelmia. Julkaisussa peli oli saavuttamattomissa sadoille tuhansille, ja korjauspäivityksistä huolimatta vieläkin peliä vaivaavat pienet nettibugit, esimerkiksi katoilevat saavutukset ja huutokaupan kenkkuili. Koko ajan nettiyhteyttä vaativa "piratismien esto" harmittaa erityisesti yksinpelaajia.

Diablo III on edelleen lajityyppinsä kirkkain tähti. Se kärsii ehkä uudistushaluttomuudesta muiden kuin nettioiminaiuuksiensa osalta, eikä järisytä maailmaa edeltäjiensä tavoin, mutta toimintaroolipelin paaluapaikan se ottaa vuosien tauon jälkeen itselleen. Uudelleenpeluuarvoa on eri hahmoluokkien ja vaikeustasojen ansiosta riittämiin ja hienoja parannuksia käyttöliittymään sekä pelattavuuteen löytyy paljon. Parhaimmillaan peli on kaveriporukassa, kun riittävän kovat vaikeustasot on saatu avattua ja kykyjen taktisesti kypsä käytö alkaa näkyä suorituksessa. Kuningas on palannut, mutta kruunu on aiempaa hiukan himmeämpi, ja vuorauksessa on pari tahraa.

8 Matti Isotalo

GAME OF THRONES

PC PS3 X360

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä CYANIDE STUDIOS Julkaisija FOCUS HOME INTERACTIVE
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18



Amerikassa HBO on juuri saanut loppuun Game of Thrones -televisiosarjan toisen kauden. Kauan ennen koko sarjaa kehitettiin kuitenkin jo peliä, joka myös käsittelee George R.R. Martinin eepistä Westerosin maailmaa.

Peli päästään kokemaan kahden eri hahmon näkökulmasta, ja se aloitetaan Yövärtios-ta, jossa Mors Westford lähtee etsimään Muurilta karannutta valapattoa. Karkuri on kuitenkin jäänyt metsäläisten väijytykseen, ja pelaajan on käytävä taisteluun etteivät pohjoisen barbaarit pääse karkuun.

Pelin alussa Morsille valitaan yksi kolmesta taistelutyylistä, joka määrittää muun muassa käyttäkö yhden vai kahden käden aseita. Taistelujärjestelmään kestää hetki tottua, sillä hahmoja ohjataan vain välillisesti. Toiminnot valitaan aina kolmeksi vuoroksi kerrallaan pelin pyöriessä hidastettuna. Jokainen hyökkäys maksaa energiaa, joka palautuu sangen hitaasti. Tämä pakottaa olemaan taktinen, ja tuo peliin monenlaista syvyyttä.

Dialogia painotetaan todella paljon. Joissakin tapauksissa keskustelut muuttavat tapahtumia vain hieman, mutta toisissa ne merkitsevät elämää tai kuolemaa. Näin on erityisesti tarinan toisessa, Alister Sarwyckiin kes-



1 VAATIMATON

Game of Thronesin kaupungit ovat kaikkea muuta paitsi eloisia. Asukkaat töröttävät itsepäisesti liikkumattomina paikoillaan, ja samaan hahmomalliin törmää viiden metrin välein. Myös grafiikat ovat edellispäivän tuulia.

2 AIKALAINEN

Uusi peli sijoittuu ajallisesti samaan aikaan kuin kirjan ja TV-sarjan juoni. Vaikka monet tutut hahmot käyvät näyttäytymässä pelissä, pelin ja kirjan tapahtumat eivät kuitenkaan risteä toistensa kanssa.

kittyvässä osassa. Mies palaa pitkän poisolon jälkeen hallitsemaan isänsä maita, mutta joutuu sekaantumaan moniin juoniin saadakseen perintönsä.

Pelaaja löytää itsensä yhä uudestaan ristiriitaisista tilanteista, jossa joutuu painimaan moraalikysymysten kanssa. Miten esimerkiksi tuomita nainen, joka on polttanut siskonsa raiskanneen vartiomiehen talon. Pistääkö nainen tyrmään ja riskeerata kansan viha? Vai pitäisikö naisen antaa mennä, ja ostaa vartija tyytyväiseksi? Tällaiset valinnat nostavat pelin uudelleen-

PELAAJA LÖYTÄÄ ITSENSÄ USEIN RISTIRIITAISISTA TILANTEISTA

peluuarvoa huomattavasti. Dialogien ja välänimaatioiden runsaus on rikkaus, mutta myös kompastuskivi. Niitä on jopa hieman liikaa, ja ne rikkovat ikävästi pelin rytmiä.

Game of Thrones on kuitenkin jännittävä seikkailu. Kun juonilinjat alkavat muuttua ja alkaa ymmärtää kuinka yksi vaikuttaa toiseen, on kokemus innostava. Hovijuonitteluun uppoutuu mielellään, ja pelaaja löytää pian itsensä osana tätä verkostoa. Pelissä voi tiettyyn pisteeseen asti olla juuri niin rehellinen, petollinen, brutaali tai hyväluontoinen kuin haluaa olla, joten roolipellelementit toimivat hyvin.

Tämän ansioista viihdyin hienosti Game of Thronesin maailmassa.

Wiebke Westphal



RATCHET & CLANK HD COLLECTION

PLAYSTATION 3

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä INSOMNIAC GAMES
Julkaisija SONY Julkaisu 29. KESÄKUUTA
Pelaajia 1-8 Ikäraja 7

Insomniac Gamesin ensimmäinen Ratchet & Clank julkaistiin vuonna 2002, ja vaikka se oli myöhempiin osiin verrattuna yksinkertainen, oli siinä jo nähtävissä sarjan tunnusomainen huumori ja oiva graafinen suunnittelu. R&C nojasi alusta asti monipuoliseen tasoloikintaan sekä laajaan valikoimaan aseita ja vimpaimia, joilla mukaan saatiin monenlaisia pelimekaniikkoja sekä minipelejä rälliköistä aina aivopähkinöihin asti. Näin se ohitti heti lähtöviivalla kilpailijansa tarjoamalla yksinkertaisesti enemmän.

Jatko-osissa pelin monipuolisuutta kasvatettiin entisestäänkin, ja sarja piti PS2:n myyntiä korkealla kolmena joulukautena. Lähdemateriaali on siis dynamiittia, mutta miten se pärjää PS3:lla vuonna 2012? Vastaus on: paremmin kuin monet muut. Kyseessä voi hyvinkin olla paras HD-trilogia tähän mennessä, paljolti siksi koska alkuperäiset pelit olivat jo valmiiksi niin korkealaatuisia.

Siirtymä teräväpiirtoaikaan on sujunut pääosin mallikkaasti. Välänimaatiot on silti

VOI HYVINKIN OLLA PARAS HD-TRILOGIA TÄHÄN MENNESSÄ

esitetty suurimmaksi osaksi 4:3 -kuvasuhteessa, ja jotkut osiot on vain rumasti venytetty leveämmäksi ilman sen kummempaa skaalausta. Itse pelitoiminta on kuitenkin kääntynyt moitteettomasti laajakuvaksi, ja pikseleitä on pakattu vierekkäin niin että kokonaisuus näyttää hämmästyttävän tuoreelta ikäisekseen. Mitä pidemmälle trilogiassa pääsee, sitä helpommin unohtaa näiden pelien edes olevan edellisen konsolisukupolven uudelleenjulkaisuja.

Insomniacin pelisarja on siis kestänyt ajan hammasta huomattavasti paremmin kuin aikalaisansa. Oivallisen grafiikan lisäksi myös musiikillinen anti ja ääninäyttely ovat erinomaisia, ja kun pelattavuuskin on koddallaan, voiko enää enempää toivoa? Tätä trilogiaa ei kutsuta klassikoksi kevein perustein, joten jos sitä ei ole vielä pelannut



lävitse ainakin kertaalleen, on nyt korkea aika korjata virheensä.

9 **Mika Sorvari**



GRTV[®]

GAMEREACTOR TELEVISION

- ARVIOT 
- HAASTATTELUT 
- ENNAKOT 
- PELIKUVAA 
- KULISSIEN TAKANA 
- TRAILERIT 



JUURI NYT GRTV:SSÄ

FIFA 13

HAASTATTELU



Hitman: Absolution

HAASTATTELU

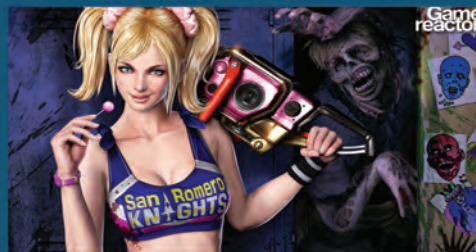


Assassins Creed III HAASTATTELU



Lollipop Chainsaw

ARVIO



GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

PC PS3 X360 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä UBISOFT PARIS Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-12 Ikäraja 18



Ghost Recon: Future Soldierissa esitellään sangen epävakaa ja konfliktien täyttämä huomispäivä. Isot pahat terroristit uhkaavat jälleen kerran hyökätä Setä Samulin ja omenapiirakan kimppuun, joten Ghost Recon -ryhmä lähtee jakamaan oikeutta luoti kerrallaan. Kuvio kuulostaa häpeällisen kuluneelta ja korniilta, mutta genren kirouksena pidetyt tasapaksu tarinankuljetus ja ennalta-arvattu vuosisatois poissaolollaan. Missään kohtaa ei voi olla varma, mitä kulman takana odottaa, ja ovelien juonenkäänteiden lisäksi maisemat vaihtuvat kiitettävää tahtia.

Hahmojen vuorovaikutus on uskottavaa sarkastisia ja itseironisia kommentteja myöten. Syvyyttä ja samaistumisen tunnetta yritetään luoda välinäytöksien lomassa. Näitä



1 HILJAA HIIPIEN...

Vaikka hiiviskelyä painotetaan ja joissakin kohdissa se on pakollista, ramboilukin onnistuu. Siihen ei silti kannata sortua, sillä rytmistellessä hengestään pääsee nopsasti jo helpolla vaikeustasolla.

2 ETEI HÄJY HOKSAA

Pelin tekoäly jättää toivomisen varaa. Siinä missä tietokoneen ohjastamat kaverit toimivat fikusti, ovat viholliset vähän liiankin älykkäitä. Vastan tulee varmasti pari turhauttavaa tilannetta, joissa tekoäly hoksaa pelaajan täysin epäreiluista paikoista.

KAMPAJAN ONNISTUU VÄLTÄMÄÄN PERINTEISET SUDENKUOPAT

elementtejä ei montaa ole, mutta niitä on siroteltu juuri oikeisiin kohtiin. Tilanteet onnistuvat luomaan oikean taistelufiiliksen tuleviin koitoksiin. Kampanja kestää hätähuusulla noin 11 tuntia.



Hiiviskely on päivän sana, ja kun kerran lähitulevaisuudessa ollaan, ovat välineet sen mukaiset. Vihollisiin haetaan etulyöntiasemaa muun muassa asetehtaisen näkymättömyyden mahdollistavilla varusteilla. Erilaiset härpäkkeet sointuvat hyvin yhteen yksinkertaisen pelimekaniikan kanssa, ja hahmo tottelee ohjausta kiitettävän tarkasti.

Graafikan osalta tunnelmat jäivät latteiksi. Lähimpänä vertailukohtana mieleen tulevat viimeisimmät Call of Duty, sillä visuaalinen anti on molemmissa samaa luokkaa. Äänimaailma on yleisesti ottaen vakaata perustasoa, tosin aseissa saisi olla enemmän jyttyä. Asia ihmetyttää, sillä aseisiin ja niiden kustomointiin on panostettu Gunsmith-ominaisuuden muodossa.

Ghost Recon: Future Soldierin paketti on hyvin kasassa. Kampanja onnistuu välttämään perinteiset sudenkuopat, hahmojen kokemuksiin on helppo eläytyä, eikä juonikuvio ole perinteisen paperinohut. Moninpeli sen kaikissa olomuodoissa takaa pitkäikäisen pelikokemuksen.

8

Joni Eriksson

LOLLIPOP CHAINSAW

PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä GRASSHOPPER MANUFACTURE
Julkaisija WARNER BROS. Julkaisu 15. KESÄKUUTA Pelaajia 1 Ikäraja 18



TIKKAREITA

Lollipop Chainsaw on täynnä minipelejä, jotka usein keskittyvät zombien lahtaamiseen. Suosikkeja olivat zombikoripallo, zombipesis sekä taitovoimistelu.

MOOTTORISAHOJA

Juliet Starlingin moottorisahasta on moneksi, ja sitä käytetään pelin aikana zombihakkeen valmistamisen lisäksi myös moottoripyöränä, kranaatinheittimenä sekä kännykkänä.

Juliet Starling on pirtsakka ja ikuisesti optimistinen huutosakkilainen. Hän rakastaa poikaystävänsä, on riippuvainen tikkareista ja uskoo takamuksensa olevan liian leveä. Hulvaton seikkailu alkaa, kun nuorikkojen koulun hyökkää lauma zombeja. Jää Julietin harteille pelastaa päivä pinkillä moottorisahallaan ja – apunaan poikaystävänsä irtileikkattu, mutta vielä elävä pää.

Lollipop Chainsaw'n pelaaminen on kuin olisi piikittänyt muutaman kilon sokeria suoraan suoneen. Juliet on akrobaattinen pyörämysrisky, joka sekoittaa korkeita ja matalia sahanheilautuksia nopeampiin iskuihin puuhillaan. Sydämet ja sateenkaaret sinkeilevät valtoimenaan ruumiinonkaloista zombien jäsenten lentäessä irti. Kaikki tämä Tony Bailsin klassisen huutosakkibiisi Mickyen tahtiin.

Taistelut ovat nopeita ja monipuolisia lukuisien aseiden, kykyjen ja vihollisten ansiosta. Lollipop Chainsaw on alusta loppuun asti Suda 51 -peli, eli eri tyyleillä, vaikutteilla, irtojäsenillä ja popkulttuuriviittauksilla täytetty tehosekoitin, jonka kieroutunut estetiikka heijastaa omaa aikaansa.

Se, että tämä omalaatuinen sekoitus toimii niin hyvin, on ainakin osin käsikirjoittaja

James Gunnin ansiota, joka on työstänyt tarinaa ja hahmoja länsimarkkinoille sopiviksi. No More Heroessa aivan liian suuri osa huumorista jäi kielimuurin väärälle puolelle. Tästä ei ole huolta Lollipop Chainsaw'ssa. Huumori on törkeää mutta terävää ja hieman South Parkista muistuttavaa.

Pelistä löytyy myös hämmentävä joukko ääninäyttelijöitä, kuten bronyjen suosikki Tara "Twilight Sparkle" Strong ja Smallvillen Michael Rosenbaum pelin romanttisena pääparina. Kokemusta säästää sekä lisensoitu että erityisesti peliä varten sävelletty musiikki, joka antaa sille oman fiiliksensä.

Yllättävää kyllä, Lollipop Chainsaw on jopa melko tavallinen ollakseen Suda 51 -peli.

HUUMORI ON TÖRKEÄÄ, MUTTA TERÄVÄÄ

Onhan se melko hullu, mutta se on silti aiempia hienovaraisempi ja vähemmän hämmentävä. Se on rakennettu paljolti No More Heroesin päälle, mutta sen lähestymistapa on lineaarisempi ja keskitetympi. Siitä löytyy sama sekoitus äärimmäistä taistelua, quick time event -minipelejä sekä fantastisia pomovastustajia. Ympäristöt ovat tosin ajoittain steriilejä, hahmoanimaatiot oudon jäykkiä, ja pelin kameralla on paha tapa jäädä jumiin outoihin kulmiin. Lollipop Chainsaw on silti upea peli, mutta se on ennalta-arvattava, joka on sana jota en koskaan

8 uskonut käyttäväni Suda 51 -pelistä.
Viktor Eriksson



RESISTANCE: BURNING SKIES

PLAYSTATION VITA

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä NIHLISTIC SOFTWARE
Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-8 Ikäraja 16

Resistance: Fall of Man oli yksi Playstation 3:n julkaisupeleistä ja esitteli onnistuneesti synkän vaihtoehoisen historian, jossa muukalaisrotu nimeltä Chimera on tempunut ihmiskunnan pahasti maanrakoon. Tällä kertaa seurataan uuden päähenkilön, new-yorkilaisen palomiehen, Tom Rileyn kampaillua perheensä pelastamiseksi järjestyvän hyökkäyksen iskiessä kaupunkiin.

Burning Skies on erittäin lineaarinen ko-

RESISTANCE 3:STA ON OTETTU KÄSITTÄMÄTÖNTÄ TAKAPAKKIA

kemus. Kentät ovat ahtaita putkia, ja eteneminen edellyttää aina vain vihollisen aivotonta lahtaamista alue alueelta. Aivot puuttuvat myös vastustajilta, sillä tekoäly on ala-arvoista tasoa. Sarjan edellisestä osasta Resistance 3:sta on muutenkin otettu käsittämätöntä takapakkaa. Kerättävien energiapakkausten sijaan haavoja parannellaan taas suojassa kykkimällä ja asepariivitus hoidetaan maastosta kerättäviiltä teknomaagisia kuutioilla, eikä kumpikaan ratkaisuista oikein toimi. Lisää turhautumista aiheuttavat surkeasti sijoitetut tallennuspisteet.

Pelin suurin myyntivaltti on PS Vitän tarjoama kahden analogitatin ohjaus, joka toimii herkkien tattiin liukkaasta tuntumasta huolimatta. Onnistuminen jää loppupeleissä kuitenkin vajaaksi, sillä kosketusnäytön takia otetta joutuu koko ajan vaihtelevaan. Ohjausta ei voi myöskään muokata yhtään omanlaisekseen.

Kahdeksan pelaajan moninpeli tarjoaa tylsän yksinpelin oheen hieman lisäarvoa, mutta sen anti on liian kapea pitämään mielenkiintoa yllä paria tuntia pitempään.

Burning Skies on tuskallinen pettymys. Siinä missä esimerkiksi Uncharted: Golden Abyss onnistui tavoittamaan kotikonsolipelin riemun, ei Burning Skies yllä lähellekään. Peli tuntuu pahimmillaan löysältä edellisen konsolisukupolven räiskinnältä. Vaikka tämä ei tee siitä täydellistä pommia, ei sitä voi missään tapauksessa suosittelakaan.

5 Arttu Rajala



STARHAWK

PLAYSTATION 3 (Kirjoittaja: Matti Isotalo)

Starhawkin futuristisessa villissä lännessä ratsastetaan mustangien sijasta hävittäjästä robotiksi muuntautuvilla Hawkeilla ja muilla menopeleillä. Peli on pääasiassa moninpeli ja yksinpeli toimii lähinnä tutoriaalina verkko-taistoille. Pelimuotoja riittää, mutta harmillisesti teemaa

8 tai elementtejä ei ole uskallettu viedä sellaisiin sfääreihin, joihin niiden potentiaali olisi yltenyt.



PROJECT ZERO 2: WII EDITION

NINTENDO WII (Kirjoittaja: Martin Eiser)

Tecmon kauhupeli Project Zero 2: Crimson Butterfly julkaistiin PS2:lle jo 2003. Uusi Wii-versio on iästään huolimatta erittäin hyvä peli. Kauhuelementit toimivat selkädintä kourivasti ja pelimekaniikka on haastava, mutta reilu. Myös tarinaa seuraa mielellään. Hieman **8** tuunatun graafisen ulkoasun lisäksi mukana uusia asuja, pari uutta loppua sekä yksi uusi pelialue.



VIRTUA FIGHTER 5: FINAL SHOWDOWN

PSN XBLA (Kirjoittaja: Gillen McAllister)

Vuoden 2007 Virtua Fighter 5:n uusversio tarjoaa rikkaan ja monipuolisen taistelijaalikoiman sekä runsaasti mahdollisuuksia harjoitteluun. Animaatiot ovat hämmästyttävän sulavia, joskin grafiikka alkaa muuten näyttää ikäänsä. Myös kynnyksen perusliikkeiden ja moni- **8** mutkaisempien tempausien välillä on korkeaa ja kulkimias. Hintalaatusuhde on silti kohdallaan.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI



N.O.V.A. 3

IPAD IPHONE (Kirjoittaja: Lee West)

Siinä missä N.O.V.A. 2 oli sarjakuvamainen versio Halosta yksinkertaisella väripaletilla, on N.O.V.A. 3 Gears of Wariin sekoitettu Crysis, johon on lainattu väripaletti Far Crysta. Se on kenties hieman geneerinen, mutta siitä huolimatta iOS-järjestelmän paras räiskintäpeli.

9 Yksinpelikampanja on täyttä rautaa ja sarjassa uutena lisänä oleva moninpelikin on hauska.



GRAVITY RUSH

PLAYSTATION VITA (Kirjoittaja: Ingar Takanobu Hauge)

Gravity Rush on kuin sekoitus Super Mario Galaxy ja El Shaddaita ranskalaisia vaikutteita saaneessa anime-maailmassa, jossa painovoima on asennekysymys. Se hyödyntää PS Vitan ominaisuuksia hyvin mutta maltillisesti, ja olisi voinut olla unohtumaton klassikko ilman **8** joitakin huomattavia heikkouksia tarinassa ja äänissä. Se olisi saanut myös olla haastavampi.

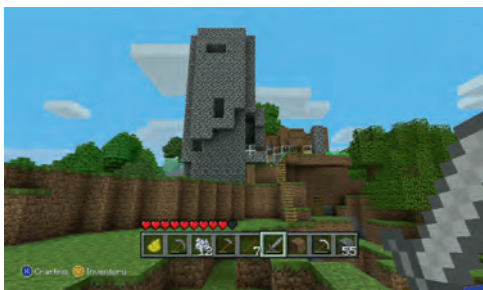


IRON FRONT - LIBERATION 1944

PC (Kirjoittaja: Marko Mäkipelto)

ARMA 2:n pelimoottoriin pohjaava Iron Front tavoittelee realismia, mutta kaatuu jäykkään pelattavuuteen ja hankalaan käyttöliittymään. Wehrmachtin ja puna-armeijan taistelut ovat laajoja, ja ajoneuvomallit komeaa katseltavaa. Lukuisten teknisten ongelmien syövätkin kuitenkin pahasti peli-iloa, eikä moninpelistäkään ole kokonaisuuden pelastajaksi. **4**

LUE TÄYSPITKÄT ARVIOT GAMEREACTOR.FI



MINECRAFT: XBOX 360 EDITION

XBLA (Kirjoittaja: Tero Kerttula)

PC:llä ilmiöksi muodostunut Minecraft saapui viimein konsolille. PC-version pelanneelle ei peli ole kannattava ostos, mutta konsolipelaajille se on vähintään koekkeilemisen arvoisen. Pelaaminen on yllättävän sulavaa konsoliohjaimella ja mineraalien kerääminen on edelleen koukuttavaa puuhaa. Peli tarjoaa niin paljon tekemistä kuin oma luovuus vain antaa myöten. **7**



SBK GENERATIONS

PC PS3 X360 (Kirjoittaja: Joni Eriksson)

Krapula-aamuna alkava vatsatauti tuntuu suunnilleen samalta kuin SBK Generations: kaikki on pielessä. Pelimuodot maistuvat puulta, ja itse kisaaminen kaksipyöräisillä on kuin nuorallatanssia huonon ajomekaniikan takia. Moninpeli voi pitää pelin hengissä hetken, **3** joskin pelaajia ei taida kauaa verkossa roikkua. Edes jaetun ruudun moninpeleä ei ole mukana.



SORCERY

PLAYSTATION 3 (Kirjoittaja: Jonas Elfving)

Sorcery loistaa tai kaatuu Move-ohjaimen varassa. Jos sen poistaa yhtälöstä, jää käteen melko keho roolipeli. Kaikki riippuukin siitä, kuinka innokas Moven ystävä pelaaja sattuu olemaan. Nuoremalle ja huitomisesta jaksavalle pelaajakunnalle peli pääsee hyvän puolelle, mutta muille se on lähinnä kädenlämpöistä hetken hupia kivassa kääreessä. **6**

KANSANI EI OLE VAPAA ENNEN KUIN KOHTALONI ON TÄYTETTY.

MAAILMAN KOHTALO LEPÄÄ YHDEN **SOTURIN** SYDÄMELLÄ

DRAGON'S DOGMA™

RESIDENT EVIL™ 4 & DEVIL MAY CRY™ 4 -PELIEN TEKIJÖILTÄ

LATAA TÄMÄ KUVA OSOITTEESTA [FACEBOOK.COM/DRAGONSDOGMA](https://www.facebook.com/dragonsdogma)



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM®



Mission: Impossible - Ghost Protocol

Animaatio-ohjaaja vaihtoi ihmeellisen perheen mahdollomaan Tom Cruiseen



Päosissa **Tom Cruise**,
Paula Patton, **Simon Pegg**, **Jeremy Renner**,
Michael Nyqvist & **Samuli Edelmann**
Ohjaus **BRAD BIRD**
Genre **TOIMINTA**
Julkaisija **PARAMOUNT**

NELJÄNNESSÄ MI-LEFFASSA CRUISEN esittämä superagentti Ethan Hawke pääsee estämään vanhanaikaista ydinsotaa, jonka vinksautanut tiedemies haluaa käynnistää osana planeetan "luonnollista evoluutiota". Juonessa on alusta loppuun jatkuvasti yhtä paljon järjettä, ja siinä olevista reijistä ajaisi lävitse maansiirtokoneella, mutta tämä onkin toimintahöppää puhtaimmillaan.

Tällä kertaa Impossible Missions Force menettää kaiken tukensa, joka jättää seikkailuun Ethanin lisäksi vain pienen ydinryhmän. Teknolelujakin on saatavilla vain rajallisesti, eikä näiden viimeisestä myyntipäivästä ole takuita. Tämä on itseasiassa oivallinen veto sarjassa, jossa apujoukkoja ja vips-taakeja on aiemmin vedetty hatusta vailla sen suurempia rajoituksia. Se tuo rajatumman ja nyt tasaisemmin hyödynnetyn hahmogallerian lähemmäksi katsojaa, ja nostaa panoksia mukavasti. Ohjaaja Birdin keveämpi ote sarjaan tekee hahmoista inhimillisempiä, ja etenkin Simon Pegg saa enemmän tilaa pullistella komediaalihaksiaan.

Ryppyotsaisuudesta luopuminen on muutenkin tehnyt paljon hyvää Mission Impossiblelle. Kolmosen raskasotteisuus ei sopinut sarjan

muuten mielikuvitukselliseen fiilikseen, ja tämä neljäs vedos aiheesta onkin lähinnä James Bond-elokuva ihmisille, jotka eivät pidä uusista Craig-Bondeista. Eniten Ghost Protocol muistuttaa Pierce Brosnanin Bond-kautta huipussaan.

Birdin animaatiotausta näkyy niin hyvässä kuin pahassa. Tämän toimintakohtaukset ovat vertaansa vailla, vaikka tosimaailma asettaakin omia rajoituksiaan. Onneksi Cruisen päätä ei palellut, ja hän oli muun muassa innokas kiipeilemään maailman korkeimman rakennuksen ulkoseinällä oikeasti. Birdin silmä hahmojen ohjaukselle ei kuitenkaan ole vielä harjaantunut oikeisiin ihmisiin riittävästi. Monologeilla on taipumus lässähtää, eivätkä suuret tunteet vain tunnu välittyvän. Myös käsikirjoitukseen on jäänyt epätasapainoisuutta ja irtoneaisia krämmäleitä ehkä aiemmista versioista.

Puutteineenkin Ghost Protocol on mainiota toimintahöppää ja melko varmasti sarjansa paras leffa. Bonuksena mukana nähdään myös Samuli Edelmann, joka tekee rallienglannistaan huolimatta hyvän, joskin hieman alinäytellyn suorituksen.

8 **Mika Sorvari**



46 vuotta mahdollomuutta

Mission Impossible -elokuvien sarja alkoi vuonna 1996, tasan 30 vuotta alkuperäisen televisiosarjan alkamisen jälkeen. Tv-sarjaa esitettiin vuosien 1969 ja 1973 välillä, ja se palasi hetkeksi uusien jaksojen voimalla 1980-luvun lopussa. Tom Cruisen elokuvat herättivät sen kuitenkin todella takaisin henkiin, ja niiden voima on ollut aina vaihtuvassa ohjaajassa, joka on saanut tuoda oman henkilökohtaisen fiiliksensä ohjamaansa leffaan. Brad Bird (Rautajätti, Ihmeperhe, Rottatouille) saattaa tosin olla tekemisissä myös mahdollisen viidennen elokuvan kanssa, muttei sen ohjaajana.



The Grey - Suden hetki

Ohjaus JOE CARNAHAN Genre TOIMINTASEIKKAILU Julkaisija FUTURE FILM

OTTWAY (NEESON) TOIMII TURVAMIEHENÄ Alaskassa varmistamassa kivääreineen etteivät sudet syö öljyduunareita. Työ syö miestä, ja Ottway alkaa olla jo kypsä kääntämään kiväärin piipun itseään päin, mutta lähteekin sen sijaan taukoreissulle poramiesten kanssa. Ikävä kyllä kuljetuslentokone tipahtaa keskelle erämaata, ja kiväärimies löytää itsensä pienen eloonjääneiden joukon johdosta.

The Grey on Neesonin elokuva. Ottway on ainoa hahmo, jossa on syvyyttä, muiden ollessa helposti sisäistetäviä arkkityyppejä. Meininki lumen ja susien keskellä on puolestaan juuri niin karua kuin ohjaaja Carnahanilta voisi odottaakin. Osin tietokoneanimoidut sudet ovat paikotellen epäuskottavia, mutta ne eivät silti tuhoa leffan tiivistä fiilistä. Elokuvasa on tosin uskonnollisia sävyjä, jotka tuntuvat vanhanaikaisilta. Onhan uskonto elävä teema nykyäänkin, mutta harvoissa draamoissa käydään enää huutelemaan taivasiin kysymyksiä kaiken tarkoituksesta. Näine ongelmineenkin The Grey on silti ehdottoman jännittävä elokuva, joka pätee Neesonin vahvalla suorituksella ja ripeällä rytmityksellä.

8

Mika Sorvari



Moneyball

Ohjaus BENNETT MILLER Genre DRAAMA Julkaisija SONY PICTURES

MONEYBALL ON OIKEISIIN TAPAHTUMIIN perustuva kertomus siitä, kuinka baseball luopui lajina pelaajien fiilispuhaisesta arvottamisesta ja siirtyi tuijottamaan tilastoja. Katalyysaattorina muutokselle toimi Oakland Athletics -joukkueen manageri Billy Beane, joka valitsi pakon edessä uuden, tieteellisen strategian ja teki sen kautta ihmeitä aliarvostettujen pelaajien avulla.

Tässä olisi juuri periamerikkalaiselle urheiluleffalle, jossa epätodennäköisistä kavereista muodostuukin voittajajoukkue. Moneyball lähtee kuitenkin eri linjoille keskityen Beanen elämäntarinaa ja tilastotieteen soveltamiseen pelaajavalinnoissa. Pelaajia uusi strategia ei hellinyt.

Moneyball on ristiriitainen tuote. Käsikirjoitus on laadukas, mutta vaikka leffa koittaakin välttää klišeitä, tulee se silti niiden ja turhien Hollywood-elkeiden kamppailuksi. Muuten tuotantoarvot ovat kohdallaan, ja näyttelijäsuoritukset laadukkaita, mutta leffasta on silti vaikea innostua. Ehkä pelin sääntöjen ymmärtäminen olisi antanut kokemukseen lisää pontta.

6

Mika Sorvari



Sherlock Holmes: A Game of Shadows

Pääosissa Robert Downey Jr, Jude Law, Stephen Fry, Jared Harris, Noomi Rapace & Rachel McAdams
Ohjaus GUY RITCHIE Genre TOIMINTA Julkaisija WARNER BROS.

SHERLOCK HOLMES ON YKSI ikonisimmista hahmoista koskaan. Tyylikkääseen lakkiin pukeutuva, piippua tuprutteleva mestarietsivä kokee kuitenkin melkoisen muodonmuutoksen Guy Ritchien käsissä. Poissa on hidas kerronta ja vaihkeiset vaarat, ja tilalla ovat sarjatulta ja Bond-filmeistä repäisty juoni.

Holmes (Downey Jr.) on kovien ponnisteluiden sekä mielipuoisuutta lähentelevän järjestelmällisyyden ansiosta päässyt varjoista toimivan mestaririkollisen professori Moriarty (Harris) jäljille. Johtolankoja seurattessa Holmes ja tri Watson (Law) tempautuvat läpi Euroopan kulkevalle ristiretkelle, jossa panoksena on koko Euroopan tulevaisuus.

Kuten ensimmäinen Action Holmes -elokuva todisti, steampunk-tyylisiä vaihtoehtoviktoriaanista aikaa ja hidastuksilla kikkailevaa toimintaa on ilo katsella. Samalla reseptillä A Game of Shadowsissa on siis ainekset laatuviitteeseen kohdallaan. Kakkososa on kuitenkin hukannut paljon ensimmäisen osan taiaista, ja suurin syyppää piilee heikossa käsikirjoituksessa, joka yrittää liian kovasti olla hauska, siinä onnistumatta. Dialogi on puisevaa ja sutkau-

tukset ontuvat korviinvihlovan pahasti. Kässäri myös haaskaa kaikki mahdollisuudet jo valmiiksi moniulotteisten hahmojen kehittämiseksi. Moriarty ja Holmesin välinen kilpailukin jää täysin torsioksi ja suistaa Moriarty tyypilliseksi halpispahikseksi.

Ritchie ja näyttelijäkaarti pelastavat mitä voivat. Visuaalista antia on ilo katsella ja tyylikkää hidastukset toimintakohtauksissa ovat kivasti kutkuttavia. Sekä Downey Jr. että Law taitavat komiikan taidon, ja Harrisin hillitty charmi istuu Moriartyyn hienosti. On suuri sääli, että Millennium-trilogiassa kyntensä osoittanut Noomi Rapace on nakitettu mustalaisenustajan rooliin, jonka koko olemassaolon tehtävä on kulkea sankareiden mukana ja näyttää nätiltä.

Sherlock Holmes: A Game of Shadows on suuri pettymys. Moriartyssa, steampunkissa sekä tulenarassa poliittisessa tilanteessa on potentiaalia vaikka miten hienoihin edesottamuksiin ja rikoskuvioihin, mutta käsikirjoittajat mokaavat kaiken. Lopputulosta on kiva katsoa sivusilmällä, mutta syvempi tarkastelu alkaa tehdä pahaa.

4

Jori Virtanen

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Psyko

Pääosissa Anthony Perkins, Janet Leigh & Vera Miles
Ohjaus ALFRED HITCHCOCK
Genre JÄNNITYS
Julkaisija UNIVERSAL

ALFRED HITCHCOCKIN Psyko on mestarillinen näyte jännityksestä: pelon ja ahdistavuuden luomiseen ei tarvita ämpäreittäin verta tai hienoja erikoistehosteita. Tärkeintä on hyvä tarina ja ennen kaikkea kuinka se kerrotaan.

Kolmikymppinen Marion Crane kavaltaa työnantajaltaan 40 000 dollaria ja pakenee. Naista aletaan tietenkin etsiä, ja jäljet johtavat syrjässä olevalle motellille. Paikkaa pyörittää miellyttävä mies nimeltä Norman Bates.

Kuvallinen kerronta on alusta loppuun mestarillista. Ainutkaan otos ei tunnu täyhteeltä tai vahingolta, ja jokainen kuvakulma on juuri täsmälleen

sellainen kuin sen on tarkoituskin olla. Rytmitys säilyy jatkuvasti rauhallisena, mutta siitä huolimatta kohoavan jännityksen voi suorastaan aistia.

Teräväpiirto on tehnyt Psykolle hyvää. Kuva on kirkas ja selkeä, mutta merkittävin bonus on lisämateriaaleissa. Tavaraa on niin paljon, että bluurayn katselutuaan ei tarvitse lähteä nettiin kaivamaan lisätietoa Psykosta.

Psyko on miltei täydellinen elokuva. Yhdessä ja samassa teoksessa ovat mukana kaikki ne keinot, joilla elokuvasta saa vangitsevan ilman nykyajan ylilyöntejä.

10

Markus Hirsiö



GEARS OF WAR: THE SLAB

Kirjailija **Karen Traviss** Kustantaja **Gallery Books** Sivuja 448 Julkaistu 2012

KIRJA - ARVIO

Karen Travissin Gears-kirjat ovat olleet julkaisujärjestyksessään luettavia romaaneja, joissa on seurattu kahta eri tarinaa rinnakkain. Viides teos The Slab lipittää ruodusta usealla tavalla. Tarinalinjoja on peräti kolme, mutta ne tapahtuvat ajallisesti samaan aikaan, kun aiemmin on seurattu erikseen nykyhetken sijoittuvaa kerrontaa ja takautumassa menneisyyttä. Lisäksi viidennen kirjan voi aivan hyvin lukea, vaikkei olisi kuullutkaan aiemmista osista. Pohjille vaaditaan ainoastaan ennakkotiedot pelisarjan tapahtumista sekä kiinnostus asioihin, joihin on ennen vain ohimennen viitattu.

The Slab sijoittuu aikaan viisi vuotta ennen ensimmäisen Gears of War -pelin tapahtumia. Teos seuraa Marcus Fenixin vankeusaikaa hänen uhmattuaan esimiehensä käskyä. Toisaalla seurataan Domin ja Anyan yrityksiä vapauttaa Marcus ja kolmas linja keskittyy isä Adam Fenixin tutkimustyöhön salaisella Azuran saarella. Kirjan ensimmäinen neljännes on hyvinkin vauhdikasta

sotakuvausta, mutta tarinoiden eriytyessä tahti rauhoittuu ja muuttuu samalla pohdiskelevammaksi. Tämä aiheuttaa lukijassa tylsistymistä, kunnes aivot hiljalleen asettuvat uudelle vaihteelle kirjan vaatimalla tavalla.

Aiemmat romaanit ovat olleet selkeästi joko henkilö- tai tapahtumapainotteisia. The Slab tuntuu olevan tässäkin suhteessa erilainen, sillä tasapaino toiminnan ja henkilöanalyysin välillä on aiempaa parempi. Tapahtumapaikkoina Slab ja Azura ovat varsin omalaatuisia, minkä vuoksi kirjailija esittelee tarinaan suuren joukon uusia henkilöitä. Näistä kuitenkin vain harva kohoo mieleenpainuvaksi. Pääosassa ovat edelleenkin peleistä tutut henkilöt, mutta ainoastaan COGin poliittinen johtaja Richard Prescott tuntuu aidosti moniulotteiselta. Hän on mielenkiintoisin ehkä siksi, että vain Prescottilla on kokonaiskuva tilanteesta: kaikkien muiden tiedot tapahtumista ovat jollakin tavalla vajavaiset. Tietojen salailu ja puutteellisen infon perusteella toimiminen kohoavat väistämättä yhdeksi kirjan teemoista, joko vahingossa tai tarkoituksella.

The Slab on rakennettu eri tavalla kuin aiemmat romaanit, mutta samalla tarinalinjoja on helpompi seurata. Teos on hyvää luettavaa niille, joille Gears of Warin maailma on rakas ja joille englanninkielisyys ei ole este.

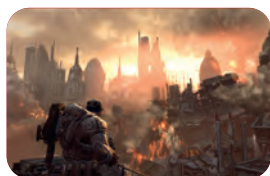
Markus Hirsilä

KIRJASARJASSA NELJÄ AIEMPAA OSAA



ASPHO FIELDS

Marcus Fenixin Delta-ryhmä osallistuu huoltokuljetukseen alueella, jossa locustien tiedetään suorittaneen iskuja. Tarinan tehtävänä on pohjustaa toisen pelin alkutilanne ja syventää eri henkilöiden persoonaa. Takautuma sijoittuu Pendulum Warsin vuoteen 77, jolloin COG käynnisti Asphon alueella suuren sotilasoperaation. Tarkoituksena oli varastaa viholliselta ase nimeltä Hammer of Dawn.



JACINTO'S REMNANT

Kirjan kehyskertomus jatkaa siitä, mihin Gears of War 2 -peli lopetti. Pääkaupunki Jacinton tuhosta selvinneet ihmiset kohtaavat uusia haasteita aloittaessaan elämänsä melkein alusta. Takautumatarina puolestaan kuvaa Hammer of Dawnin käyttöönottoa locusteja vastaan. Valitettavasti globaali Hammer-iskun alle jää myös miljoonia ihmisiä, joita ei ole ehditty evakuoimaan alta pois.



ANVIL GATE

Nykyaikana sijoituessaan Anvil Gate kuvaa ihmisten selviytymis- ja taistelua tilanteesta, johon he joutuivat Jacinto's Remnantin aikana. Locustien tilalle ovat tulleet imulsiön-polttoaineen loisellet altistuneet lambent-eliöt. Tarinan takautumasäikeessä seurataan tällä kertaa kolmekymppistä luutnantti Victor Hoffmania, joka toimii Anvil Gate -linnan varapäälikönä Pendulum Warsin aikana.



COALITION'S END

Pääkertomus jatkaa siitä, mihin Anvil Gate lopetti. Tarina on kirjoitettu pohjustamaan Gears of War 3:n alkutilannetta. Juonikuviin yksinkertaisuuden ansiosta opuksen voi (muttei kannata) lukea ilman tietoa aiemmista kirjoista. Coalition's Endin takautuma on itse Emergence Day eli päivä, jolloin locust-hirviöt kaivautuivat Seraplaneetan pinnalle ja hyökkäsivät ihmiskuntaa vastaan.



H A A S T A T T E L U

Duke Nukemin pelastaja

Gearboxin Randy Pitchford ei voinut vain katsoa vierestä.

Brothers in Arms: Furious 4:n peruuntumisesta on liikkunut huhuja. Vieläkö aiotte jatkaa sarjan kehitystä ja missä muodossa?

- Brothers in Arms on meille todella tärkeä, ja sen ympärillä on ollut hienoa hämmennystä. Vaikka emme ole julkistaneet mitään, aiomme jatkaa sarjaa edelleen tutussa realistisessa muodossa. Samalla olemme kuitenkin ylpeitä Furious 4:stä ja sen hauskoista pelimekaniikoista. Kerromme pelistä lisää myöhemmin, mutta keskitymme nyt puhumaan Aliens: Colonial Marinesista ja Borderlands 2:sta.

Borderlands 2 vaikuttaa varsin idearikkaalta jatko-osalta. Jäikö ensimmäisestä pelistä paljon ideoita odottamaan jatko-osaa?

- Jaksomme uskoa Borderlandsin onnistumiseen, mutta uutta luodessa myös oppii paljon; toteuttaminen ei koskaan ole niin helppoa kuin ideointi. Sanoisin, että jos pidit Borderlandsista, rakastut taatusti kakkososaan. Pelissä nostetaan kaikki uudelle tasolle aina syvyydestä tuotantoarvoihin.

Myös viime vuosi oli mielenkiintoinen Gearboxille, koska toitte viimein Duke Nukem Foreverin markkinoille. Kuinka koko kuvio syntyi?

- 3D Realmsin kaatuminen oli surullinen uutinen erityisesti minulle, koska olin muuttanut Texasiin liittyäkseen pelin kehitystiimiin vuonna 1995. Shadow Warriorin jälkeen perustin Gearboxin, mutta Allen Blum ja kumppanit jatkoivat kehitystä koko tämän ajan. Vaikka peruuntumis-uutiset huvittivat joitakin, minusta olisi ollut sääli antaa kaiken työn mennä hukkaan. Gearboxilla on myös monia muita, jotka ovat jossain vaiheessa olleet 3D Realmsilla töissä. Päätimme ostaa sarjan, mutta sitä ei olisi myyty kelle tahansa: se myytiin Gearboxille, koska tekijät luottivat meihin. Ja voi helvetti, Duke Nukem Forever valmistui!

Entäpä Duken jatko-suunnitelmat?

- Emme tietenkään ostaneet sarjaa vain Foreverin takia. Tavoitteenamme on... no, haluan luoda Duke Nukem -pelin. Emme ole julkistaneet vielä mitään. Pelin tulisi kuitenkin vastata fanien toiveisiin, mutta myös yllättää ja innostaa.

KESÄISIMMÄT PELIT

Kesänumeron kunniaksi Gamereactor fiilisteli viittä peliä, jotka huokuvat iloista kesätunnelmaa. Harmaampia päiviä voi koettaa piristää vaikkapa viettämällä aikaa virtuaalirannalla.



Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

Rantalentopalloa, aurinkoa ja bikinikuvastoa

Team Ninjan ex-pomo Tomonobu Itagaki tunnetaan paitsi silmästään sähkökälle toiminnalle, myös isoille kuppikoille. Omanlaisensa huipentuma jälkimmäiselle oli Dead or Alive -taisteluserjan pimuille omistettu Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox, 2003). Naikkosten kyseenalaiset rintavarustukset sikseen, paketista kuoriutui varsin kesäinen fiilistelypele, jossa yhdistyivät rantalentopallo, minipelit, suhteiden ylläpitäminen ja loputon tavaran shoppailu. Omana aikanaan Xtreme Beach Volleyball oli teknisesti erinomainen, ja näyttävätpä aurinkorannat vieläkin ihan miellyttäviltä.



Outrun Online Arcade

Punainen ori sinisen taivaan alla

Kukapa ei olisi joskus haaveillut painavansa lämän lattiaan postikorttimaisissa maisemissa. Outrun Online Arcadessa (XBLA/PSN, 2009) tämä onnistuu Ferrarin ratissa, tyttö kainalossa.



Everybody's Golf: World Tour

Pirteän värikäs ja hauska golf

Everybody's Golf: World Tour (PS3, 2008) ei ota kolopalloa liian vakavasti, vaan tarjoaa lajista värikkään japanilaisen tulkinnan, jonka parissa on mukava rentoutua.



Super Mario Sunshine

Marion vesileikit tropiikissa

Mario Galaxy -sarjaa edeltänyt Super Mario Sunshine (GC, 2002) heitti Marion puhdistuspuuhiin Fludd-vesitykin kanssa, kun saasteet olivat vallata Delfinon lomaparatiisin.



Wave Race: Blue Storm

Aikansa hienoin laineralli

Nintendon Wave Race -sarjan kolmas osa Blue Storm (GC, 2002) sisälsi aikansa kehittyneimmät lainefysiikat, jotka tekivät vesillä kaahailusta jännittävä ja haastavaa hupia.

LISTAT

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



Superhitti jo viikossa

Diablo III

Pitkä odotus palkittiin ja Diablo sai viimein kolmannen osansa toukokuun puolivälissä. Myyntilistoilla kävi säpinä ympäri pallon, sillä peli myi huimat 6,3 miljoonaa kappaletta viikossa. Tahti pisti kaikki PC-peliennätykset uusiksi.



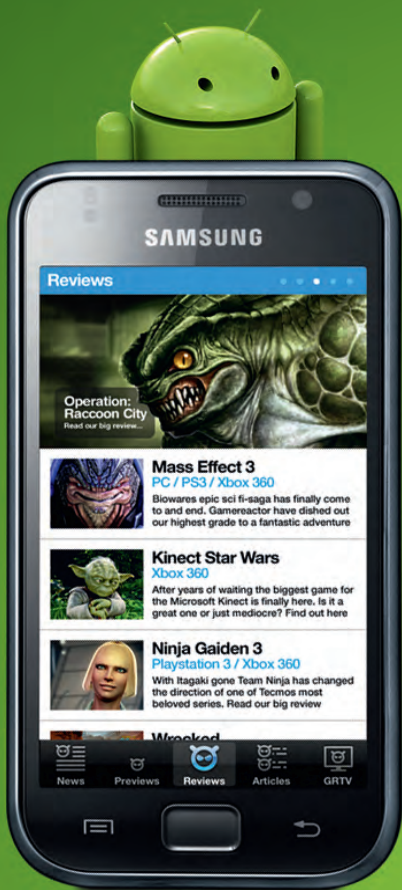
Suomen Top 10, viikot 21-22

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Diablo III PC	Blizzard	8
2	Max Payne 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Take Two	9
3	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	Dragon's Dogma Playstation 3 / Xbox 360	Capcom	8
5	Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
6	Ghost Recon: Future Soldier Playstation 3 / Xbox 360	Ubisoft	8
7	FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / X360	Electronic Arts	9
8	Skylanders - Spyro's Adventure 3DS / PC / PS3 / Xbox 360	Activision	-
9	Call of Duty: Modern Warfare 3 3DS / PC / PS3 / Xbox 360	Activision	8
10	The Elder Scrolls V: Skyrim PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10

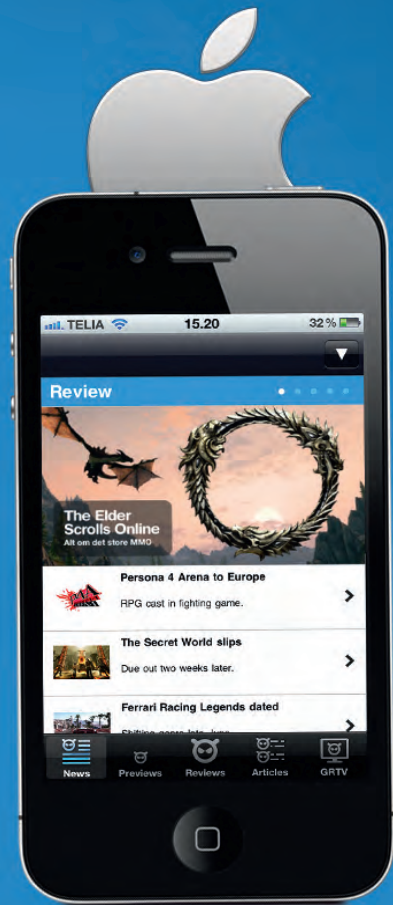
Suomen Top 10, viikot 19-20

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	Diablo III PC	Blizzard	8
2	Max Payne 3 Playstation 3 / Xbox 360	Take Two	9
3	NHL 12 Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	Battlefield 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
5	Sniper Elite V2 PC / Playstation 3 / Xbox 360	505 Games	8
6	The Elder Scrolls V: Skyrim PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10
7	Call of Duty: Modern Warfare 3 PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	8
8	Tera PC	Ubisoft	8
9	FIFA 12 3DS / PC / PS2 / PS3 / PSP / Wii / X360	Electronic Arts	9
10	Lego Star Wars III: Clone Wars DS / 3DS / PC / PS3 / PSP / Wii / X360	Activision	7

Listat kokosi Suomen peliohjelmisto- ja multimediahdistys FIGMA ry yli 200 kotimaisen pelikaupan myyntiraporttien pohjalta. Lista ilmestyi joka toinen viikko. Lue alustakohtaiset listat osoitteesta www.gamereactor.fi



GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP

