

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

ILMAINEN  
PELILEHTI  
Elokuu 2012  
Numero 46

# Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti



ARVIOSSA

## TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

**MOST WANTED**

Vierailimme Need for Speed -kehittäjällä

## TOIMITUKSEN PARHAITA PELIMUISTOJA

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



### Arttu: Link to the Past

Hienoja pelimuistoja mahtuu vuosien varrelle paljon ja monet niistä olivat SNES:llä. Kun Legend of Zelda: Link to the Past ilmestyi, olin niin tohkeissani, että en edes bussia tohtinut odottaa, vaan juoksin mieluummin kilometrikaupalla ostosmatkalla.



### Kimmo: Grand Theft Auto 3

Kun ensimmäistä kertaa lasketteli kolmiulotteisen Liberty Cityn katuja, sateen piiskatessa autoa, ohikulkijan huudellensa perään ja radion rimputellessa taustalla, tuntui kuin tekniikan kahleet olisivat äkisti murtuneet. Kokemus oli vertaansa vailla.



### Mika: Crusader Kings II

Onko mikään hienompaa kuin valloittaa Jerusalem Crusader Kings II:ssä, ja sitten katsoa, kun kuningas saa keuhkotaudin, kuolee, ja perimyssodan jälkeen uudelle kunkulle jää kokonaiset kolme provinssia kauneinta Ruotsin Lappia? Tuskinpa.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

# PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 46 / elokuu 2012



## Parasta PC:llä

**“Murskata vihollisesi, nähdä heidät ajettavan edestäsi ja kuulla heidän naistensa valitus.”**

Jos taas joku kysyy, että mikä on parasta PC-pelaamisessa, vastaisin hetkeäkään epärommättä, että se on tietysti pelien modauskulttuuri.

Modaus on ollut merkittävä osa PC:llä pelaamista jo ammoisista ajoista lähtien. Tässä yhteydessä tarkoitan modauksella olemassa olevan pelikoodin tai sen osien muokkaamista niin, että tuloksena on jotain uutta. Se voi olla yhtä lailla uusien kenttien, hahmomallien eli skinien kuin kokonaisen lisäosan tai pelin luomista. Siitä tekee mahtavaa, että parhaimmillaan innokkaiden koodaustaitoisten fanien käsissä vanhaankin peliin voidaan puhaltua kokonaan uusi elämä ja saada aikaan jotain odottamatonta ja hienoa, josta pelintekijöillä ei ollut harmainta hajuakaan näiden näppäimillä pelin alkuperäistä koodia.

Tätä varten jotkin valvutuneet pelintekijät tarjoavat jo pelin julkaisun mukana valmiita kehitystyökaluja tai jopa hurjimmillaan avoimen koodin, jotta modajaat pääsevät heti alusta riehumaan sen kanssa. Hyvä esimerkki on Bethesda, jonka uusimmat Fallout ja The Elder Scrolls-pelit ovat toki ihan hyviä suoraan paketista, mutta ne eivät ole mitään siihen verrattuna, kun kunnon modit kytkee päälle.

Ajankohtaisin esimerkki modin muhkeasta menestyksestä on tietysti zombimaailmanlopun jälkimaininkeihin sijoittuva Day Z. Realistisen ArMA 2 -sotapelin päälle rakennetussa moninpelissä ei ole lainkaan asetettuja tehtäviä tai tavoitteita lukuun ottamatta halua selviytyä vielä hetki hengissä. Peli nojaa englantilaisittain “emergent gameplay” -mekaniikkaan eli avoimista lähtökohdista orgaanisesti ihmisten pelatessa kehittyvään pelimaailmaan. Day Z:ssä jokainen ihminen on toiselleen susi, sillä murha papupurkin takia on pelissä arkipäivää. Peli on vasta varhaisessa alfvaiheessa, mutta pelaajamäärä on ylittänyt jo reilusti yli 100 000 rajan, mikä on heijastunut myös kaksi vuotta vanhan emopelin myyntiin. Se oli myös tarpeeksi ArMA-kehittäjä Bohemian Interactivelle, joka on päättänyt julkaista modausporukan kanssa Day Z:n kokonaan omana pelinään. Aika hyvin parin fanin vaatimattomasti ideasta käyntiin lähteneelle projektille.

Ja eihän Day Z:n tarina ole millään tavalla erikoinen tai ainutlaatuinen. Samalla tavoin ovat saaneet alkunsa muun muassa sellaiset pelimaailman merkkiteokset kuin Team Fortress (Quake), Counter-Strike (Half-Life) sekä Defence of the Ancients eli Dota (Warcraft 3). Hienoja esimerkkejä piisaa niin paljon, että niistä tekisi kevyesti vaikka kokonaisen artikkelin, mutta se on jätettävä johonkin tulevaan lehteen. Jos kuitenkin pelaa yhtään PC:llä, kannattaa tutustua modien tarjontaan. Sieltä saattaa löytää uuden kipinän moneen peliin.

**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 Hiirsilä /

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

**Lehtilaukset** www.gamereactor.fi/tilaa

**Painos** 35 000 kappaletta

**Julkaisu** 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 **ilmaisjakelu**lehti, 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 Pelti ja VPD. Voit myös ladata lehden PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata sen kotiin vuodeksi postikulua vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita, artikkeleja voi lukea myös Gamereactorin iPhone, iPod Touch, iPad -sovelluksesta, joka on ladattavissa Applen verkkokaupasta ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkaistaan sähköinen versio eli eMag, jonka voi saa pelien jakelijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona omille verkkosivuilleen.

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S

**Testiversiot:**

Arvioissa ei 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](http://www.jimms.fi/tuote/JIMM-MC2-DR)



**Ikäraajat:**

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

**Verkkotekstit:**

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



# STRATEGY REDEFINED

TRION WORLDS LAHJOITTA SINULLE 5€ PAYSAFECARDIN

## Maksa käteisellä verkkovihteestäsi!

- › Nopeasti, helposti ja turvallisesti
- › Ilman tiliä tai luottokorttia
- › Rahasi siirtyvät välittömästi pelitilillesi

[www.paysafecard.com](http://www.paysafecard.com)



FREE TO PLAY



[www.EndofNations.com](http://www.EndofNations.com)

## Tempo

### Steamistä sovelluskauppa

PC:n johtavana pelipalveluna tunnettu Steam laajenee ja alkaa välittää myös hyötysovelluksia. Valven mukaan palveluun lisätään syyskuun alussa ensimmäinen erä niin tuotanto- kuin luovaa työtäkin tukevia sovelluksia. Monet näistä hyödyntävät Steamin ominaisuuksia, kuten automaattisia päivityksiä.

### Old Republicista ilmaispele

Biowaren Star Wars: The Old Republic luopuu maksullisuudesta marraskuussa, vajaa vuosi julkaisunsa jälkeen. Muutoksen jälkeen peliä voi pelata kuukausimaksutta aina tasolle 50 asti, mutta uuteen sisältöön liittyy tiettyjä rajoitteita, jotka voi poistaa rahalla. Kuukausimaksuja maksavat saavat luonnollisesti kaiken sisällön heti.

### Uuden sukupolven Xbox 1,5 vuoden sisään

Microsoft on vahvistanut julkaisevansa uudet versiot kaikista merkittävistä tuotelinjoistaan 18 kuukauden sisään. Tähän kuuluu myös uusi Xbox-konsoli, jota on spekulatioissa veikkailtu vuoden 2013 loppupuoliskolle. Microsoftin tärkein tuotelinja Windows uudistuu jo aiemmin; Windows 8:n julkaisupäiväksi vahvistettiin 26. lokakuuta 2012. Samalla Microsoft julkaisee iPadin haastajaksi tarkoitetun Surface-tabletin.

### Del Toron peli hyllylle

THQ on purkanut ohjaaja Guillermo Del Toron Insane-pelin julkaisusopimuksen. Yhtiö luopui myös Tomonobu Itagakin Devil's Thirdistä. Molemmat oli tarkoitus julkaista ensi vuonna. Uusia julkaisijoita ei ole toistaiseksi ilmaantunut. THQ tekee parhaillaan organisaatiouudistuksia uuden luutansa Jason Rubinin johdolla.

### FIFA 13 Wii U:n julkaisuun

EA julkaisee version FIFA 13:sta Wii U:n lanseerauspeleinä. Mukaan luvataan konsolin ohjaimelle optimoitua ohjausjärjestelmää ja koko perheelle sopivaa co-op-moodia. Wii U:n tarkkaa julkaisu-aikaa ei vielä ole vahvistettu.

### Pandat tulloo!

World of Warcraft: Mists of Pandaria julkaistaan 25. syyskuuta. Uuden Pandarian alueen sekä Pandaren-rodun lisäävä lisäosa tulee saataville sekä ladattavassa muodossa että perinteisemmin levyllä.

### GT5 julkaistaan uudelleen

Gran Turismo 5:stä julkaistaan 26.9. uusi Academy Edition-painos. Paketti niputtaa samalle levyllä pääpelin ja useita peliin julkaistuja lisäosia.



# NEED FOR SPEED MOST WANTED

Vierailimme pelistudio Criterionilla kokeilemassa seuraavaa Need for Speediä ennakkoon. Nouseeko Most Wantedin uudelleentulkinta genren paalupaikalle?

**Criterion jatkaa yhteistä matkaansa Need for Speed-sarjan kanssa menestyksekkään ensitaipaleen, Hot Pursuitin, renkaanjäljissä. Saattaa tulla yllätyksenä, että Most Wanted oli mukana kuvioissa jo ennen kuin kukaan uskalsi ennustaa Hot Pursuitin läpilyöntiä. Gamereactor kaasutteli studion talleille olympiakaupunkiin tutustumaan uutukaiseen.**

Vanhempi tuottaja Matt Webster, patistivatko Hot

Pursuitin huimat myyntiluvut kehittämään Most Wantedin? "Hot Pursuit oli kiistatta iso menestys meille. Mutta ennen kuin yhtäkään kappaletta oli myyty, työ Most Wantedin parissa oli aloitettu. Kun löimme hynttyyt yhteen NFS-sarjan kanssa, meillä oli varaa valita, mihin peliin haluamme lyödä Criterionin leiman. Hot Pursuit ja Most Wanted olivat tiimimme kiistattomat suosikit. Ja



STUDIO-  
VIERAILU

vaikka molemmissa ajetaan nelipyöräisillä, ne ovat hyvin erilaisia pelejä. Molempi parempi!”

Luova johtaja Craig Sullivan puuttuu puheeseen: “Älä vahingossakaan erehdy; Criterion ei tee jatko-osia muiden peleihin. Mutta meistä tuntui, että sarja tarvitsee raflaavia muutoksia. Ja juuri niitä me teemme – jälleen kerran.”

Mitä nämä muutokset sitten ovat? Kaikkien autojen avaaminen pelattavaksi heti kättelyssä on ainakin hyvä alkku. Jutun juju on siinä, että menopelit on piilotettu metropolin syövereihin. Vähemmän eksoottiset autot, kuten Mitsubishi Evo ja Ford Focus löytynevät siististi pysäköityinä kadunvarteen, mutta Tesla Roadsterin kaltaiset superautot vaativat etsi-

jältä seikkailijan luonnetta. Kun biili on kerran löytynyt, se pysyy kokoelmassasi, ellei kiinni saanut sini-vuokko sitä takavarikoi. Autojen etsimisen ohella löytämistä odottavat tuhannet metrit turva-aitaa ja muutama sata mainostaulua. Burnout Paradisesta tutut keräilyesineet tekevät komean paluun.

Useimmat autopelit kytkevät pelissä etenemisen juuri autojen avaamiseen ja ostelemiseen. Kysyn Craig Sullivanilta, miksi näin ei tehdä Criterionilla. “Haluamme jokaisen pelaajan saavan haluamansa irti Most Wantedista. Harvalla nykyään on aikaa pelata tunti toisensa perään vain päästäkseen käsiksi pelin mehukkaimpaan sisältöön. Ei kuulosta kovin hauskalta systeemiltä. Most Wantedissa voit ajaa



## EI SUORA JATKO-OSA

Pelin tapahtumapaikkana ei toimi vuoden 2005 versiossa nähty Rockport. Sen sijaan Criterionin peli rakentuu Fairhaven Cityyn, joka on uusi ja avoin kaahailun mekka. Tavoitteena on nousta kaupungin “etsintäkuulutetuimmaksi”. Kymmenen vastustajan Blacklist on jälleen mukana, mutta fokus on enemmän omassa sijoituksessa kavereihin nähden.



## AUTOLOG 2.0

Uudistettu Autolog-palvelu tekee jatkuvan kilpailun ylläpitämisestä entistä helpompaa. Kaikki aktiviteetit kirjautuvat palveluun, ja tieto suorituksista välittyy automaattisesti kavereiden peliin näiden päihitettäväksi. Olipa kyseessä sitten pisin drift tai hullein poliisipako, pelaajille löytyy aina uusia, sijainnillisesti relevantteja haasteita.



## LÖYDÄ PARHAAT REITIT

Koko kaupunki on alusta asti auki, joten pelaaja voi suunnata minne mieli tekee. Tavallisten kilpailujen lisäksi löytämistään odottavat rikottavat kyltit, salaiset autopilotit, hyppyrityt, oikoreitit ja kilpailuetua antavat ansat. Kaahaillessa kannattaa kuitenkin pitää silmät auki, sillä poliisit voivat hyökätä ylinopeutta porhaltavan hurjapään kintereille.

LUE LISÄÄ [GAMEREACTOR.FI](http://GAMEREACTOR.FI)



# RACE DRIVER: GRIDILLE JATKOA

Codemasters kehittää **Grid 2:ta**, johon luvataan joitakin sarjaa ravisuttelevia uudistuksia.

Vuonna 2008 julkaistu *Race Driver: Grid* saa huhutun jatko-osansa viimein ensi vuonna. Codemasters ilmoitti kehittävänsä peliä omalla Racing-studiollaan PC:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle. Adrenaliinipitoista kaahailua lupaavassa *Grid 2:ssa* kaasutellaan uusissa ympäristöissä, kuten Chicagossa, Pariisissa ja Abu Dhabissa, tarkoituksena nousta rattimiesten ykkösimeksi.

Peli rakennetaan päivitetyn Ego-moottorin päälle. Samaa moottoria käytettiin jo ensimmäisessä osassa ja on käytetty Codemastersin muissakin nykysukupolven peleissä. Studio lupaa kuitenkin puskevansa teknologian ja sisällön rajoja *Grid 2:n* uudistuksilla. Parannuksia on tehty muun muassa grafiikan, tekoälyn, vauriomallin ja ennen kaikkea ajofysiikoiden saralla entistä intensiivisemmän kokemuksen tuottamiseksi.

"Teemme katu- ja rata-ajosta jälleen jännittävä", tuottaja Clive Moody tiivisti pelin vision. Puhtaan puristisen realismin sijasta peli painottaa kilpailun kokemuksellisuutta ja draamaa. Arcadea? Kenties, mutta studion mukaan *Grid 2:n* ajomalli pohjautuu fysiikan lakeihin. Autojen käyttäytyminen halutaan kuitenkin tasapainottaa pelattavuudeltaan niin, että peli olisi kaikille helposti lähestyttävä mutta veteraaneillekin äärrajoilla haastava. Lopputuloksena pitäisi syntyä ensimmäistä osaa täsmällisempi tuntuma, josta löytyy syvyyttä, mutta joka ei vaadi ajoapuja. Niitä ei nimittäin pelissä ole lainkaan.

Autotalliin Codemasters lupaa muhkeaa kokoelmaa neljän vuosikymmenen iko-



nisimpia ja merkityksellisimpiä menopelejä, joihin lukeutuvat muun muassa Ford Mustang, Pagani Huayra, Nissan Skyline GT-R ja BMW E30 M3. Studio ei vielä julkistanut kaikkia automerkkejä tai koko ratavaliokimaa. Mainittujen kaupunkien lisäksi pelissä päästään kurvailemaan myös lisensoiduilla kilparadoilla sekä haastavilla vuoristoreiteillä.

Yksinpeliuran ohella *Grid 2* sisältää siitä erillisen verkkomonin-pelin, johon kehitellään mittavaa online-urarakennetta. Peli tukee myös jaetun ruudun monin-peliä sekä viime kevään *Dirt Showdownissa* lanseerattua *Racenet*-seurantapalvelua.

Pääosin kiinnostavista lupauksista huolimatta julkistus ehti jo nousta ensimmäisen kohunkin. Monille faneille tuli pettymyksenä, että Codemasters on leikannut sisäkuvalman *Grid 2:ssa*. Valintaa perusteltiin sillä, että sisänäkömää käyttää vain viisi prosenttia pelaajista ja sen poistamalla muistia vapautuu muihin, kenties tärkeämpiin ominaisuuksiin, kuten 1000 hertsin fysiikkamoottoriin ja rataympäristöihin. Nähtäväksi jää, kannattiko.

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



## KILPAILUA YLI ALUSTARAJOJEN

Kilpailu kärkisijoista ei loppu, kun konsolin kytkee pois. Peli tukee Cloud Compete -toimintoa, joka pitää suorituksista kirjaa alustasta riippumatta ja mahdollistaa oman Most Wanted -sijoituksen kohentamisen myös iPhone- ja Android-versioita pelaamalla. Yhdellä Origin-tunnuksella pääsee käsiksi kaikkiin saavutuksiinsa, ja täydet tilastot ovat aina saatavilla pelin kotisivuilla.



lempiautoasi alle vartissa uuden pelin aloittamisesta. Pelaajalla on myös täysi tekemisen vapaus: kisojen ajaminen yksin tai moninpelissä, stunttikuskinä hyppiäminen, keräiltävien haeskeleminen tai ihan vain vapaa kruisailu avoimessa maailmassa – sinä päätät. Kaikenlaisista suorituksista palkitaan nopeuspisteillä, joilla mitataan, kuka on kaveripiirisi kuumin etsintäkuulutettu. Autolog 2 tilastoi käytännössä aivan kaiken.”

Puhe on halpaa, sanotaan. Mutta Criterionin herrojen aito innostus tarttuu väkisin minuunkin. Siksi kai oman pelivuoron odottaminen tuntui ikuisuudelta. Vuoden 2005 Most Wantedia pelanneet voivat huomata, että Criterionin luoma alkukohtaus nostaa hattua edeltäjälleen. BMW M3 ei ole menettänyt viehätysvoimaansa. Pelattavuus on jämäkkä ja tuttu sekoitus nitrokaasun siivittämiä huippunopeuksia, överin pitkiä driftejä sekä muutamia käsijarrukäännöksiä, kunnes meno lopulta tyssää karmaisevan upeaan kolariin. Ja sitten taas baanalle!

Tällä kertaa autoilla tuntuu olevan enemmän massaa, mikä Matt Websterin mukaan johtuu kokonaan uudistetusta ajomallista. “Maastopätkiä on myös luvassa, mikä

pakottaa pelaajan miettimään ajokin valintaa ja säätöjä”, hän huikkaa, kun tuskailen etuveto-Fordilla rakennustyömaan soraikossa. Yllättävästi jopa renkaat voi vaihtaa lennosta muutamalla suuntaohjaimen painalluksella, kiitos Easy Driven eli aina käsillä olevan menu-valikon. Easy Drive mahdollistaa myös paikasta ja kisasta toiseen

## VERKOSSA EI AJETA KILPAA SIISTISSÄ JONOSSA

loikkaamisen ilman siirtymäajoa.

Yksinpeli ja moninpeli kietoutuvat yhteen nopeuspisteillä. Nämä pisteet ovat valuutan ja kokemuspöjien fusio. Mitä enemmän pisteitä ropisee plakkariin, sitä korkeammalle sijoittuu etsintäkuulutettujen listalla niin yksinpelissä kuin kaveripiirissäkin. Pistetilin kartuttaminen avaa myös uusia kisatapahtumia ja viritysosia, jotka saa mukaan verkkotantereelle.

Nettipeli itsessään tarjoaa valikoiman peliilistoja, jotka



koostuvat sarjasta lyhykäisiä

kisatapahtumia. Testihetkellä pääsin tusinan

muun toimittajan kanssa driftailemaan, hyppäämään pituutta ja ajamaan joukkuekisa. Verkkokisan ydin on tasapainoilu oman suorituksen parantamisen ja muiden suorituksen häiritsemisen välillä. Kun on tyytyväinen oman driftin pituuteen, voi yrittää taklata muita kanssakisaajia ulos tuloslistalta. Pisteensä menettänyt voi kuitenkin yrittää tehdä saman muille. Meininki on juuri niin kaaottista ja brutaalia kuin kuvitella saattaa.

Luova ohjaaja Craig Sullivan niputti Most Wantedin pähkinänkuoreen kysyttäessä, onko herrasmieskuskeille omia peliilistoja: “Ei ole, eikä tule. Meidän pelissämme ei ‘ajeta kilpaa’ siistissä jonossa ja ohiteta varikolla. Nyt puhutaan Most Wantedista, peltiä kuluu.” Muistakaa kiinnittää turvavyöt.

**Eerik Rahja**

Julkaisu 30. lokakuuta PC:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle



LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

## KICKSTARTTAA PELI TAI VAIKKA KONSOLI

**Yhteisörahoitusta** tarjoava Kickstarter on nosteessa. Otimme katsauksen palveluun ja sen kiinnostaviin projekteihin.

**Yhteisörahoitus ei ole uusi idea, mutta vasta muutama** vuosi sitten aloittanut Kickstarter-sivusto on onnistunut nostamaan asian erityisesti peleistä kiinnostuneen yleisön tietoisuuteen. Mikä merkittävintä, sivusto on tehnyt osallistumisesta helpompaa kuin koskaan aiemmin.

Kickstarter ei tosin ole omistettu pelkästään peleille, vaan kaikenlaisille luoville projekteille. Kategorioita löy-

tyy jokaiseen makuun musiikista elokuvaan sekä teknologisista vimpaimista jokapäiväisten käyttötuotteiden innovatiiviseen muotoiluun. Sivusto toimii kaikki tai ei mitään -periaatteella eli jos tavoite ei täyty, projekti kariutuu ja tukijat saavat pitää rahansa. Tavoitteen saavuttamista varten projektit tarjoavat erilaisia palkintoja riippuen tukidollareiden määrästä. On kuitenkin tärkeää ymmärtää, ettei projektien valmistumisesta ja luvatuista palkinnoista ole minkäänlaisia takeita, lukuunottamatta tietysti projektinvetäjien mainetta ja kunniaa.

Kickstarterissa ei siis ole kyse tuotteiden ennakkostamisesta, vaan mahdollisuudesta tukea luovaa työtä, jonka tuotteet eivät välttämättä muuten näkisi päivänvaloa. Kuten aina internetissä, rahan kanssa on syytä olla varovainen. Yhteisörahoitus on nuori ja kasvukipuja peruuntumisten vuoksi on varmasti vielä tulossa. Tästäkin huolimatta yhteisörahoitus on tervetullut tapa rahoittaa pelejä ja varmasti tärkeä osa pelialan tulevaisuutta.

**Arttu Rajala**



### 1 Ouya: Android-konsoli

Ouya on Kickstarteriin ensimmäinen pelikonsoliprojekti. Se täytti miljoonan dollarin tavoitteensa jo ensimmäisenä päivänään ja nousi välttämättä otsikoihin herättäen yhtä lailla innostusta kuin myös epäilyksiä. Avoimeen Android-käyttökseen nojaava konsoli kuulostaa kotikoodaajan toiveunelta, mutta jää vielä nähtäväksi onko sillä muuten kykyä haastaa hallitsevia konsolinvalmistajia. Ouyan lanseeraus on edessä keväällä 2013.



### 2 Penny Arcade Sells Out

Penny Arcade -verkkosarjakuvan projekti oli yksi Kickstarterin erikoisempia. Sen avulla PA:n perustajat Jerry Holkins ja Mike Krahulik pyrkivät vapauttamaan sivustonsa mainoksista koko ensi vuodeksi. Täydellisen mainospaiden hinta oli peräti miljoona dollaria, mutta niin paljon suosittu pelisarjis ei onnistunut keräämään. Vähimmäistavoite kuitenkin täyttyi ja näin ollen ensi vuonna Penny Arcaden etusivuilla ei nähdä lainkaan mainoksia.

# XL-KOON NINTENDO 3DS

## GAMEREACTOR TESTASI

Heinäkuun lopulla julkaistu Nintendo 3DS XL tuo tuntuvasti lisää näyttöpinta-alaa, mutta se ei sisällä toista analogiohjainta eikä laturia.

**Kuten nimi paljastaa, Nintendo 3DS XL on** suurennettu versio jo tutusta 3DS:stä. XL-kokomerkintä ei tässä tapauksessa tule turhaan. Aiempaan verrattuna näyttöjen koot ovat kasvaneet 90 prosenttia ja tilaa on jäänyt myös suuremmalle akulle, joten pelaikaa latauksella irtoaa nyt noin 4-5 tuntia. Samalla tosin laitteen paino on noussut. Konsoli on noin 100 grammaa painavampi eli nyt 336 grammaa. Muoto- puolella konsolin kulmia on pyöristetty ja kiiltävistä pinnoista on luovuttu. Mattapinnat hylkivät sormenjälkiä, mutta ne antavat laitteelle aavistuksen lulumaisen ulkonäön.

Näytön lisäksi 3DS XL parantaa ergonomiassa. Tavallinen 3DS oli ehkä liian pieni aikuisille käsille, mutta XL:n suurempi koko ja pyöreät kulmat helpottavat ongelmaa kiitettävästi. Kansisaranaan on lisätty porrastuksia, joten kannen saa helpommin hyvään peliasentoon 3D:n herkkää katsekulmaa varten. Laitteesta löytyvät samat napit ja ohjaimet kuin 3DS:stä,

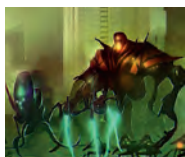
vain hieman kookkaampina. Tuntuma säätöihin löytyykin tämän ansiosta entistä helpommin.

Suureksi pettymykseksi toista analogitaitia 3DS XL:stä ei edelleenkään löydy. Nintendo aikoo yhä luottaa Circle Pad Pro -lisälaitteeseen, jonka XL-versio on tulossa loppuvuodesta. Lisälaitte oli kömpelö ja epäkäytännöllinen jo tavallisella 3DS:llä, joten on vaikea käsittää, miten miten se voisi toimia entistä isommalla XL:llä. Arvostelua ansaitsee myös päätös tuiki tarpeellisen komponentin hylkäämisestä myyntipakkauksesta. Paketti ei nimittäin sisällä lainkaan akun lataamiseen vaadittavaa virtajohtoa. XL on toki yhteensopiva DSi:n, DSi XL:n ja 3DS:n johtojen kanssa, mutta jos sellaista ei ennestään löydy, on laturi ostettava erikseen.

Lukuunottamatta näitä kahta mokkaa, Nintendo 3DS XL ei ole lainkaan hassumpi laite. Ylellisen suuren näytön anti hivelee silmiä ja tunne on hieman kuin siirtyessä television 4:3-kuvasuhteesta laajakuvaan. Suurempi ja leveämpi koko auttaa paitsi hahmottamaan ruudun tapahtumia ja yksityiskohtia paremmin, mutta parantaa erityisesti pelikokemusta vauhdikkaissa lento- ja hurjastelupeleissä.

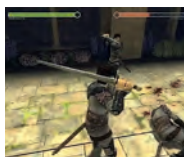
3DS XL:stä jäi siten pääosin hyvä maku, mutta toisen tatin puuttuminen kismittää ja väkisin tulee mieleen, että saatamme ennen pitkää nähdä laitteesta jälleen uuden mallin (3DS XL Pro?). Iso koko haittaa myös jonkin verran kannettavuutta, muttei yhtään enempää kuin sen pääkilpailijassa PS Vitassa. Tavallisen 3DS:n päivittämistä kannattaa punnita tarkasti, mutta jos kyseessä on ensimmäinen 3DS, on valinta ilmiselvä: isompi on parempi.

**Arttu Rajala**



### 3 Defense Grid 2

Hidden Path Entertainmentin tornipuolustuspelejä Defense Grid oli yllätyshitti, joka ei kuitenkaan ollut studion toivoma taloudellinen menestys. Kickstarter-projektin tavoitteet olivat ehkä liian korkealla. Studio haki miljoonaa dollaria, mutta vain 250 tuhannen minimitavoite täyttyi. Sillä studio aikoo kehittää täyden jatko-osan sijaan lisäosan alkuperäiseen peliin. Defense Grid 2 on sekin edelleen tulossa, mutta siihen haetaan rahoitusta muilla keinoin.



### 4 Clang

Historiakirjailija Neal Stephenson ei ole tyytyväinen siihen kuinka miekkataistelut on esitetty videopeleissä. Siinä missä tuliseet on mallinnettu äärimmäisen tarkasti, on teräksen heiluttelu tyypistynyt usein pelkäksi yhden napin hakaamiseksi. Tilanteen korjaamiseksi syntyi Clang, jossa tavoitteena on luoda PC:llä pelihistorian tarkin miekkasimulaattori. Potkustartti onnistui ja liikkeen-tunnistusta käyttävä peli on mää- rä ilmestystä ensi helmikuussa.



### 5 Castle Story

Kanadalaisen kolmen miehen studion Castle Story on yksi Kickstarterin menestystarinoita. Vaatimattomista lähtökohdista ponnistavalle indie-pelille suoraan satoi tukea ja projektin tavoite täyttyi jo ensimmäisen viiden tunnin aikana. Eikä syyttä. Minecraftia, tornipuolustusta sekä reaaliaikastrategiaa yhdistävä peli vaikuttaa äärimmäisen kiinnostavalta. Vokselimaailman ja keltaisten palleriomien pariin pitäisi päästä vielä tänä syksyllä.



### 6 Forge

Kickstarterista on parasta löytää projekteja, joissa kokeillaan jotain täysin uutta tai yhdistellään tuttuja elementtejä uusiksi kokonaisuuksiksi. Forge kuuluu jälkimmäiseen kategoriaan, sillä sen tavoitteena on sulauttaa yhteen MMO-roolipelit ja FPS-räiskinnät. Forgen kehitys on jo pitkällä, ja kehittäjät kutsuvatkin projektiaan potkulopetukseksi. Elokuun alussa Kickstarter-rahoitus näytti vielä epävarmalta, mutta sillä on aikaa syyskuun alkuun asti.



### 7 Project Giana

The Great Giana Sisters on kulttiklassikoksi muodostunut Mario-kloonin, joka ilmestyi C64:llä jo 25 vuotta sitten. Peli käväisi Nintendo DS:llä 2009, mutta nyt sitä ollaan herättämässä kunnolla henkiin. Siskokset ovat tällä kertaa yhden tytön kaksi eri persoonaa, jotka seikkailevat ongelmannratkaisua ja tasoloikkataitoja vaativissa unimaailmoissa. Project Giana on jo loppusuoralla, joten jos tavoite täyttyy, voimme nähdä pelin kauppoissa jo lokakuussa.



### 8 Wasteland 2

Wasteland 2 on malliesimerkki odotukset täysin lyöneestä potku-startista. Se lupasi toimittavaa pelaajalle klassisen isometrisestä kuvakulmasta esitetyn roolipeli-seikkailun ja lupaus osui nostalgiahiermoon täydellisesti. Projekti keräsi loppukeväästä melkein kolme miljoonaa dollaria – kolminkertaisesti tavoitesummansa. Rahoituspaukku tosin paisutti kehitystä, ja maailmanlopunkatkuihin seikkailuun päästään kiinni vasta yli vuoden päästä eli syksyllä 2013.

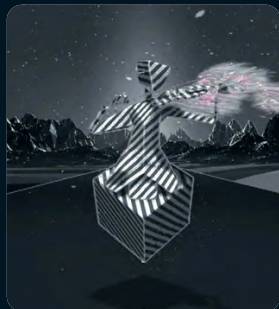
## ASSEMBLY VETI TAAS AREENAN TAYTEEN

Tuhansia tuikkuvia näyttöjä, korvia huu-  
maavaa humua – ja hitusen myös  
penkkiurheilijain hajua. Elokuun ensim-  
mäisen viikonlopun Assembly-tapah-  
tuma on muodostunut perinteikkääksi  
peli- ja teknologiaharrastajien kohtaa-  
mispaikaksi, joka on säilyttänyt suos-  
ionsa vuosien varrella. Tänä vuonna  
tietokonefestivaali järjestettiin jo 20.  
kertaa. Noin 5000 osanottajan jouk-  
koon mahtui niin vanhan polven edus-  
tajiä kuin nuorempiakin tulokkaita.

Hartwall Arenalle mahtui moni-  
puolisesti ohjelmaa. Pellen kehityksestä  
kiinnostuneille oli tarjolla seminaareja,  
kun taas puhtaasti pelaamaan tulleet  
saattoivat osallistua erilaisiin turnauk-  
siin. Kenties mehevin näistä oli 30 000  
dollarin Asus Rog Starcraft II -turnaus,  
jossa tuli taas nähdä, mistä päin  
pelin kovimmat pelaajat ovat kotoisin.  
Kärkinelikko koostui yksinomaan etelä-  
korealaisista pelaajista. 13 000 dollarin  
pääpalkinnon turnauksessa nappasi  
17-vuotias Liquid`Taeja, joka voitti vain  
paria viikkoa aiemmin MLG-turnauksen  
Yhdysvalloissa.

Oman perinteikkään osansa saivat  
tietysti myös demokilpailut tai ”kom-  
pot”. Kategoriat ulottuivat grafiikasta  
pellinkehitykseen ja elokuvaan. Suo-  
sionsoituksia nostattivat esimerkiksi  
abstraktin taiteen ja dubstepin välillä  
leikitellyt Spacecut sekä Real Wild-  
demokategorian Introducing the iLisa,  
joka oli koodattu nettimeemejä lainail-  
len 80-luvun Apple Lisa -tietokoneelle.

Mukavana välipalana kävijät saivat  
nauttia Poets of the Fallin ja Commo-  
dore 64 -musiikin legendan Jeroen  
Telin konserteista.



Spacecut (ylhäällä) ja Introducing the iLisa. Teoksia voi käydä päyilemässä netistä [archive.assembly.org/2012/](http://archive.assembly.org/2012/).



■ Ikä paistaa yksityiskohdista, mutta Doom 3 tuntuu silti ihmeen todelliselta, kun sen kokee silmät peittävän VR-näytön ja kuulokkeiden läpi.

# VR-TULEVAISUUS

**Virtuaalilasit eivät ole enää haaveajattelua.**  
Saimme kunnian kokeilla Oculus Riftin proto-  
tyyppiä John Carmackin luomassa demossa.

**Istumme takahuoneessa Bethesdan messualueella, E3:ssa.**

Edessäni on 41-vuotias John Carmack, Doomian ja Quaken luoja, pelialan legenda sekä ilmainen- ja avaruusalan insinööri. Hän ei hymyile markkinamiehen hymyä, vaan hänen olemuksestaan säteilee veteraanin luottamus oman tuotteen toimivuuteen. Lästä huolimatta hymyssä on jäljellä myös ripaus poikamaista intoa.

Hymyyn löytyy toki aihetta Carmackin uusimmasta projektista. Se on visiirillinen liikeohjausnäyttö, jollaista ei ennen ole nähty. Carmack kertoo, että normaalisti VR-lasit ovat tarjonneet vain tunnelinäköä vastaavan kapean näkökentän, mutta tämä laite pystyy jopa 110 asteen vertikaaliseen näkymään. Palmer Luckeyn kanssa yhteistyössä tehty prototyyppi tarjoaa soolopelaajalle matkan toiseen maailmaan. Visiiri on kytketty lyhyeen demoon Doom 3 BFG Editionista (kuvassa). Se on toistaiseksi ainoa peli, joka tukee tätä teknologiaa.

Prototyyppiä pitää koossa kiitettävä määrä ilmastoitinteip-

piä, mutta päähän asetettuna viritelmä tuntuu yllättävän tukevalta, ja kuminauha kannattelee sen painoa hyvin. Kun yhtälöön lisätään kuulokkeet, katoaa ulkomaailma olemasta ja todellisuuteni vaihtuu Mars-aseman kylmiin metalliseiniin.

Tunnen kuinka käteeni painetaan ohjain. Menee hetki edes huomata mokomaa, koska olen keskittynyt vain katselemaan ympärilleni. Laite ei rekisteröi kehon liikkeitä, joten ylävartalon kallistelu ei tee näkymälle mitään. Kääntelen sen sijaan päätäni, ja näkymä liikkuu ilman viivettä, aseman äänen huristessa korvissani. Vaikutelma saa kylmät väreet juoksemaan pitkin selkäpiitä, ja tunnen kuinka silmäni laajenevat nähdäkseen jokaisen yksityiskohdan.

Yllättäen yksittäinen örmöily ilmestyy oikealle puolelleni, ja käännyn vaistomaisesti sen puoleen koko vartalollani. Olkapää seuraavat päätä, polvet reagoivat painopisteen muutokseen ja jossain tämän keskellä alan ampu. Minulle kerrotaan myöhemmin, että jotkut eivät käyttäneet oikeaa analogitattia ollenkaan, mutta minulle se on refleksi, ja mallaan sillä tarkemmat laukaukset paikalleen.

Alitajuiset liikkeet kulkevat käsi kädessä kokemuksen kanssa. Vaikka nämä eivät (vielä) välity peliin, kallistelen si-



uille väistellessäni tulipalloja ja vedän pääni olkapäiden väliin örmelöiden lentäessä ylitseni. Repäisin melkein visiirin johdot irti kääntyessäni taakseni ilmestyneitä demoneja kohti, ja suureksi häpeäkseeni matkin nyrkkitaistelussa iskuja olka- ja kynärpäilläni. Kuulemma tempoiluni oli sangen viihdyttävää seurattavaa. Arvokkuus on siis kenties menetetty, mutta visiirin alla siitä ei välittänyt. Olin täysin toiminnan pauloissa ja taistelin eloonjäämisestä.

Kesti hetken tajuta, että joku koputti minua olalle merkiksi siitä, että sessio on päättynyt. Mahtavasta kokemuksesta irtautumiseen meni hetki. Fiilis on verrattavissa ensimmäiseen 3D-Marioon, ensimmäiseen tennissyöttöön Wii Remotella tai Avatarin näkemiseen.

Tällaisenaan tämä on erittäin siisti teknologiademo, joka on vain harvojen maksukykyisten nikkarien saatavilla. Laite ei ole peruskuluttajille, mutta tulevaisuudessa tästä voisi sukeutua uusi standardi seuraavalle vuosikymmenelle. Vaikka John on siirtynyt pois projektista suurempien juttujen äärelle, jatkaa Palmer Luckey sitä Kickstarterin voimin, tähtäimessään sata valmista yksikköä. Kysyntää oletetaan olevan enemmänkin, ja Carmack uskoo ennen pitkää konsolijättien tarttuvan syöttiin.

”Se on siinä määrin tenhoava, että uskon jonkun isoista pelaajista tuotteistavan sen, luoden tarvittavat ohjelmistot, laajan tuen ja kaiken, mitä kuluttajien tyydyttäminen vaatii.”

**Gillen McAllister**



## PUHELIMEN JA TABLETIN LIITTO

Asus Padfone vaihtaa muotoaan käyttötärpeen mukaan. Se on samalla älypuhelin, tabletti ja kannettava tietokone.

Alusta **Android** Paino 129 g puhelin, 724 g tabletti Hinta 699 euroa (sis. puhelin ja tabletti), näppäimistö 159 euroa

**Asus on julkaissut tablettikonetta ja läppäriä** yhdistävän Transformer-konseptinsa jatkoksi vielä pidemmälle viedyn laitekokonaisuuden. Duo paisuu nyt trioksi, kun mukaan otetaan älypuhelin, joka toimii koko paketin hermokeskukseksi. Idea on yksinkertaisuudessaan kuin huipputekninen venäläinen maatuskanukke. Puhelin sujahtaa tablettinäytön sisään sen takaluukusta ja herättää näytön eloon. Palapeliin voi yhdistää vielä näppäimistön, jolloin kokonaisuus alkaa muistuttaa pienikokoista läppäriä. Lisäpalkoihin sisältyvät myös akut, jotka pidentävät puhelimen normaalia akunkestoa mukavasti.

Puhelimesta löytyy 4,3 tuuman Super AMOLED -näyttö ja varsin tehokas 1,5 GHz:n Snapdragon-tuplaydinprosessori. Peliteistessä kaikki Angry Birds Spacesta graafisesti vaatimaan Shadowguniin pyörivät hyvin. Puhelinmuodossaan Padfonen tehot ovat siis nykylaitteiden kanssa hyvin linjassa. 10-tuumaiseen tablettinäyttöön kytkettäessä se ei sen sijaan jaksa pyörittää pelejä aivan yhtä moitteetta näytön suuremman resoluution takia. Pientä takkuilua esiintyi myös sovel-luspuolella, mutta osa siitä voitaneen laittaa Android 4.0 -käyttöjärjestelmän piikkiin.

Teoriassa puhelimen ja tabletin yhdistä-

misen pitäisi toimia saumattomasti ja muuntaa auki oleva sovellus oikeaan näyttökoon. Kaikki sovellukset eivät tätä kuitenkaan tue, ja lisäksi muutaman kerran laite tuntui jumittuvan välitilan kokoa vaihdettaessa.

Asus Padfone on joka tapauksessa ter- vetullut päänavaus hieman tylsiksi käyneillä älylaitemarkkinoilla. Sen konsepti kolmen

## IDEA ON KUIN HUIPPUTEKNINEN MAATUSKANUKKE

laitteen yhdistämisestä on kiehtova, vaikka toteutus ei olekaan täysin aukoton. Pienten ohjelmistobugien lisäksi laitteen käyttö läp- pärinä kärsii puhelimen tuottamasta yläpai- nostasta, minkä takia kokonaisuus kellahtaa helposti epätasaisella alustalla. Pieniä kas- vukipuja on siis vielä havaittavissa, mutta Padfone on jo nyt yllättävän positiivinen esitys maailmasta, jossa oma puhelin toimii oman elämän tallentajana ja prosessoijana.

**Matti Isotalo**

LUE LISÄÄ [GAMEREACTOR.FI](http://GAMEREACTOR.FI)



# EKSOOTTISET RODUT

**Tarkempi silmäys** Guild Wars 2:n hahmoihin ja näiden kotipaikkoihin

Guild Wars 2:n uudet rodut tekivät miinuun vaikutuksen heti hahmonluonnissa. Sylvareiden ihonväriksi voi valita esimerkiksi vihreän tai ruskean, mutta skaala venyy aina siniseen ja violettiin asti. Tämän lisäksi näillä on sisäinen valonsyke jonka värin voi valita. Asurat eivät olleet aivan niin silmiinpistäviä, mutta vaikutelma oli silti vankka.

Asuroiden aloitusalue on osoitus näiden neroudesta ja hulluudesta. Golemeita rampkaa siellä edestakaisin, leijuvia huonekaluja ja arkkitehtuuria on joka puolella, ja kaikenmoisia kokeita tehdään jatkuvasti kaikilla suunnilla. Ylimielisen edistyskentävöittelyn jäljet ovat nähtävissä alueen pohjoispäässä, joka on täysin epäonnistuneen kokeen pilaama.

Asuroiden pääkaupunki on Rata Sum, joka leijuu valtaisana viidakon

yläpuolella. Sitä on suorastaan vaikea kuvailla. Se on rakennettu kulmallaan olevaan kuutioon, jonka litteällä hui-pulla pelaajat voivat sitten käyskennellä. Kannattaa silti varoa, koska alas on pitkä matka, kuten oikopolkuja etsiessään nopeasti oppii.

Sylvareiden aloitusalue ei ole aivan yhtä iskevä, mutta se on todella kaunis. Sylvarit eivät ole niinkään leikanneet tietään luontoon kuin muovanneet sitä sopimaan tarkoituksiinsa. Arkkitehtuuri koostuu yksin muokatuista kasveista.

Sylvarien synnyinpaikka Grove on täynnä rodun söpöä kauneutta, ja täynnä sitä historiaa joka Rata Sumista puuttuu, ja pelaajat voivat mm. nähdä Ventarin kivilevyyn kaivertamat käskyt tai puhua Äiti-puun kanssa.

Kun asuroiden ja sylvarien alkuauleilta astuu ulos, tulee vastaan vieraita

pohjoisesta. Tässä vaiheessa pelattavat rodut kohtaavat toisensa ensimmäistä kertaa, ja alueesta muodostuukin erilaisten tehtäväarkkitehtuurien ja teemojen mielenkiintoinen sulatusuuni.

Ensimmäisessä pelissä vielä elämää uhkunut viidakon länsipää on nyt karua aluetta, ja rosvojen, Inquestin sekä Painajashovin elinpiiriä. Näiden liiton tavoitteita ei vielä täysin tiedetä.

Alueen keskustassa asustavat rotta-maiset skrittiit. Lukuisien eri tahojen yhdistelmä tekeekin alueesta varsin mielenkiintoisen, ja haluaisinkin päästä tutkimaan sitä enemmän.

Loppuvaikutelmani sylvareista ja asurasta on, että nämä ovat todellakin omanlaisiaan, ja eroavat selkeästi Divinity's Reachin, Hoelin ja Ascalonin maisemista ja tunnelmista. Jokainen valitkoon vapaasti omansa.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI



## JÄTTI-PVP

Guild Wars 2 sisältää seikkailu-vetoisen PvE-moodin ja tiukan kilpailullisen PvP-moodin jatkoksi näiden eräänlaista välimuotoa edustavan WvWvW-moodin. Kansan kielellä tätä lyhennehirviötä voisi kutsua jättimäiseksi pelaajat vastaan pelaajat -tilaksi, jossa kolme serveriä tai "maailmaa" taistelee keskenään neljällä laajalla kartalla. Yhdellä kartalla voi kerrallaan olla jopa 500 pelaajaa, jotka käyvät kamppailuja resursseista, valtaavat linnoituksia ja suorittavat muita tehtäviä, tätä kautta ansaiten pisteitä ja parantaen oman maailmansa asemia. Tällaista sotaa ei ratkota hetkessä, vaan taistelu kestää kerrallaan kaksi viikkoa, minkä jälkeen lopputulos on selvillä. Massiivisota on tarkoitettu erityisesti niille, jotka eivät normaalisti rohkene intiimimpien PvP-taisteluiden piiriin. WvWvW:ssä jokaisen osanottajat taidot hilataan automaattisesti piikkitasolle 80. Ensitetit pelimuodossa tuntuivat yllättävän viihdyttäviltä.





# GUILD WARS 2

**Odotettu massiivimoninpeli** on pian kaupoissa. Miltä Arenanetin uutukainen vaikutti valmistumisensa alla, GR Norjan Jostein Holmgren testasi.

Alusta **PC** Pelityyppi Verkko-rolipeli Julkaisu 28. elokuuta

**Guild Wars 2:n tapahtumat alkavat noin 250 vuotta** ensimmäisen osan jälkeen. Suuri Tuhoaja on löyö, mutta viisi Elder Dragonia on herännyt aiheuttaen laajamittaisia tuhoja Tyrialle ja sen asukkaille. Neljä viidestä aiemmasta rodusta – ihmiset, charrit, norrit ja asurat – ovat joutuneet liikekannalle tai muuttamaan elintapaan. Ainoastaan viime vuosina ilmaantuneet sylvarit ovat säästyneet vaikeuksilta. Tämä luo perusasetelman toimintapainotteiselle verkkorolipelikokemukselle, jonka ylläpidosta Arenanet ei aio periä kuukausimaksuja.

Peli aloitetaan valitsemalla rotu, ammatti ja peruspiirteet hahmolleen. Kenties vanhan koulun MMO-kaavoja uhmaten mukana ei ole erityistä parantajaluokkaa, eivätkä luokat muutenkaan ole pelityyleiltään järin tiukkoja. Sotilaita, seikkailijoita ja maageja voi luoda monenmoisia. Kun hahmo on valmis, hypätään seikkailuun joko yksin tai ryhmässä.

Guild Wars 2:ssa eteneminen ei perustu täysin tavanomaiseen klikkaa ja hyväksy -tehtävärakenteeseen. Systeemi on dynaamisempi, ja tilanteet vellovat eri alueilla luonnostaan. Esimerkiksi Snowden Driftsissä vihollinen hyökkää riippumatta siitä, päätääkö pelaaja auttaa vai ei. Törppö voi jäädä sivus-

## TILANTEET VELLOVAT ERI ALUEILLA LUONNOSTAAN

taseuraajaksi ja katsoa, kuinka silta tuhoetaan. Ritari auttaa pelastamaan sillan. Kaikki tämä tapahtuu avoimessa maailmassa, jossa jokainen alueella liikkuva voi osallistua. Palkintoja saadaan sen mukaan, miten merkittävästi on tehtävää edistänyt. Dynaamiset tapahtumat muuttavat pelimaailmaa tavalla tai toisella, joskin vain väliaikaisesti. Ne tekevät maailmasta kuitenkin heti elävämmän tuntuisen, sillä koskaan ei tiedä, mitä pelisession aikana tapahtuu.

Betassa kaikki tasapainotukset eivät olleet vielä tikissä, mutta Guild Wars 2:sta on helppo innostua. Sen taistelusysteemi huomioi luontevasti niin kenttien korkeuserot kuin pelaajien yhteistyönkin, pelattavaa riittää 80 tason edestä ja kaunis maailma houkuttelee seikkailemaan. Vaikuttaa lupaavalta tähän mennessä. Lopullinen arvio seuraa syyskuussa.



GAMEREACTOR  
TESTASI

# THE LAST GUARDIAN VIIPYY EDELLEEN

Näkeekö lintukoira koskaan päivänvaloa?

E3-messuilla vuonna 2009 julkistettu

The Last Guardian on ollut murheenkryyni lähes koko elinkaarensa ajan. Peli kertoo erikoisen lintukoiran ja pienen pojan välisestä vuorovaikutuksesta, ja pelaajan pitäisi kyetä ratkomaan pulmia hyödyntämällä jättäisöeläimellisiä vaistoja. Konseptissa on jotain loosta ja Shadow of the Colossuksesta muistuttavaa. Projektia ovat kuitenkin hidastaneet liian varhainen julkistus, muuttuva design ja tekniset ongelmat.

The Last Guardianin kohtalo alkoi varsinaisesti huolestuttaa viime vuoden lopulla, kun aiemmin ilmoitettu julkaisuikkuina ohitettiin ja suunnittelija Fumito Ueda ilmoitti eroavansa. Ueda tosin on lupautunut saattamaan projektin loppuun freelance-pohjalta, mutta tämä tuskin on normaalkäytäntö projektissa, joka toimii. Hapantuneen ilmapiirin puolesta puhuu jo se, ettei Ueda ollut ainoa lähtijä: myös tuottaja erosi.

Nyt elokuun alkupuolella synkät huhut saivat lisää vettä myllyynsä, kun Sony antoi pelin tavaramerkin umpeutua Yhdysvalloissa. Tämä ei tosin ole aivan ennenkuulumatonta alalla eikä tarkoita automaattisesti peruuntumista. Sonyn mukaan peli on edelleen työn alla, mutta tutut ongelmat vaivaavat yhä.

Konsolisukupolven hämmäyttävä loppu lisää paineita projektille, koska uusien sarjojen julkaisun kannattavuus usein heikkenee laitteen elinkaaren lopulla. Toki Shadow of the Colossus tuli PS2:n viime metreillä, mutta The Last Guardianin piti olla se peli, joka nostaa Team Iconin länsimaissa vähän suuremman yleisön tietoisuuteen.

Aika näyttää, kuinka pelin käy. Mutta jos projektista ei pian ala kuulua parempia uutisia tai edes pelikuvaa, voi peruuntuminen tai hyppy PS4:lle tulla kysymykseen.

Kimmo Pukkila



Jättimäisen hirviön ja pienen pojan kohtaaminen on merkittävää mutta tenhoavaa katsottavaa. Kunpa peli vain toimisi.

FROSTBITE 2 Ruotsalaisen DICE:n kehittämä pelimoottori on löytänyt käyttöä Battlefield-sarjan ulkopuoleltakin.



## ARMY OF TWO JATKUU

Uusi kehittäjä, uudet kujeet pelin ytimessä, kun sarja ottaa Meksikon huumekartellit tähtäimeensä.

EA:n suojautumispohjainen kimpparäiskintä Army of Two on saamassa kolmannen osansa. Ensi vuoden alkupuolella julkaistava Army of Two : The Devil's Cartel säilyttää sarjan peruskonseptin kahden palkkasotilaan iskuryhmästä, mutta samalla sen on tarkoitus uudistaa sarjaa "uudelle pelaajasukupolvelle".

Kahden aiemman pelin Tyson Riosia ja Elliot Salemia ei nähdä tarinan pääosassa, vaan kaksikon viitan nappaavat verrattain persoonattomasti nimetyt Alpha ja Bravo. Lisäksi tuttu Trans World Operations (TWO) on muuttunut Tactical Worldwide Operationsiksi. Tästä huolimatta kyseessä on sama universumi, ja pelin aikana setvitään paitsi uusia aseellisia konflikteja, paljastetaan myös mitä Riosille ja Salemile tapahtui.

Kuten Devil's Cartelin nimikin kertoo, naamioitu mus-

kelikaksikko ottaa mittaa yhdestä Meksikon kovimmista huumekartelleista. Kehittäjät uskovat, että ajankohtainen aihe auttaa nos-

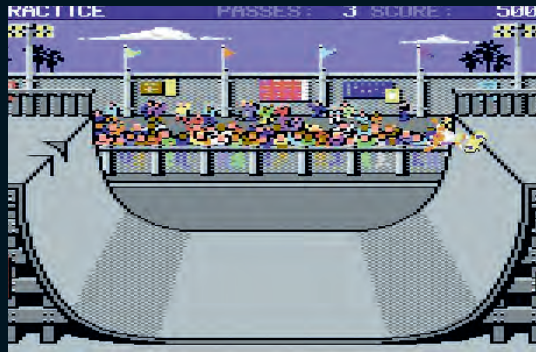
tamaan tarinan rimaa ja tekemään pelistä vakavammin otettavaa toimintaviihdettä. Peliä voi pelata yksinkin, mutta erityisesti se on suunniteltu saumatonta co-op-kokemusta silmällä pitäen. Kimppapeli kaverin kanssa onnistuu sekä jaetulla ruudulla että verkossa. Lisäksi mukaan lupailaan syvällisempää varusteiden päivitys- ja viritysjärjestelmää.

Pelimoottorina Devil's Cartelissa käytetään Battlefield 3:n Frostbite 2:ta. Teknisesti arvostettu voimanpesä mahdollistaa esimerkiksi suojiin tuhoutumisen pakottaen pelaajat liikkumaan. Tuoretta verta löytyy myös taustavoimista; kehityksestä vastaa pääosin täysin uusi tiimi, joka on osa Dead Spacesta tunnettua Visceral Gamesiä.

Julkaisu PS3:lle ja Xbox 360:lle maaliskuussa 2013

# SKEITTIPELIENTEN HISTORIA

**Tony Hawk -sarja on ollut** keskeisessä osassa skeittipelien nousua ja romahdusta. Tässä genren vaiheet pähkinänkuoressa. Lue myös kattava artikkeli Tony Hawk -peleistä Gamereactorin verkkosivuilta.



## Alkuvaiheet: 720 ja Skate or Die

1970-luvun loppu palautti rullalautailun uudelleen nuorison tietoisuuteen. 1980-luvulla kaupallisia huippuvuosiensa elänyt ääriharrastus myi rullalautojen lisäksi myös vaatteita, musiikkia, elokuvia ja aikakauslehtiä. Luonnollisesti myös ensimmäisestä isosta romahduksestaan toipunut videopelitalo halusi oman siivunsa kakusta. Vuonna 1987 kolikkopelitalon kautta kotikoneille tiensä löytänyt 720 on yksi muistetuimmista alan uranuurtajista aikaansa nähden realistisella otteellaan, siinä missä etenkin NES-miesten piireissä pienimuotoisiksi legendoiksi nousseet Skate or Die -pelit edustivat rullalautailun kapinallista ja muodinmukaisempaa haaraa. Muitakin yrittäjiä ilmaantui, mutta ne muistetaan lähinnä ulkopeillisistä syistä.

## Nousubuumi: Tony Hawkin debyytti

90-luvun alkupuolella rullalautailu hiipui huimimmista vuosistaan, mikä näkyi videopeleissäkin. Vuosi 1998 toi kuitenkin muutoksen. EA:n Street Sk8er ilmaantui arvaamatta, mutta kylvi pisteiden keräämiseen ja temppuiluun perustuneella pelimekaniikallaan siemenen, josta Neversoft vuotta myöhemmin kasvatti Tony Hawk's Pro Skaterin. Vaikka varsinaisen ilotulituksen kriitikot eivät vielä intoutuneetkaan, oli moni asia tehty oikein. Poissa olivat kömpelö pelattavuus ja ohut sisältö. Tilalle tulivat vauhti ja vaaralliset tilanteet, haastavat tavoitteet sekä erinomainen soundtrack. Muitakin yrittäjiä ilmestyi, mutta haukka tuli, näki ja voitti. Lopullinen isku tapahtui syyskuussa 2000. Tony Hawk's Pro Skater 2 oli peli, jota kaikki pelasivat.



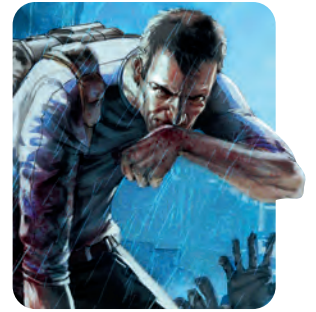
## Taantuma: Haukan kysyntä hiipuu

Päästyään vauhtiin Tony Hawkia alettiin julkaista vuosittain. Kolmas osa oli hyvä, mutta avoimen maailman Pro Skater 4 oli jo lievä pettymys. Pelaajat alkoivat väsyä nopeaan julkaisu-tyyliin. Tahti ei kuitenkaan hellittänyt, vaan seuraavissa osissa mukaan ympärittiin Jackass-henkistä tarinaa. Ensimmäisen todellisen pohjakokemuksensa sarja sai 2005 American Wastelandissä. Kentät, tehtävät, tarina ja jopa huumori alittivat kaikki standardit. Pieni valonpilkahdus välissä oli perinteisempi Tony Hawk's Project 8, mutta Downhill Jam oli liikeohjauksella varustettu kökköily ja Proving Groundissa kaikkea oli vain liikaa. Surkean kenttäsuunnittelun lisäksi PG oli työläs, mutkikas ja ajautunut liian kauan nopeasti tartuttavasta arcadesta.



## Vallankumous: Skate nappaa valtikan

Vuonna 2007 Tony Hawk's Pro Skater 2 oli viimein saatu syrjäytettyä valtaistuimeltaan. EA:n julkaisema Skate veti realistisemmalla otteellaan vaatimukset uusiksi, eikä haukan puhe- ja liikelinjoja pitkin grindailu ollut enää kuranntia. Activision reagoi vaihtamalla haukan suuntaa: sarja teki paluun kummallisen rullalautahajaimen myötä. Sääli vain, että ohjain oli kökkö kapistus ja sen mukana tullut Tony Hawk's Ride vielä kehnompi ilmestys. Vuoden päästä Activision koetti ohjainta vielä kerran, mutta maineen päivistä oli jäljellä muisto vain. Niinpä Hawk-brändi haudattiin vaivihkaa, eikä uusista osista ole kuulunut. Myös Skate näyttää jääneen paussille kolmen osan jälkeen. Wanhan haukan HD-versio tosin ilmestyi hiljan latauspelina.



## PROJECT ZOMBOID

**Jututimme selviytymispelin** kirjoittajaa Will Porteria. Muokattavuus ja kehitystyylit muistuttavat hieman Minecraftia.

**Mikä erottaa Project Zomboidin muista zombipeleistä, kuten Left 4 Deadistä ja Resident Evilistä, paitsi vähemmän uhkaava nimi?**

- Se on varmaankin painotuksemme "kunnan zombeihin". Yritämme tehdä peliä eloonjäämisestä säilyttelyn ja hurmeisten tappojen sijaan, vaikka niitäkin tietysti pelissä esiintyy.

**Miksi näitä zombeja pitäisi pelätä?**

- Project Zomboidissa on helppo hoidella zombeja silloin, kun niitä on vain yksi tai kaksi. Kun niitä on kokonainen lauma saartamassa turvapaikkaasi, muuttuu homma vaikeammaksi. Jos pelaat peliä hyvin, et edes näe yhtään zombia. Ikävä kyllä resurssit ovat rajallisia, ja peli saattaa puskea kohti vaaroja.

**Miten Zomboid hyötyy isometrisen perspektiivin käyttämisestä?**

- PZ sai paljon huomiota osakseen, koska se näytti X-Comilta. Meidän pelimme on tosin reaaliaikainen, ja olemme etäännyneet aika kauan siitä. Rehellisesti sanottuna Zomboidia ei voi verrata olon takaa kuvattuihin peleihin, koska se on kuitenkin lähempänä (kuiskaa) The Simsiä. Tätä kautta isometrinen näkymä muuttuu paljon ymmärrettävämmäksi.

**Tuleeko Zomboidiin ajoneuvoja?**

- Jossakin vaiheessa tulemme ehdottomasti lisäämään ajoneuvot mukaan karttojen koon kasvaessa.

**Mitä suunnitelmia Zomboidin loppupeliä varten on? Miten pidätte pelaajien kiinnostusta yllä, kun he ovat selvinneet hengissä jo tovin ja kasanneet suuren määrän ruokaa ja ammuksia?**

- Onnistuneen PZ-pelin viimeiset päivät, viikot ja kuukaudet ovat määrätelmällisesti karua tavaraa. Tuon epätoivon esittäminen kuuluu ehdottomasti autenttiseen, maailmanloppua kuvaavaan simulaatioon.

**Mitä tulevaisuus lupaa The Indie Stonelle? Kun Zomboid viimein julkaistaan, jatkatteko sen päivittämistä, vai siirryttekö eteenpäin?**

- Meillä on vielä vuosia kehitettävää Project Zomboidissa. En silti usko, että lakkaamme työskentelemästä sen parissa niin kauan kuin pelaajat välittävät siitä. Aiomme myös varmistaa että modausyhteisö saa kasvaa ja rönsyillä, jotta aina löytyisi uusia tapoja pelata Zomboidia.

1130 Ennakot



19. SYYSKUUTA

## LITTLE BIG PLANET VITA

Alusta **PS Vita** Kehittäjä Tarsier Studios & Double Eleven  
Julkaisija Sony Pelityyppi Tasohyppely

**SÄKKIPOJAN SEIKKAILUT** näyttävät sopivan kannettavalle PS Vitalle kuin nenä päähän. Little Big Planet on juuri sopivan rentoa ja hyväntuulista pelattavaa, joka toimii vaikka bussia odottaessa tai muuten tylsän hetken iskiessä.

Testikoodi tarjosi pelattavaksi muutaman ensimmäisistä maailmoista sekä minipeliä. Tuttuun tapaan myös omia tasoloikkakenttiä ja kokonaisia pelejä pääsee luomaan ja jakamaan netissä samalla tavoin kuin LBP 2:ssa kotikonsolilla. Pyörrä ei ole lähdetty keksimään uudestaan, vaan meno on kaikin puolin hyvin tuttua huumoririkasta ja vaihtelevaa tasoloikkaa, jossa on heti kotonaan, mikäli on yhtään tutustunut sarjan aikaisempiin osiin. Peli tuntui myös käyttävän PS Vitan erikoisominaisuuksia laajasti hyväkseen ja etenkin kosketusnäytöt olivat kovassa käytössä heti alkutaipaleelta lähtien.

Arttu Rajala



2012

## PIKMIN 3

Alusta **Wii U** Kehittäjä Nintendo  
Julkaisija Nintendo Pelityyppi Pulmapeli/Strategia

**VIIME VUONNA LUVATTU** ja tänä kesänä E3-messuilla Wii U:lle julkistettu Pikmin 3 lukeutuu uutuuskonsolin odote-  
tuimpiin yksinoikeuksiin. Arvostin Pikmin-pelejä aikanaan todella paljon, koska Nintendon silmä yksityiskohdille ja pelattavuudelle yhdistyi niissä tuoreeseen ja mukavaan fiilikseen. Silti, pelatessani Pikmin 3:n lyhyitä en-

sidemoja en voinut olla pohtimatta, että se oli aika outo peli avata E3-konferenssi.

Sarjalla on luonnollisesti tärkeä paikka peli-idean puutarhanhoidon ohessa keksineen suunnittelija Shigeru Miyamoton sydämessä. Sarja on myös fanien suosikki, mutta pelasin sitä Wiimoten ja Nunchukin avulla, itse Wii U -ohjaimen toimivuuden rajoituksessa karttaan ja toisto-ominaisuuteen. Ei varsinaisesti paras tapa myydä uutta konsolikokemusta.

Pelaamassani demossa tavoitteena oli kerätä mahdollisimman paljon hedelmiä pienellä kartalla seitsemäsä minuutissa. Tutustuin siinä uuteen kivipikminiin ja

uuteen sillanrakennusominaisuuteen. Haastepelimuoto lisää mukavan pienen pisteenmetsästysaspektin kokonaisuuteen, ja uskon että kamppailu nopeimmista suorituksista tulee olemaan netissä kiihkeä.

Pelin esittelyyn suunniteltu haastekartta tarjosi isompia ja pienempiä ötököitä hoideltavaksi sekä muutamia yksinkertaisia ongelmia ratkaistavaksi. Vaikken ollutkaan pelannut alkuperäisiä Pikmin-pelejä niiden julkaisun jälkeen, pääsin nopeasti takaisin meinkinkiin, ja pikkuväki käyttäytyi kuten odotinkin, tällä kertaa teräväpiirroksessa.

Aiemmin mainittu uusi toisto-ominaisuus on melko yksinkertainen, ja se olisi toiminut ihan hyvin isollakin



## PROJECT P-100

Alusta **Wii U** Kehittäjä Platinum Games  
Julkaisija Nintendo Pelityyppi Toiminta

**KUN JÄTTIMÄISET** muukalaisrobotit hyökkäävät maahan, yksinäiset yön ritarit eivät enää riitä. Tarvitaan arjen sankareista koostuva P-100-ryhmä. Maksimissaan sadan pikku-ukon joukko käy taistoon valloittajia vastaan suuren oikeuden puolesta, kuinka muutenkaan.

Tappeleminen hoituu koko poppoon voimin. Ensinnäkin kasvatetaan voimamittaria, jota kulutetaan yhteishyökkäyksiin, joissa konkkaronkka taikoo esiin valtavan miekan tai pyssyn ja pamauttaa pahista komeasti nassuun. Hack n' slash -lajityyppiin suurkuluttajat voivat luottaa vaistoihinsa, koska kaikki sujuu kuin täysiverisessä mätkeessä pitääkin. Syvyyttä ja monipuolisuutta riittää.

Wii U:n julkaisupeleihin lukeutuva Project P-100 on mielenkiintoinen sekoitus eri makuja. Platinum Gamesin keittömestareiden luomuksia kannattaa tänäkin syksynä maistaa, mutta omin-takeinen resepti ei välttämättä miellytä kaikkia.

**Eerik Rahja**



### 1 PIKMIN-HISTORIAA

Pikmin-sarja sai alkunsa 2001, mutta edellisen osan, Pikmin 2:n, julkaisusta on ehtinyt kuluja jo muhkeat kahdeksan vuotta. Molemmat osat ilmestyivät aikanaan Nintendon Gamecube-konsolille, mutta ne näkivät myös päivänvalon uusintajulkaisuina Wiilla, jolloin ne varustettiin liikkeentunnistusohjauksella ja muilla lisäominaisuuksilla, kuten parantamalla tallennusjärjestelmällä.

### 2 EI NETTIPELIÄ

Pikmin 3:ssa ei nähdä nettissä pelattavaa moninpeliä. Valinnan taustalla ovat Nintendon mukaan Mario Kartien antamat oppitunnit siitä, kuinka hankalaa pelitoiminnan synkronointi verkon yli voi olla. Pikmin 3 on tämän kannalta erityisen haastava, koska siinä on niin paljon pieniä hahmoja.

ruudulla. Pelaajan eteneminen kartalla tallennetaan, ja sen voi myöhemmin toistaa nähdäkseen, missä järjestyksessä eri haasteet voitettiin ja mitä reittejä valittiin. Se toki rohkaisee pelaamaan pelin lävitse useampaan kertaan ja lisää kestoa muuten halvaksi pikkulisäksikin tulkittavaan pelimuotoon.

Nintendo on pelannut korttinsa sangen varovaisesti Pikmin 3:n suhteen. Kivipikmineillä päästiin pelaamaan molemmissa demoissa, mutta suurimmasta osasta innovaatioita vain vihjattiin. Yksi näistä on mahdollisuus ohjalla jopa neljää avaruusmiestä, ja vaikka tilaisuus ei ehkä ollut paras tällaisen monimutkaisen ominaisuuden

esittelyyn, olisi se kenties antanut paremman kuvan siitä, miksi Pikmin 3 toimii paremmin Wii U -ohjaimella. Minua hieman kummastutti, että jouduimme pelaamaan liikeohjaimilla ja käyttämään Wii U Gamepadia interaktiivisena karttana. Tuntui siltä kuin olisin tarvinnut kolmannen käden hyödyntääkseni sitä. Valinnainen Gamepad-ohjaus ei kuitenkaan ollut tapa, jolla peliä haluttiin esitellä.

Toisessa demossa nähtiin pomomatsi suomalaisen otuksen kanssa, joka viipotti ympäriinsä suljetulla areenalla. Ideana oli käyttää kivipikmineitä kovan kuoren rikkomiseen, jotta punaiset pikminit voisivat sitten hyökätä pehmeään lihaan. Aika yksinkertaista, mutta kun

otetaan huomioon useat avaruusmiehet ja uudet pikminityypit, voi pomotaistelusta muodostua todella mielenkiintoisia pelin myöhemmissä vaiheissa.

Pinkkien pikminien luonne jäi vielä mysteeriksi: kenties lentävä pikmin? Se voisi olla mielenkiintoista. Salaisuudeksi jäi myös se, palaavatko kaikki klassikkopikminit, koska näimme vain keltaisen, sinisen ja punaisen. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että Pikmin 3:een liittyy paljon enemmän kuin on näytetty. Konsepti on edelleen pätevä, ja jos Nintendo onnistuu vihjailmiensa innovaatioiden toteutuksessa, peliltä voi odottaa suuria.

**Bengt Lemne**



### 1 KOKEMUS RATKAISEEK

Kunkin ottelun jälkeen loppuruudussa palkitaan kokemuspisteillä, jotka ovat yhteisiä Halo 4:n kaikille pelimuodoille. Pisteillä voi sitten tuttuun tapaan avata uusia kykyjä ja varusteita, muokata hahmonsä ulkoasua tai avata Spartan Ops -tehtäviä.

### 2 TÄMÄ ON SPARTA!

Spartan Ops muodostaa oman episodisen moninpelikkampanjansa, joka on mittakaavaltaan verrattavissa Master Chiefin seikkailuun. Spartan Opsin kaudet koostuvat viikoittain julkaistavista ilmaisista jaksoista, jotka puolestaan sisältävät kukin viisi tehtävää.

### 3 MAJESTEETTISTA

Spartan Opsissa pelaajat ohjastavat nelihenkiä Majestic Squadia. Kampanja sijoittuu Halo 4:n jälkeen, mutta myös Master Chief nähdään mukana.



6. MARRASKUUTA

## HALO 4

Alusta Xbox 360 Kehittäjä 343 Industries  
Julkaisija Microsoft Pelityyppi Toiminta

**AIEMMIN KEVÄÄLLÄ JULKISTETTU** Halo 4 esiintyi isoin keinoin kesän E3-messuilla. Talon kokoiset mainosjulisteet, valtava pelialue ja realistinen Warthog-jäljennös kilpailivat kaikki messuväen huomiosta. Suurin huomionkohde oli kuitenkin kampanjademo, joka tarjosi koko maailmalle ensivilkaisun Halo 4:n yksinpeliin. Kaikesta päätellen peli

on jatkamassa siitä, mihin Bungie sarjan jätti. Täysin uuden alun sijaan Halo 4 on enemmän suora jatko-osa.

Poikkeus kaavasta on Spartan Ops, uusi moninpeli-muoto, johon kehittäjä 343 Industriesin kunnianhimo voimakkaasti kiteytyy. Neljän pelaajan yhteistyötila etenee viikoittaisten tehtävien ja elokuvien kera ja valtaa leijonanosan julkaisun jälkeisestä lisäsisällöstä.

Viisitoistaminuuttinen demotehtävä vaihteli hyökkäämisen ja tukikohdan puolustamisen välillä, kun etenimme läpi kolmivaiheisen Covenant-rintaman: Grunteista lintumaisiin Jackaleihin ja lopulta Eliteihin. Taktiikoita, aseita ja kykyjä vaihdeltiin lennossa vastaamaan kulloisiakin

vastustajia, ja pienimuotoisen Firefight-kliimaksin jälkeen Spartan-soturit seisovat sotatantereella voittajina.

Syyinä kamppailuun on Covenantien arkeologisten kaivausten keskeyttäminen. Kamppailu vihjaa, etteivät kaikki ole perillä ihmisten ja muukalaisten tekemästä aselevosta, tai että kaikki eivät halua pitää siitä kiinni. Joka tapauksessa taistelu muinaisesta ja mahtavasta teknologiasta on edelleen Halon kerronnan keskiössä.

Teknologian kantajat ovat kuitenkin nyt aktiivinen osapuoli taistelulentäällä. Prometheanit ovat korvaamassa Floodin Halon kolmantena voimana. Kyseessä on eräänlainen tekoälyrotu, jonka kaksi- ja nelijalkaiset



edustajat vaikuttavat kehittyneemmiltä ja vaarallisemmilta jatkeilta alkuperäisessä trilogiassa kohdatuille Fore-runnerien vartioroboteille. Knightin kypärän alta pilkistävät palavat silmät nostivat ensi näkemältä niskavillat pystyyn puhtaasti vierautensa tähden.

Halo: Reachissä esiteltyt Armor Abilityt ovat saaneet valikoimaansa esimerkiksi Thrusterit, jotka toimivat tutun raketturepun lailla, mutta kiidätään pelaajaa maanpinnan mukaisesti. Promethean Vision puolestaan paljastaa viholliset lämpökameran tavoin seinien läpi, kun taas Hard Light Shield siirtää kuvakulman kolmanteen persoonaan ja suojaa edestäpäin tulevilta osumilta. Yksi pomppu-

kranaatti selustaan voi kuitenkin koitua kohtalokkaaksi, sillä suojan kanssa liikkuminen on vaivalloista. Aseiden ja kykyjen yhdistely tilanteen mukaan onkin tärkeää.

Testatuista kilpailullisista pelimuodoista Team Death-match vaikutti kaikin puolin perinteiseltä: kaksi joukkuetta, kumpi tappaa enemmän. Viimeisellä minuutilla kiihtyvä elektroninen musiikki nostattaa kuitenkin ottelun huipennuksen tunnelmaa ja tuntui mukavalta lisältä peliin. Regiciden idea sen sijaan on yksi vastaan kaikki muut, kun johtavasta pelaajasta tulee muiden kohde. Mitä pidempään johtaja pysyttelee hengissä, sitä suuremmaksi palkkio päästä kasvaa. Pelimuoto oli hyvää, vimmaista

hupia, ja Wraparound-kentän keskustasanne alkoi muistuttaa ottelun edetessä Spartanien hautausmaata.

343 Industriesin mukaan Spartan Ops -kampanjalle on jo luotu alku, keskiosa ja loppu, joten pelaajille on tiedossa jo kahden kampanjan verran pelattavaa ennen kuin nämä ehtivät edes koskea muihin pelimuotoihin. Peli tuntuukin nyt selvästi vakuuttavammalta kuin vielä kevään Microsoft Spring Showcasessa. Jos 343:n suurimpana haasteena on ollut jatkaa sarjaa uudesta vinkkelistä, mutta poikkeamatta liikaa Bungien luomasta ytimestä, uuden studion työtä voi pitää onnistuneena.

**Gillen McAllister**

## SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Obsidian Entertainment  
Julkaisija THQ Pelityyppi Roolipeli

**MITÄ SYNTYY, KUN SEKOITETAAN** Paper Mario, Obsidianin osaaminen ja lauma kiroilevia kahdeksanvuotiaita? Hupaisaa kyllä, sangen lupaava roolipeli. Stick of Truthin graafinen tyyli toimii yksinkertaisuudessaan hienosti. Taistelujärjestelmä muistuttaa puolestaan Paper Mariosta, jossa hyökätään ja puolustetaan vuorotellen. Puumiekat ja parantavat tacot tarjoavat sitten kaiken, mitä pienet rääväsuut tarvitsevat taisteluun.

Obsidianin ja South Parkin luojien yhteisprojekti vaikuttaa tässä vaiheessa oikein lupaavalta. Huumori, visuaalinen tyyli ja taistelujärjestelmä ovat juuri toivotunlaisia, mutta nähtäväksi jää vielä se, ovatko tehtävät kauttaaltaan riittävän monipuolisia ja juoni tarpeeksi mielenkiintoinen. Kehitysaikaa on vielä kuukausikaupalla jäljellä, sillä valmista tuotetta on lupailtu vasta ensi maaliskuulle.

Jonas Elfving

5. MAALISKUUTA 2013



### 1 MONITOIMIKONE

Wii U Gamepad -ohjaimesta on moneksi. Sitä käytetään pelissä mm. tutkana, tavarainventaariona, seinien lävitse näkeväenä skannerina, tarkkuuskiväärin tähtäimenä ja sitä pitää ravistaa, jos mielihii vapauttaa itsensä halleivan zombin otteesta. Kameran avulla voi puolestaan siirtää omat kasvonsa zombeille.

### 2 KAVERILLE KANS

Peliin on luvattu moninpeli, mutta sen toteutustapaa ei ole vielä paljastettu. Kaverit voivat kuitenkin esimerkiksi käydä etsimässä kaatuneiden tovereiden varusteita ja vaihtaa viestejä keskenään.

### 3 U-KSINOIKEUDELLA

Zombi U on tällä hetkellä Wii U:n yksinoikeuspeli, mutta Ubisoft on vihjailut, että se saatetaan tuoda myöhemmin myös muille konsoleille. Julkaisupäivää pelille tai konsolille ei ole vielä paljastettu.



2012

## ZOMBI U

Alusta Wii U Kehittäjä Ubisoft Montpellier  
Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Toiminta

**ZOMBIT OVAT POP.** Vaikka epäkuolleita on lahdattu peleissä iät ja ajat, eivät kesto-suosikkivihulaiset suostu kuolemaan millään. Kolmannen osapuolen Wii U-julkaisupeleistä kuumiin, Ubisoftin Zombi U, esittelee, miten uudella Wii U Gamepad -ohjaimella selviydytään virusepidemian keskellä.

Alku aina hankalaa. Jopa kaltaiselleni usean kauhu-seikkailun veteraanille ohjauskomentojen paljous tuntui kaatuvan päälle. Kaikki Wii U:n tablettiohjaimen näppäimet oli valjastettu käyttöön aina kosketusnäytön pyyhkäisyä, painalluksia ja vaihtoehtoista kuvakulmaa myöden. Ahdinkoa ei helpottanut se, että oman selkäreun tai ammuslaatikoiden plärääminen ei tauottanut peliä.

Onneksi pidän haasteista.

Demokentän tehtävänä oli noutaa hoitolasta lääkkeitä sairaalle. Turvatalosta kaiken mahdollisen haalittuani uskaltauduin takakadulle, jossa autonromut ja tulenlieskat ohjasivat etenemistä kohti hoitokotia. Alueelta tois-

le siirryttäessä peli kehotti käyttämään skannaustoimintoa, ja niin tein. GamePadin pystyasentoon nostamalla pikkunäyttö vaihtui infrapuna-kameraksi, joka korosti ympäristöstä olennaisia esineitä. Skannaamalla pystyin selvittämään varustelaatikoiden sisällön ja sen, oliko maassa makaava hahmo lopullisesti kylmennyt vai ainoastaan kauneusunilla.

Hoitolan edustalla päätin kuluttaa ylimääräiset pistoolin amukset lähellä ryömivään jalkapuolizombiin. Pari laakia otsikkoon lennätti aivot pihalle lopettaen sen onnetoman pyristelyn, mutta samassa luokseni kompuroidi kolme muuta. Pyssyleikin houkuttamat örisijät saivat



## NEW SUPER MARIO BROS. U

Alusta **Wii U** Kehittäjä Nintendo  
Julkaisija Nintendo Pelityyppi Tasohyppely

**NEW SUPER MARIO BROS. U** rakentaa Wii-pelin hartioille, joten odotettavissa on värikästä ja viihdyttävää 2D-tasohyppelyä aina neljälle pelaajalle asti. Nyt lisäksi on kuitenkin myös viides "pelinjohtaja", jolla Nintendo pyrkii vakuuttamaan pelaajat uuden kosketusnäytön hyödyistä. Johtaja voi manipuloida tasoja ja vihollisia auttaakseen tai ahdistakseen loikkivaa nelikko.

Peliä voi myös yksinpelata Gamepadin ruudulta, mikä on omiaan rauhoittamaan tilannetta perheissä, joissa on vain yksi moderni televisio. U-Brosin visuaalinen ilme painelee häpeämättä nostalgianappejamme ja näyttäisi olevan pakko ostos, kun Wii U ilmestyy. Ainoana ongelmana on se, että parista uudistuksesta huolimatta Mario tarvitsisi ehdottomasti vielä muutaman tuoreen kikan lisää pysyäkseen Raymanin johtaman kilpailijoiden lauman edellä.

**Christofer Olsson**



mitä tilasivat: luoteja. Pienessä kiireessä en kuitenkaan ollut huomannut katsoa ohjaimen pikkunäytön liiketunnistimen vilkutusta. Punainen pallukka kello kuudessa merkitsi yhtäkkiä zombihalia, mikä johti karmaisevaan kuolinanimaatioon.

Tallennuspisteestä lataamisen sijaan Zombi U -seikkailu jatkui uudella hahmolla turvatalosta: varusteet olivat tiessään, samoin kokemuspisteet. Mutta kuinka ollaan aiemmilta alueilta silvotut zombit olivat koonneet itsensä. Uhkarohkean läpjiuoksen ja terveyspaketin avulla pääsin ex-minäni ruumiille, joka olikin kömpinyt pystyyn ja yritti nyt kostaa nyky-minälleni aiempaa huonoa

pelaamista. Lyhyen kamppailun jälkeen sain aseet ja muut takaisin. Jäin silti aprikoimaan, kuinka ison etene misesteen tällainen ratkaisu voi muodostaa. Ja miten lie tarinan laita?

Hoitokodin kellarissa käytiin toinen merkittävämpi taistelu. Pomovastustajan roolin ottanut zombi lamautti ensin koko kerroksen valot ja vielä liiketunnistimeni, minä jälkeen mokoma telesiirtyi ympäri seiniä. Telkkarin Heroes-sarjasta ilmeisesti karannut epäkuollut talttui kuitenkin lippaallisella haulleja; odottelin vain rauhassa huoneen nurkassa, että se pölähti tähtäimiini.

Lopussa kiitos seisoo. Nappasin pomovihulaisen

ruumiin läheisyydestä löytyneet lääkkeet laukkuun ja pinkaisin ulos talosta suoraan demon loppuun. Esittelypisteen henkilö kehaisi, että olin toistaiseksi ainoa testiversion läpäissyt. Ylimääräistä selän taputtelua tai ei – Zombi U osoitti, että tablettiohjaimesta on moneksi, eikä pikkunäytön käyttö tuntunut päälle liimatulta kikkailulta.

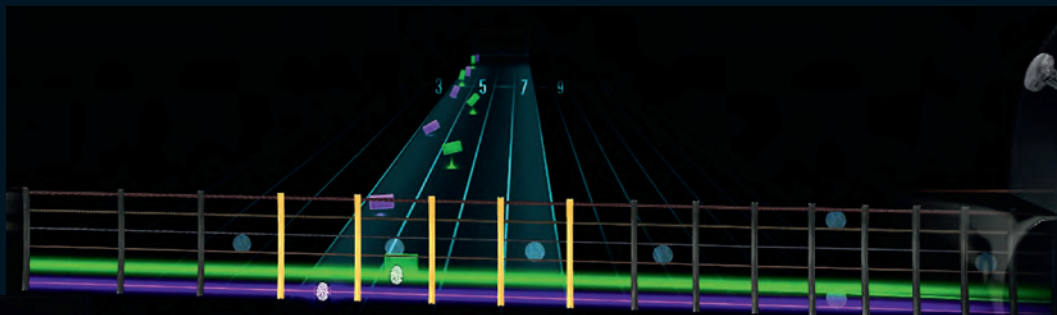
Pelikokemus oli yllättävänkin monipuolinen, joskin kiillotettavaa ja hiomista riittää. Tarina on varmasti se suurin kysymysmerkki. Pelihahmot ainakin ovat Zombi U:ssa siinä määrin kulutustavaraa, ettei niihin kannata kiintyä liiaksi.

**Erik Rahja**

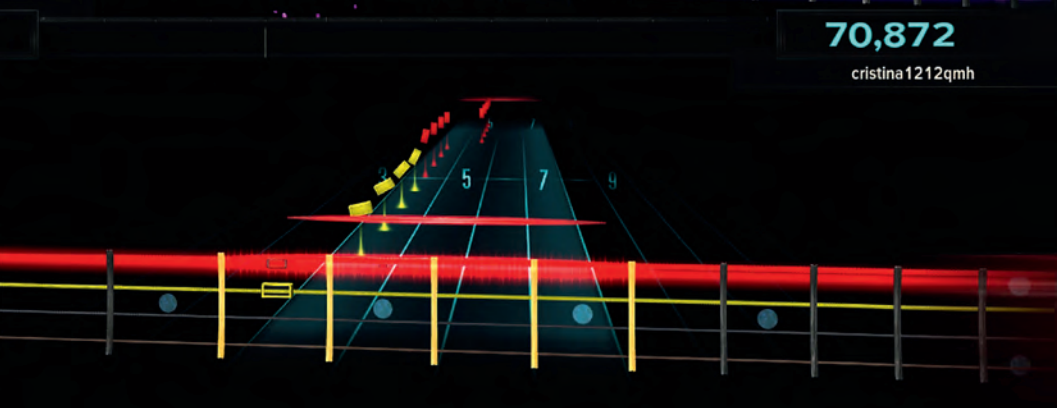


**KUOLLEET SOINNUT** 1  
 Rocksmithissä on lukuisia minipelejä, joilla harjoitteluun saa paljon toistoja pitämällä samalla hauskaa. Yksi hupaisimmista on Dawn of the Chordead, jossa kitaranvartta vaeltavat epäkuolleet pitää pysäyttää soittamalla ajoissa oikeaa kieltä tai nuottia.

**ROKKISEPPÄ** 2  
 Vaikeustasoa ei tarvitse itse muuttaa, vaan Rocksmith hankaloittaa pelaamista tasaisesti oikeiden nuottien alkaessa osua näppelihin. Kestää kuitenkin tovin, ennen kuin pääsee soittamaan täyttää kappaletta pelin realistisesti mallinnetun konserttilyeisön edessä.



Rocksmith2012  
**112,713**



**70,872**  
 cristina1212qmh

## ROCKSMITH

Alusta PC / PS3 / Xbox 360 Kehittäjä Ubisoft San Francisco  
 Julkaisija Ubisoft Pelityyppi Musiikki

**KAKSI VIIHTEEN ALAA**, musiikki ja pelit, ovat kasvaneet viime vuosina saumattomasti yhteen. Tarvitseekin vain liittää kitaran USB-porttiin ja musapelit avautuvat uljaammin kuin koskaan. Vaikka esimerkiksi Rock Band 3:lla oli kunnianhimoisia tavoitteita, vie Ubisoft unelman uudelle tasolle. Nyt opetellaan kunnolla soittamaan kitaraa!

Ystävällinen ja rauhallinen ääni opastaa pelaajaa lep-  
 poisaan tahtiin perustekniikoissa, kuten käsien asen-  
 noissa, hammer-onien ja pull-offien saloissa sekä nuot-  
 tien venyttämisesä. Pelin ensimmäiset, ensin satunnai-  
 silta vaikuttaneet harjoittelunuoit paljastuvat klassisen (I  
 Can Not Get No) Satisfactionin riffiksi. Käyttöliittymä  
 muistuttaa hieman Guitar Hero:sta ja Rock Bandista. Se  
 on visualisaatio kitaran kaulasta, jossa eri väreillä esitetyt  
 nuotit valuvat kohti pelaajaa kitaran kieltä pitkin. Kun  
 nuotti soitetaan matalammasta osasta kaulaa, siirtyy  
 näkymä virtuaalikitarasta sulavasti oikeaan paikkaan.

Rocksmithissä huolestuttaa lähinnä yksi asia. Kielen

näppäily ja siitä syntyvän äänen välissä on nimittäin  
 selkeä viive. Ubisoftilta ehdotettiin pian, että kytkisin  
 konsolin komponenttikaapeleilla ulkoiseen äänilähtee-  
 seen, kuten ulkoisiin kaiuttimiin tai kuulokkeisiin. Kan-  
 nattaa siis pitää huolta, että äänijärjestelmä on kunnos-  
 sa ennen ostoa.

Rocksmith tuskin saavuttaa niin suurta yleisöä kuin  
 Guitar Hero ja Rock Band, mutta se ei olekaan sen ta-  
 voite. Rocksmith on niille, jotka ovat unelmoineet siirty-  
 vänsä mainituista eteenpäin haastavampiin musiikkikar-  
 keloihin ja alkavan tosissaan opetella kitaransoittoa.

**Jonas Elfving**

# FARCRY3



29.11.12



**PREORDER NOW AND  
GET 2 EXCLUSIVE MISSIONS  
WITH THE LOST  
EXPEDITIONS EDITION...**

**...AND GET MORE  
CRAZY UNLOCKABLES WITH  
THE INSANE EDITION!**



**GIGANTTI**

18  
www.pegi.info



PS3  
PlayStation 3



Sony  
Entertainment  
Network



XBOX 360  
XBOX LIVE



www.farcrygame.com



UBISOFT

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



**"CHRONICLE ON IHAN HITON HYVÄ  
SUPERSANKARIELOKUVA."**

-TJ, Dome.fi



**"PESEE VAKUUTTAVASTI LAUDALTA MONET  
VARSINAISET SUPERSANKARIELOKUVAT."**

-TP, Ilta-Sanomat

# CHRONICLE

BD+DVD  
-combo  
**19,95**

Varaa  
ennakkoon  
jo nyt!



**MISSÄ VAIN, MILLOIN VAIN**



**TOIMII KAIKILLA LAITTEILLA**



**BLU-RAY, DVD  
& DIGITAL COPY  
KAUPOISSA 25.7.**

Steelbook  
**21,95**



facebook.com/leffat

facebook.com/chronicle



FS FILM OY



**STEELBOOK  
SAAATAVILLA  
AINOASTAAN**

**discshop.fi**  
ENTERTAINMENT GUARANTEED



## Playstation All-Stars Battle Royale

Alusta **PS3 / PS Vita** Pelityyppi Taistelu Julkaisu 24. lokakuuta

Pleikkuripöydän tähdet ottavat syksyllä yhteen sivulta kuvatussa Nintendon Super Smash Bros -tyylisessä taistelupelissä. Jos peli on kuitenkin yhtä laadukkaasti tehty, emme aio valittaa. Mukana on luovassa laaja kirjo vieraillevia hahmoja, kuten Big Daddy Bioshockista, Raiden Metal Gear Solidista sekä Dante Devil May Cry -pelisarjasta.



## Torchlight II

Alusta **PC / Mac** Pelityyppi Roolipeli Julkaisu 2012

Diablon haastaja iskee ensimmäistä osaansa suurempana ja komeampana. Peliä on viimeistelty pitkään ja hartaasti, mutta sen lopputuloksena pelaajat saavat nauttia ainakin 300 hirviömäistä, 27 pommatsista, 1200 erilaisesta huoneesta, 120 kyyvystä sekä 62 musakappaleesta. Peli on tästä huolimatta säilynyt sangen edullisena.



## 007 Legends

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 16. lokakuuta

Activisionin syksyn agenttiseikkailu juhlistaa James Bondin 50-vuotista taivalta haastamalla pelaajat seikkailemaan läpi 007:n ikimuistoisimpien tehtävien. Peli alkaa Kuuraketin avaruusympyröissä ja huipentuu luonnollisesti uusimman Skyfall-elokuvan tapahtumiin. Daniel Craig hoitaa hoitaa Bondin ääninäyttelyn koko pelin läpi.



## Planetside 2

Alusta **PC** Pelityyppi Massiivimonipeli, toiminta Julkaisu 15.1.

Planetside 2:n suuret verkkotaistelut nojaavat Sony Online Entertainmentin ForgeLight-mootoriin, joka tarjoaa ensimmäistä osaa parempaa fiilistä ajoneuvojen ja erityisesti lentolaitteiden käsitteilyyn. Myös osamakohdat ovat nyt mukana pelissä, joka tulee käyttämään League of Legendsin inspiroimaa F2P-maksumallia.



## Tekken Tag Tournament 2

Alusta **PS3 / Xbox 360 / Wii U** Pelityyppi Taistelu Julkaisu 14.9.

Taistelupelifaneilla on syksyllä varaa valita, sillä Dead or Alive 5:n lisäksi tulossa on uusi Tekken Tag Tournament. Pelissä on mukana perinteisiä 1 vs. 1 -taisteluita ja tag-parimattseja, joita voi pelata enimmillään neljän pelaajan kesken. Laajennettu liikevalikoima ja sarjan laajin hahmokaarti huolehtivat, ettei pelattava loppu kesken.



## Sniper: Ghost Warrior 2

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 15. tammikuuta

Jo pariinkin otteeseen viivästynyt tarkka-ampujapeli hiipii kohti tammikuista julkaisupäiväänsä. Cryengine 3:a käyttävä jatko-osa on ainakin huomattavasti edeltäjänsä kauniimpi, mutta onnistuuko se korjaamaan myös sitä vaivanneet tekoälytömmömyöngelmat, ja tehtävien tasapainottomuuden? Toivomme parasta, pelkäämme pahinta.



## Sonic & All-Stars Racing Transformed

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Ajopeli Julkaisu 16.11.

Loppuvuoden toinen tähtisikermän ympärille kyhätty peli on Segan haastaja Mario Kartille. Pelistä löytyy sinisen silin johdolla peräti 29 hahmoa, jotka kisaavat nelipyöräisten lisäksi monenlaisilla lentämissen ja sukeltamisen kykeneillä hävleleillä. Racing Transformed julkaistaan myös 3DS:lle ja PS Vitalle sekä myöhemmin Wii U:lle.



## Injustice: Gods Among Us

Alusta **PS3 / Xbox 360 / Wii U** Pelityyppi Taistelu Julkaisu 2013

Mortal Kombatin luojat käyvät taas DC:n sankareiden ja -konnien kimppeeseen. Otelitjat on jaettu voiman, nopeuden tai vimpaimien käytön mukaan. Mukana on suosikkeja kuten Teräsmies, Flash ja Batman. Pelin on luvattu olevan synkempi kuin Mortal Kombat vs. DC Universe, mutta aivan MK:n hyperväkivalttaan ei aiota mennä.



## Just Dance 4

Alusta **PS3 / Xbox 360 / Wii U** Pelityyppi Musiikki Julkaisu 2.10.

Just Dancestä on muodostunut Ubisoftin todellinen lypsylehmä, ja jokainen osa näyttää myyvän kuin häkä. Neljäs osa tarjoaa jälleen tanssia yli 40 uudessa kappaleessa kaikilla kotikonsoleilla Wii U:ta unohtamatta. Uusi ominaisuus on Battle Mode, jossa pelaajat pyrkivät hyvillä suorituksilla tyhjentämään vastusten "elinvoimapalkin".



## Skylanders Giants

Alusta **PS3 / Xbox 360 / Wii / 3DS** Pelityyppi Seikkailu Julkaisu 19.10.

Skylandersseissa siirrytään uuteen kokoluokkaan sekä alustojen että olentojenkin määrässä. Osa näistä myös venähtää kokonaan uusiin mittasuhteisiin. Peli sisältää kahdeksan jättiläistä, kahdeksan normaalkokoista uutta tuttavuutta, kahdeksan Lightcore-skylanderia, sekä 24 aiemmista peleistä tuttua uudistettua Skylanders-hahmoa.



## NBA Live 13

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Urheilu Julkaisu 2012

EA:n NBA Live -sarja saa jatkoa kolmen vuoden tauon jälkeen. Sarja katkaistiin vuoden 2009 versioon, minkä jälkeen sen piti jatkua NBA Eliten muodossa. Peli kuitenkin peruttiin aivan viime hetkillä ja jatko jäi vaakalaudalle. Uuden version luvataan nyt "vangitsevan koripallon tulevaisuuden", mitä se sitten tarkoittaakin.



## The War Z

Alusta **PC** Pelityyppi Massiivimonipeli, toiminta Julkaisu 2012

Nyt ei kyseessä ole DayZ, tai edes Max Brooksin World War Z, vaan Hammerpointin MMO, joka epäilemättä on ammentanut inspiraatiota näistä molemmista. Eloinjäämisen keskittyvässä, zombimaailmanloppuun sijoittuvassa verkkoroollipelissä ei ole perinteisiä tehtäviä tai tasoja, ja talouskin jätetään pelaajien muodostettavaksi.





# RESIDENT EVIL 6

VAIN GAMEREAKTORISSA

Jori Virtanen matkasi nousevan auringon maahan vierailemaan **Capcomin Osakan päämajassa**, jossa syksyn karmivin toimintapeli on jo loppusuoralla.

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu 2. LOKAKUUTA Pelaajia 1-2



# VALAISTUS ON ONNISTUNUT HÄKELLYTTÄVÄN HYVIN

## 1 EI AIKAILUA

Pelin kehitys aloitettiin konseptitasolla heti RE5:n valmistuttua ja täyteen vauhtiin produktio pääsi 2010.

## 2 KAVERIN KANSSA

Resident Evil 6 koostuu neljästä minikampanjasta, joissa on kaikissa eri päähahmot. Jokainen kokonaisuus on lisäksi pelattavissa kaverin kanssa yhteistyönä.

## 3 SHOKKISTARTTI

Vaikka tarina hyppi maailman kolkasta toiseen, nivoutuu se lopulta tarkasti yhteen. Pelin juoni käynnistyy, kun USA:n presidentti saa T-viruksen tartunnan suoraan Leon S. Kennedyn silmien edessä.

Capcom viimeistelee paraikaa kuuluisan kauhu-pelisarjansa viimeisintä osaa. Kuudes Resident Evil ottaa rohkeita askeleita uusiin suuntiin, ja leveistä hymyistä päätellen tekijät itse ovat hengentuokseensa sangen tyytyväisiä. Matkasimme Osakaan testaamaan, onko kauhusaagan usuin otos odottamisen arvoinen.

Pikavilkaisulla kauhusarjan kuopus on hyvin pitkälle samanlainen kuin aiemmatkin osat. Tapatumia seurataan sankarin olon takaa, ja seikkailua ryydittävät jatkuvat taistelut tartunnan myötä zombeiksi ja mutanteiksi muuttuneiden vihollisten kanssa. Grafiikka on todella nättiä, valaistus suorastaan häkellyttävän hyvin onnistunutta ja lähimmäisensä tuhosta unelmoivien öttiäisten ulkomuoto juuri sopivan groteskia. Oman soppansa tunnelman luomiseen tuo varsin rujoksi äityvä väkivalta, jossa raajat repellään, päät pokahtavat ja luodit repivät vatsan-

peitteistä käden mentäviä kimpaleita.

Lähemmällä tarkastelulla Resident Evil 6 eroaa aiemmista osistaan selvästi. Ohjaukseen on viimein annettu runsaasti enemmän liikkuvuutta. Esimerkiksi aiemmista osista tutulle tavalle ampua ja seistä pötkelösti paikallaan on viimein annettu saappaankuva takalisto. Nyt pelaaja voi kävellä, sihidata ja jopa ammuskella samaan aikaan! Kehitystä! Hahmot osaavat nyt myös väistää iskuja tyylikkäällä kuperkeikoilla ja syöksyillä, ja maastakin voi tullittaa niin selälään kuin ryömiessä. Muutokset ovat todella tervetulleita, sillä ainakin allekirjoittanutta se vanha ohjausmekaniikka pätki pahasti kanteen, vaikka se toikin peliin paniikin tunnetta.

Helpommalla pelimekaniikalla on kääntöpuolensa, sillä nyt myös hirviöt kykenevät liikkumaan vapaammin. Testisessiossa oli hieno hetki, jossa olin tiiviisti keskittynyt lannistamaan rynsesterilläni edestä höykyvien zombinsurkoiden aikeet enkä katsonut lainkaan sivuille. Tämä kostautui – selustaan koukannut kalmonryökäle taklasi minut maahan ja alkoi piestä pullolla kauniita kasvojani tartarpihviksi. Tarkkaavaisuus on siis selkeästi aiempia osia tärkeämmässä osassa, etenkin kun ammuksia ei edelleenkaan ole mitenkään liikaa.

Myös hahmojen vammojen lääkitintä on suoraviivaistettu. Ympäristöstä löytyvät yrtil toimivat balsamina haavoille, mutta niitäkään ei enää käytetä vaikeasti valikon kautta vaan ohjaimen hartianappia painamalla. Toisin sanoen, kun

## STUDIO INFO

Capcom perustettiin vuonna 1983, ja sen päämaja sijaitsee Osakassa, Japanissa. Yhtiöllä on yli 15 toimipistettä ja noin 2000 työntekijää ympäri maailman.



jonka osumat naulitsevat hitaasti raahustavat zombikuhnurit seinään rauhoittumaan.

Siinä missä pelattavuus ei siis paljoa hahmojen välillä muutu, vaihtelee kampanjoiden tyyli kiitettävästi. Useassakin Resident Evilissä päähenkilönä nähdyn ex-poliisi Leon Kennedyn kampanja edustaa perinteisempää selviytymiskauhua. Joka paikassa on pimeää, kohti raahustavat zombit vain siluetteja vähäisiä valonlähteitä vasten, ja taustamusiikki on riipivän painostavaa.

Chris Redfield, myöskin pitkän linjan RE-veteraanihahmo, on salskea ja rovea toimintasankari. Chrisin puhtaan toiminnallinen kampanja on kuin Call of Dutya kauhuelementeillä: BSAA-erikoisjoukkojen vyörytysoperaatioissa mennään rytinällä sarjatuliaseiden rätistessä ja mahtipontisen torvimusiikin pauhatessa kuin Michael Bay -leffassa ikään. Chrisin osiot ovat selkeästi sotilaallisempaa suuntaa edustavia hetkiä, tarjoten Leonin jännityksentäyteiseen etenemiseen mukavaa vaihtelua.

Pelin kolmas päähenkilö on ensiesiintymi-

## AMMUKSIA EI EDELLEENKÄÄN OLE LIKAA

sensä tekevä palkkasoturi Jake Muller, joka pakenee epätoivoisesti häntä takaa ajavaa, pysäyttämättömältä tuntuvaa Ustanak-superhiviötä. Jaken kampanja tavoittelee pakokauhua sekä tuntemattoman pelkoa. Ustanakin lisäksi Jake kohtaa mutantteja, jotka saattavat kuollessaan koteloitua ja päästää valloilleen jonkin täysin uudenlaisen, potentiaalisesti merkittävästi vaarallisemman hiviön kuin minkä pelaaja juuri listi. Toisin sanoen, tappaessaan hiviöitä pelaaja saattaa ajaa itsensä ojasta allikkoon, kun vasta kukistettu monsteri mutatoituu silmien edessä liskomaiseksi, happoa ja teräviä piikkejä sylkeväksi otukseksi.

hahmon hipiään tulee rumia rupia, niiden hoi-vaamiseen ei enää tarvita valikkorumbaa vaan vain pelkkä yhden ohjainpainikkeen hellä kosketus. Löytyviä yrtejä kannattaa myös yhdistellä keskenään, sillä lopputuloksena on useampi puhkipilleri, ja lääkeaineiden loppuessa alkaa myös leikin loppu olla käsillä.

Resident Evil 6 uudistaa kaavaa myös siinä, että pitkän yksinpelikampanjan sijasta pelaajalle annetaan neljä erilaista minikampanjaa. Niiden tarjoamat tarinat poikkeavat toisistaan vahvasti niin tyylliltään, tunnelmaltaan kuin pelattavana olevalta hahmoltaankin. Kolmessa kampanjassa neljästä päätähdellä on aina apuri mukana, joten kutos-Ressussa ei ole vain kahta pelattavaa hahmoa vaan peräti seitsemän sankaria – neljä päähenkilöä per kampanja ja sidekickit päälle.

Vaikka protagonisteja onkin siis runsaasti, näiden välisessä pelattavuudessa ei ainakaan testitapahtuman aikana tuntunut olevan juurikaan eroja. Kaikilla on tussaria pistoolista rytkykyn ja kranaatit päälle, mutta muutamia poikkeuksiakin on. Esimerkiksi agenttimeingillä seikkailevan Adan arsenaalista löytyy jalkajousi,



## TUNNELMANLUOJAT

Grafiikkatiimin Tomonori Takano, Masato Miyazaki ja Makoto Fukui haastattelussa.

**Resident Evil -sarjan graafinen väkivalta sekä liimalla ja ihveellä retostelevat efektit ovat saaneet suurta huomiota. Mistä ammennatte vaikutuksia näin iljettävien otuksiin?**

- Takano (art director): Projektin aikana tuli tykätettyä tonneittain kauhuelokuvia ja tuhansia sivuja manga-sarjakuvia, joista imimme vaikutteita kuin sienet. Ja myönnän, graafinen väkivalta on eittämättä osa pelisarjan oleellista repertuaaria. Resident Evil 6 ei kuitenkaan ole isetarkoituksellisen iljettävä huomion herättämiseksi, vaan pelisarjalla on runsas historia ja pelin efekti on istuttava tähän muottiin ja tuettava sitä. Tarpeeton mässäily sotisi tätä periaatetta vastaan.

**Onko minkään efektin tai kohtauksen kehittämisen aiheuttanut aitoja puistatuksia?**

- Takano: Jo vain! Etenkin zombien tekeminen oli kammottavaa. Tekniikka on nyt niin kehittynyttä, että saatoimme viedä mätänevän lihan yksityiskohtaisuuden uusiin sfääreihin, ja se oli välillä oikeasti kuvottavaa.

- Miyazaki (cinematic artist): Heh, näin on! Pelin kehityksen aikana näimme valtavat määrät väänntyneitä ruumiita, silpoutuvia raajoja, märkiviä haavoja, räjähtäviä päitä – ja kaikki tämä isoilla monitoreilla, jotta voisimme hioa yksityiskohtia mahdollisimman tarkaksi. Se oli todella iljettävää! Ja jos kerran meitä, pelin kehittäjiä, hirvittää ne ruudulla näkyvät näyt, miten pahasti ikäräjätkästä pillastuvat? Haha! Kyllä, meitä puistatti ja pelotti kattemme jälki ihan koko ajan.

**Isojen efekti viedessä kaiken huomion jää usein huomaamatta pienet, tunnelman kannalta oleelliset yksityiskohdat. Mikä yksittäinen asia aiheutti eniten päänvaivaa?**

- Takano: Ehkä paras esimerkki löytyy valaistuksen puolelta. Käytämme pelissä kameran mukana kääntyvää pistemäistä valoa, jonka tarkoitus on aut-

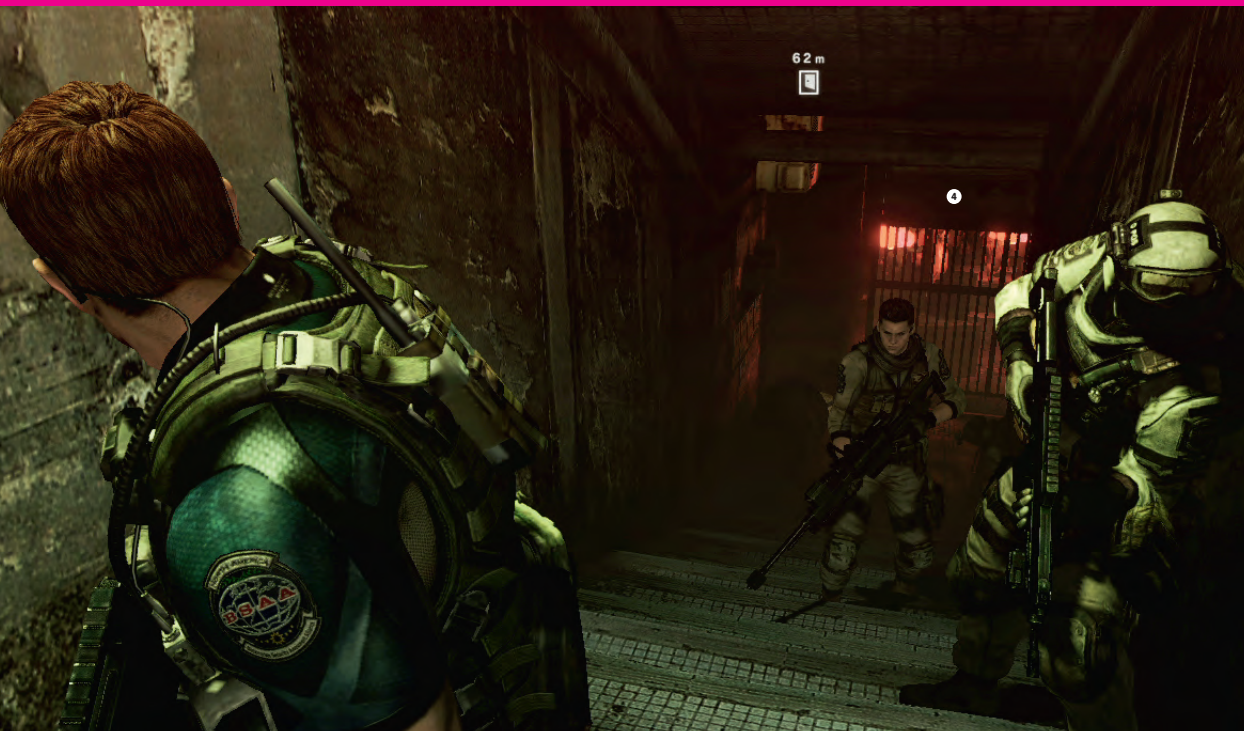
taa pelaajaa hahmottamaan maaston ja hirviöiden ääriiviivat ja etäisyydet. Sillä on kuitenkin myös tunnelman kannalta varsin oleellinen merkitys. Pistevalo nimittäin valaisee alhaalta ylös, joten sen avulla kaikki kasvopiirteet, ihmisä ja hirviöitä myöten, näyttävät entistä pelottavammilta. Pistevaloa tuskin huomaa jos ei tiedä mitä etsii, mutta kun sen olemassaolosta tietää, sen vaikutukset näkee joka hetki.

**Luovaan prosessiin kuuluu hetkiä, jolloin itselle tärkeitä osia pitää leikata pois, sillä ne eivät enää palvele kokonaisuutta. Mitä näistä palasista jäätte eniten kaipaamaan?**

- Miyazaki: Pelissä oli pitkään mukana zombieepiodi, jonka koko tiimi halusi pitää mukana pelissä. Loppujen lopuksi se oli kuitenkin pakko leikata pois, ja hyvästä syystä – sen päätän saaminen mukaan peliin juuri oikeanlaisena olisi pidentänyt pelin kehitysaikaa vähintäänkin puolella, haha!

- Fukui (character artist): Itse jään kaipaamaan niitä isoimpia hirviöitä. Ne olivat valtavia, eikä pelkästään ulkomuotonsa puolesta – niiden pyörittäminen konsolleilla söi niin tolkkottomat määrät väänntä, että testikonsolit poikkeuksetta kaatuivat. Eihän sellaisia kaatumatuisia hirviöitä voi päästää lopulliseen tuotteeseen, haha! Silti, olisi ollut todella siistiä nähdä näitä jättimönsuja tositöissä!

- Takano: Itseäni kaivelee, että niin paljon hienoa taidetta jouduttiin heittämään roskikseen. Hirviöiden kehitysvaiheessa ei löyty mitään lukkoon heti käteilyssä – vaikka idea ja konsepti oli miten mahtava tahansa, ensimmäinen versio nakattiin aina roskiin ja kehittäjä passitettiin parantelemaan ideaansa. Armoton prosessi, mutta sen avulla saimme jalostettua hienoista ideoista vielä parempia. Se tuhotun taiteen määrä surettaa silti varmasti vielä pitkään.



Jahka kaikki kolme pääkampanjaa on kahlattu läpi, pelaaja pääsee käsiksi neljanteen tarinaan, joka tarkastelee pelin tapahtumia femme fatale Ada Wongin silmin. Itsevarma Ada on

## KAMPANJAT RISTEÄVÄT USEAAN OTTEESEEN

omia tarkoitusperiään ajava agentti, joka liikkuu yksin ja käyttää mieluummin älyään kuin aseitaan. Salamyhkäisen Adan kampanjassa onkin eniten ongelmanratkaisutilanteita – esillä olleet pulmat toivat mukavaa rytmitystä tapahtumiin,

vaikkei niiden ratkominen mitenkään vaikealta tuntunutkaan.

Jokaisella osiolla on oma tarinansa, tyylinsä sekä vihollistyyppinsä, mutta kampanjat risteävät toistensa kanssa useaan otteeseen. Testisessiossa oli tarjolla tilanne, jossa Ada auttoi Leonia ja tämän apuria Helenaa pysäyttämään Helenan tartunnan saaneen, todella vaaralliseksi hirviöksi muuttuneen sisaren. Pelin tekijöiden mukaan kaikki hahmot tulevat sotkeutumaan toistensa tarinoihin, mutta uteluihin lopullisista tavoitteista, liittolaisuuksista tai muista juonenmutkista vastattiin vain ylpeällä myhäilyllä.

Resident Evil 6 on alusta asti suunniteltu yhteistyössä pelattavaksi koitokseksi. Sankari ei ole koskaan yksin, vaan sidekick on aina mukana. Vaikka tekoäly hoitaakin kätyrinhommansa kohtuullisen hyvin, tekee toiminnan koordinoiminen luotetun kumppanin kanssa kokemuk-

sesta selkeästi paremman. Mikään ei voita jännityksen jakamista kaverin kanssa.

Co-op -yhteistyö ei kuitenkaan ole pelin ainoa moninpelitila. Resident Evil 6 esittelee Agent Hunt -moodin, joka oli itselleni testisessioiden positiivisimpia yllätyksiä. Agentinmetsästyksessä ei pelata sankaria vaan tätä jahtaavaa hirviötä. Mikä mielenkiintoisinta, metsästettävä agentti on toinen, täysin satunnainen ihmispelelaaja, joka sattuu olemaan yksinpelikampanjassaan sopivassa kohdassa. Agent Hunt -pelitila siis nappaa hirviön nahkaan sonnustautuneen pelaajan kiusaamaan hätää kärsivää kollegaansa kaikin keinoin.

Agent Hunt -hetkiä on jokaisessa neljässä kampanjassa, mutta niistä päästiin testaamaan vain Jake Mullerin kuumottelua. Jake ja tämän kumppani Sherry kulkevat pitkin kapeita katuja ja kujia, ja joka suunnasta vyöryy päälle j'avo-



mutantteja. J'avoilla on konetuliaseita ja mache-teja, mutta mutatoituessaan uudelleen ne voivat esimerkiksi kasvattaa lonkeromaisen käden, jolla kiskaistaan kaukana killuva pelaaja käsikähmään piestäväksi.

Jakea ohjaavalla pelaajalla ei ole mitään keinoa tietää, kuka mutanttilaumasta on ihmisen ohjaama. Ja koska ihminen on ihmiselle susi, kieron kelmin ohjaama mutsku iskee juuri sopivan hetken tullen ja kamppii Jake-paran tekoälyn ohjaamien j'avojen viilleltäväksi. Jos Jake päästääkin hirviöpelaajasta ilmat pihalle, tämä joko mutatoituu uudeksi hirviöksi tai syntyy kohta uuden röntin roolissa vähän matkan päähän ja aloittaa jahdin alusta.

Agent Hunt osoittautui erittäin vainoharhaiseksi ja kiinnostavaksi kokonaisuudeksi, ja itse odotan sen tuomia kauhunhetkiä innolla. Tämä näkäläinen kiusanteon ja paranoian yhdis-

telmä ei kuitenkaan varmasti miellytä kaikkia, minkä vuoksi Agent Huntin voi myös kytkeä halutessaan pois päältä, jottei kukaan ulkopuolinen tule yksinpelikokemusta pilaamaan.

Kokemani pohjalta ennako-odotukseni Resident Evil 6:ta kohtaan kimposivat kattoon. En itse pitänyt vitososasta juurikaan, ja sarjan alkusien jälkeinen tylli tehdä kauhua ei vetoa minuun. Varsinaista pelkoa en nytkään testisession aikana kokenut, mutta jännittäviä hetkiä ja tiukoja tilanteita kyllä piisasi. Olen tyytyväinen siihen, että pelisarja uskallautuu vihdoinkin ottamaan repertuaariinsa toiminnallisempia elementtejä, sillä groteskin kauhun ja jatkuvan toiminnan yhdistelmä toimii kuin häikä. Vihollisia on paljon, ne eivät koskaan taltu millään tavoin vaivattomasti, ammuksia on aina liian vähän ja koko ajan tulee turpaan, vaikka pelaaja voikin nyt väistää, kieriä, ryömiä ja jopa suojautua.

#### 6 KAKUN KESTO

Pelattava ei pitäisi loppua heti kesken Resident Evil 6:sta. Tekijät lupasivat yksinpelin keston pyörivän vähintään 15 tunnin paikkeilla. Sen lisäksi tarjolla on myös useita moninpelimuotoja.

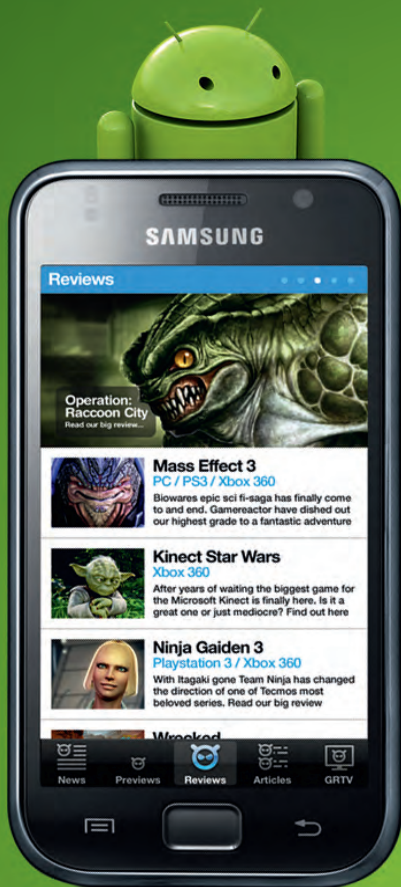
#### 6 AGENTTIJAHTI

Yksi moninpelimuodoista on kampanjan läpäisyn jälkeen aukeava Agent Hunt. Siinä muut ihmispelaajat voivat asettua kampanjaa uusiksi-pelaavia vastaan eri hirviöiden ohjauksissa. Pelaajien määrää ei tosin vielä ole paljastettu.

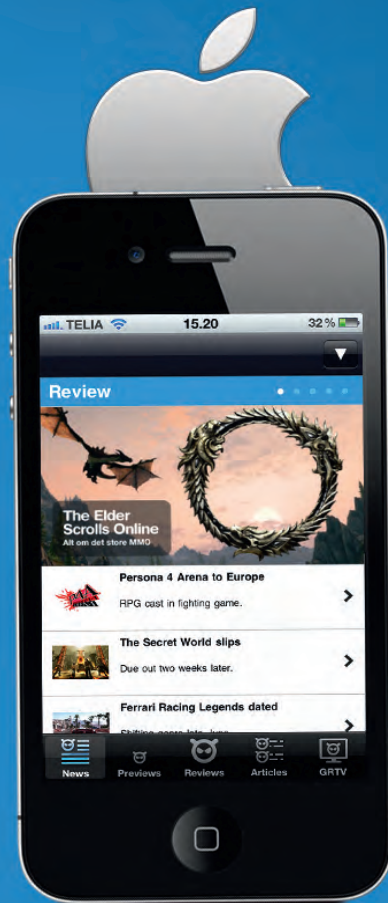
Olen myös luottavainen siihen, että kampanjan pilkkominen toisistaan poikkeaviin kokonaisuuksiin antaa pelille runsaasti työkaluja tiiviimpään ja tunnelmallisempaan kerrontaan. Mikään osio ei keksi oman genrensä pyörää uusiksi, mutta koska minikampanjoissa fokus pysyy paremmin hanskassa kuin pidemmissä kokonaisuudessa, innovaatioiden puute ei testin perusteella peli-iloa haittaa.

On toki täysin mahdollista, että kun soppaa pääsee lokakuussa lusikoimaan antaumuksella, alkuviehätys karisee kivuliaan nopeasti. Röhkeneen kuitenkin epäillä, että näin ei ole. Itselleni Resident Evil 6 voi hyvinkin paljastua pelisarjan parhaaksi palaksi.

**Jori Virtanen**



GAMEREACTOR *NEW!*  
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*  
iPhone APP



# RISEN 2

Dark Waters



03.08.2012



Arviot



# TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON

PC PS3 X360 Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä HIGH MOON STUDIOS Julkaisija ACTIVISION Julkaisu 24. ELOKUUTA Pelaajia 1-12 Ikäraja 12

War for Cybertronista edetään synkempään, mutta yhtä sotaisaan vaiheeseen.

Cybertron on tuhon partaalla. läisyyksiä kestänyt sisällissota Autobotien ja Decepticonien välillä on turmellut planeetan peruuttamattomasti, eikä robottien celestiaalin koti kykene enää tuottamaan elämää ylläpitävää energiaa. Autobotien ainoa toivo on Ark-avaruusalus, jolla paeta etsimään uutta kotia tähtien tuolle puolen. Decepticonit eivät kuitenkaan edes täydellisen tuhon kynnyksellä anna tuumaakaan periksi, vaan sota raivoo epätoivon keskellä rajumpana kuin koskaan.

Transformers: Fall of Cybertron jatkaa näin ollen suoraan siitä, mihin High Moon Studiosin edellinen ja arvioissa hyvin pärjännyt War for Cybertron jäi. Sen jälkeen Transformersien esitykset peleissä ovatkin olleet surullista lisenssihuttua, joten kun jatko-osa paljastui, heräsivät odotukset oikeasti hyvästä Transformers-pelistä eloon. Eikä turhaan! Fall of Cybertron on paras Transformers-peli, jota olen pelannut.

High Moon Studios ei puhunut palturia, kun se lupasi peliin paljon vaihtelua. Jokainen pelin 13 kentästä pelataan eri robotilla, ja kaikilla on omat niksinsä ja erikoiskykynsä. Näin jokainen kenttä tuntuu tuoreelta, eikä tylsyyts ehti iskemään missään vaiheessa. Optimus Prime voi käskeä sotatantereelle tykistökeskityksiä, pienikokoinen Cliffjumper luottaa hiiviskelyyn ja Dinobot Grimlock taistelee miekan ja kilven avulla muuttuen sitten raivokkaaksi tyrannosaurusrobotiksi. Pela-



## SUOSIKKEJA PIISAA

Fall of Cybertronissa nähdään hirmuinen määrä suosikkihahmoja niin Autobotien kuin Decepticonien puolelta. Yllätyksiäkin on luvassa, ja pelin loppupuolella hahmot vaihtuvat niin nopeasti, että heikkompia voi hirvittää.

## OSTOKSILLA

Yksinpelissä kaadetuista vihollisista palkitaan Energon shard -valuutalla, jolla pelin kaupoista voi ostaa aseparivilytyksiä ja power-uppeja.

maan pääsee myös monilla Decepticonilla, kuten pääpahis Megatronilla ja Combaticoneilla, jotka pystyvät yhdistymään äärimmäisen tuhovoimaiseksi Bruticus-robotiksi.

Fall of Cybertronin yksinpelikampanja ei kuitenkaan ole kovin pitkä kokemus, sillä sen läpäisee 7-8 tunnissa. Vaikeustaso on muuten kunnossa, mutta lukuisat äkkikuolemat ja pohjattomat kaivot syövät hieman peli-iloa – varsinkin ennen kuin oppii, ettei

## PARAS TRANSFORMERS-PELI TÄHÄN ASTI

haulikkoja kantavia vihulaisia tosissaan kannata päästää iholle. Vaikka robot on varustettu latautuvalla suojalla, löytyy sen alta ilahduttavasti myös vanha kunnon elinvoimamittari.

Jättirobotien ohjaus on sopivan vankkaa ja tarkkaa. Ajoneuvo-muotoon muuttuminenkin on aikaisempaa mielekkäämpää, sillä tällöin saa tiukkaan tilanteeseen lisää kestävyyttä ja tulivoimaa. Autojen ja lentokoneiden ohjaus vaatii kuitenkin hieman totuttelua. Nelipyöräiset eivät nimittäin toimi millään muotoa realistisesti,

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI



RON



#### PELIMUODOT

Escalationin ja TDM:n lisäksi Cybertronin online-herruus ratkaistaan lipunryöstössä, Dominationista ammentavassa Conquestissa sekä kirjaimellisesti vihollisten päiden keräämisessä Head Hunter -pelimuodossa.

#### HAHMOLUOKAT

Scientist lentelee ympäriinsä paikaten vahingoittuneita, Infiltrator käyttää häiveteknologiaa, Destroyerilla on tasapainoisin asearsenaali ja Titan toimii klassisena tankkina.

vaan tavallaan "leijuvat" maanpinnan yläpuolella.

Fall of Cybertronin tarjontaan sisältyy useita monipelimuotoja lyhyehköä yksinpeliä täydentämään. Kampanjan yhteistyöpelimuotoa ei ole, mutta sitä paikkaa uusi Escalation, joka ottaa mallia – arvasit oikein – Gears of Warin Hordesta. Kilpailullinen monipeli on mukana neljän varsin tyyppillisen pelimuodon kera, mutta suurin uutuus on mahdollisuus valita yksi neljästä hahmolokasta ja rakentaa lukuisista osista omat robotit. Kaikki osat täytyy kuitenkin avata pelaamalla, joten on turha toivoa päästä heti pelaamaan unelmatobillaan. Monipelin rakenteesta ja ominaisuuksista jäi kuitenkin yksinpeliä valjampi vaikutelma. High Moon on ottanut mallia monista menestyneistä peleistä, unohtamatta kokemustasoja, perkejä sekä muuta avattavaa, mutta toteutuksesta paistaa väistämättä pieni resurssien puute.

Audiovisuaalinen toteutus komppaa täydellisesti tarinan eppisiä tapahtumia. Grafiikka on sävyiltään aiempaa synkempää ja vakavampaa. Iskevät musiikit puolestaan pitävät huolen

siitä, että energiataso pysyy koko ajan räjähtävän toiminnan tasalla. Ympäristöistä pitää mainita, että vaikka ne eivät ole täysin tuhoutuvia, riittää hajoavia objekteja siinä määrin, että vähintään illuusio dynaamisesta peliympäristöstä on onnistuneesti läsnä.

Jättirobottien faneille Transformers: Fall of Cybertron on mannaa taivaasta. Peli parantaa edellisestä osasta jokaisella osa-alueella ja tekee sen tyyliillä, joka saa sisäisen 10-vuotiaani hyppimään riemusta. Viidyttyävyydestään huolimatta Cybertronin tuho ei ole vailla puutteita. Yksinpelin lyhyehkö pituus voi kismittää, mikä kannattaa huomioida varsinkin, jos monipeli ei kiinnosta. Lisäksi vaikka monipeli yrittää kovasti emuloida muiden pelien menestysreseptejä, jää siitä puuttumaan se viimeinen silaus. Hyvien kavereiden kanssa Escalationista ja muista moodeista riittää taatusti mielekäästä pelattavaa, mutta monipelien

8 terävimpään kärkeen pääsemiseksi vaadittaisiin ehkä Bungien tai Epicin kaltaista osaamista.

Arttu Rajala



# SLEEPING DOGS

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä UNITED FRONT GAMES Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Kerran jo peruuntumisen partaalla käynyt kaupunkiryöstely tekee komean paluun.

On jokseenkin vaikea vihata Activisionia juuri nyt. Suurjulkaisija päätti kahden viivästyksen jälkeen hylätä True Crime: Hong Kongin kehittelyn kokonaan. Syynä oli, että peli oli silloin jo maksanut liikaa, eikä se ollut saavuttanut Activisionin vaatimaa korkeaa tasoa.

Onneksi United Front Games ei ollut koskaan myynyt kunnianhimoisen toimintaepoksensa oikeuksia, ja Activision omisti ainoastaan True Crime: Hong Kong -nimen. Kuusi kuukautta myöhemmin maailmalle selvisi, että Square Enix olikin ostanut oikeudet peliin ja vaihtanut sen nimen Sleeping Dogsiksi. Vuotta myöhemmin sain minä puolestaan käsiini pelin arvostelukappaleen PS3:lle, ja se on tehnyt minuun vaikutuksen tunnelmallaan, tarinankerronnallaan, haastavilla pelimekaniikoillaan sekä kaikilla niillä miljoonilla yksityiskohdilla, joita Sleeping Dogs sisältää. Activision luopui pelistä, josta mielestäni tulee vuoden yllättäjä. Mahtaa siepata.

Sleeping Dogs avautuu perinteisesti pieleen menneellä huume-kaupalla. Aineiden myyjä murhaa kylmäverisesti paikalle sattuneen satamavahdin, ja parin sekunnin kuluttua poliisit ovatkin jo saartaneet koko alueen. Päänhenkilö Wei Shen pidätetään ja heitetään kuulustelukoppiin. Pian selviää, että hän onkin poliisin soluttautuja, joka pyrkii pääsemään kiinalaisen mafian ytimeen murskatakseen näiden harjoittaman tuottoisan huumekaupan sisältäpäin.



## SISÄPIIRISSÄ

Sleeping Dogs kertoo väkivaltaisen tarinan alamaailman sodista, korruptiosta, moraalista, uskollisuudesta sekä tietenkin järjestäytyneestä rikollisuudesta.

## NYRKIT OJOSSA

Pelimoottori on aiempim True Crime -pelin tapaan viritetty nyrkkiryssä varten. Wei osaa lukuisia erilaisia liikkeitä ja on huomattavasti taitavampi taistelija kuin esimerkiksi Nico Bellic, Rico Rodriguez tai Cole MacGrath.

Grand Theft Auto -peliin tapaan Sleeping Dogs pohjautuu avoimeen maailmaan, jossa pelaaja saa valita, mitä hän tekee seuraavaksi. Wei Shen aloittaa tavallisena pikkurikollisena, jonka täytyy suorittaa satoja tehtäviä kiivetessään korkeampaan asemaan. Pelin alussa tämä tarkoittaa enimmäkseen pieksämisiä. Pelaaja joutuu reissaamaan pitkin Hongkongia ja pistämään nekkua vihollisjengejä sekä kikkailevia kavereita. Mitä pidemmälle pelissä

## HONGKONGIN TUNNELMA ON VANGITTU MAINIOSTI

edetään, sitä vähemmän nyrkkejä tarvitaan. Sen sijaan kuumaa lyijyä alkaa lentää entistäkin enemmän.

Suurkaupungin tunnelma on vangittu Sleeping Dogsissa erinomaisesti, ja pelaaja todella tuntee kiipeävänsä kiinalaisen mafian tikapuita eksoottisissa maisemissa. Kaupunki on sykkivä, elävä ja dynaaminen pelimaailma, joka tarjoilee runsaasti nähtävää sekä paljon tahatonta komediaa.

Ajoin ensimmäisessä tehtävässä vahingossa papparaisen



#### ACTION!

Harvempi asia tuntuu niin siistiä kuin luotihippa pahislauman kanssa, kun ensin voi rangaista vastustajiaan kaukaa sarjatulella ja sitten viimeistellä hommat lennokkaalla kombolla tiukkoja hyppypotkuja.

#### VARUSTEKAARI

Hyppypotkut vaihtuvat pelin edetessä täysautomaattiseen tulitukseen siinä missä pärisevät 1980-lukuiset moottoripyöränrukkut upeisiin urheiluautoihin.

ylitse, jota auttamaan saapui minuuttia myöhemmin ambulanssi. No, minä kaappasin tietysti ambulanssin, ja ajojin sillä sekä papan että sairaanhoitajien ylitse. Poliisi saapui hetken päästä paikalle, mutta lähtikin ajamaan takaa kaveria, joka oli sillä välin napannut auton, jolla alunperin osuin pappaan. Tätä oli verrattain hupaisaa seurata varastamani ambulanssin ikkunasta. Tällaiset sattumukset eivät myöskään ole harvinaisia Sleeping Dogsin tapahtumarikkaassa maailmassa. Toisin kuin Just Cause 2, Crackdown, Grand Theft Auto IV ja muut hiekkalaatikopelit, onnistuu Sleeping Dogsin sekoittamaan myös suojapohjaisia tultaisteluita raskaaseen nyrkkiryöpyyn. Molemmat osiot toimivat yhteen tavalla, jota harvemmin näkee.

Sleeping Dogs on laadukkaasti tehty peli, jota vuoden lisäkehitys on taakuilla hyödyttänyt. Se jättää edelleen paikoin toivomisen varaa esimerkiksi vaihtelun ja vaikeustason suhteen, mutta pääosin peli on toteutettu todella upeasti ja tuntuu hiotummalta kuin monet genren edustajat.

8

Petter Hegevall



## LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES

PC PS3 WII X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä TT GAMES  
Julkaisija WARNER BROS. Julkaisu JULKAISTU  
Pelaajia 1-2 Ikäraja 7

**Lego Batman 2 on ensimmäinen lisenssiin** pohjautuva Lego-peli, johon Traveller's Tales on alusta asti kirjoittanut juonen itse, ja jälki on varsin maukasta. Sen lisäksi että itse tarina on hyvin kirjoitettua supersankarihumpppua, myös hahmot puhuvat ensimmäistä kertaa Lego-pelien historiassa.

Dialogi on kerrassaan loistavaa. Hahmot on kirjoitettu sarjakuvia kunnioittaen, ja kaiken kruunaa loistava ääninäyttely, johon on palkattu lukuisia animaatioarjoissa kannuksensa hankkineita konkareita. Myös musiikkipuoli loistaa tutuilla melodioidellaan.

Lego Batman 2 koostuu viidestätoista tarinatehtävästä sekä täysin vapaasti tutkittavasta Gothamien kaupungista. Hiekkalaatikko-tyylinen rakenne toimii Lego-ympäristössä hienosti, ja tutkittavaa Gothamissa piisaa. Kentät ovat aiempiin Lego-peleihin verrattuna varsin pitkiä – pelkkiin tarinatehtäviin saa pelaikaa kulumaan helposti yli kymmenen tuntia.

Harmi vain, että pelin koodi on viimeistely ilmeisesti kesälomafiliksissä, sillä teknisiä murheita pelissä on melkein haitaksi asti. Pahin ongelma on tallennus, johon liittyvät selvästi suurin osa pelin ongelmista.

### DIALOGI ON KERRASSAAN LOISTAVAA

Toisinaan peli ei tallenna silloin kun pitäisi ja tehtävä alkaakin tallennuspisteen sijaan alusta. Välillä peli jumittuu totaalaisesti tallennuksen yhteydessä tai kun peli hakee levyltä jotain tiettyä dataa. Jokaisen kultaisen Lego-palikan löytäminen johtaa hetkeliseen jäätymiseen, jolloin pelihahmo ei liiku mihinkään, mutta viholliset kyläkin.

Jos teknisiä ongelmia korjataan päivityksellä myöhemmin, Lego Batman 2 on helposti kiitettävän arvoinen suoritus. Huumori, suunnittelu ja monet toimivat, sarjaa eteenpäin vievät ratkaisut värityvät paketin niin viekoittelevaksi, että kepeän kesäistä hiekkalaatikotoimintaa etsivän on vaikea

8

löytää markkinoilta toista samanmoista.

Tero Kerttula

# DARKSIDERS® II

“FLUID  
AND FUN”  
-IGN



PRE-ORDER NOW  
TO GET A FREE UPGRADE TO THE  
NORDIC LIMITED EDITION



DEATH LIVES AUGUST 21ST 2012

[www.darksiders.com](http://www.darksiders.com)



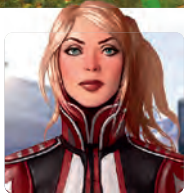
**GameStop**  
power to the players™



© 2012 THQ Inc. Developed by Vigil Games. Darksiders, Vigil Games, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# THE SECRET WORLD

PC Pelityyppi VERKKOROLPELI Kehittäjä FUNCOM Julkaisija EA  
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia MMO Ikäraja 16



## KILPAILU ON KOVAA

Secret Worldissä on joukko instansseja, joissa todellisuuttamme sekoitetaan outoihin käänteisiin, mutta näistä ei jaksa innostua yhtä tai kahta vierailua enempiä. Ne jäävät kauas Riftin mojavasta raid-valikoimasta ja Teran mielenkiintoisesta taistelujärjestelmästä.

## LASTENTAUTEJA

Pelillä on lastentauteja, joita Funcomin olisi jo pitänyt oppia välttämään. Esimerkiksi tönkkö ja viimeistelemätön ohjaus on pidemmän päälle melko turhauttava, etenkin kun se yhdistetään nykyisiin animaatioihin.

**The Secret Worldin ideana on mahdollisuus olla hetken aikaa kuka ikinä vain haluatkin.**

Vaikka se ei olekaan ainutlaatuinen teema, on se tässä aiempaa selkeämmin etualalla. Tällä kertaa ei kuitenkaan voi luoda kääpiötä nimeltä Lenny, jolla on jalkajousi ja karhu. Sen sijaan itselleen tuunataan tavallinen ihminen ja valitaan tälle yhdistelmä annetuista nimistä, lempinimistä ja sukunimistä. Lopuksi valitaan omaksi osapuoleksi joko Illuminati, Tempeliritarit tai Lohikäärme. Niille, joilla on vahvoja poliittisia mielenpiirteitä, on valinta kohtuullisen selkeä.

Pelissä sekoitetaan jatkuvasti todellisuutta fantasiaelementteihin, kuten zombi-invaasioon tai tulta hönkiviin ihmisiin. Linkki todellisuuteen oli kaikkein selkeimmillään tehtävässä, jossa googlattiin pelinsisäisellä selaimella vinkkejä juonessa etenemistä varten. Tämä on paljon mielenkiintoisempi lähestymistapa kuin esimerkiksi 15 poron tappaminen, joskin myös näitä tehtäviä on pelissä tarjolla. Funcom on halunnut tehdä eron muihin genren peleihin, muun muassa poistamalla kokonaan tasojärjestelmän.

Hahmonkehitys tapahtuu orgaanisesti. Taisteluista ja tehtävistä palkitaan pisteillä,

jotka voi investoida eri kategorioihin. Tämä tarkoittaa hahmon kehityvän paremmaksi siinä mitä tämä tekee, ja pelaaja voi aina vapaasti sekoittaa eri kykyjä keskenään.

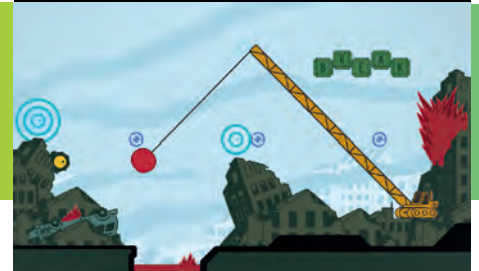
Mielenkiintoisesta designista huolimatta maailmaa ei vain ole suunniteltu verkkorolipeliin sopivaksi. Suuren ja yhtenäisen maailman sijasta pelaajille tarjotaan pieniä, sekavia ja kokoon puristettuja siivuja Lontoosta, Egyptistä, Transylvaniasta sekä joukosta muita paikkoja, joiden välillä pelaajan pitää loikkia. Alueet ovat mukavan yksityiskohtaisia, mutta seikkailu paikasta toiseen tapahtuu portaaleja pursuavan terminaalin lävitse, mikä tietää pitkiä latausaikoja ja pätkii genressä tärkeää jatkuvuuden tunnetta.

Kun rakennetta vertaa World of Warcraftiin, jossa saattaa samoilla laakean maailman halki, tulevat erot nopeasti selkeiksi.

Ensi alkuun paineella vyöryvä tarinakaan ei pitemmän päälle kannattele peliä, vaan laimenee hieman päämäärättömäksi harhailuksi. PvP-osio puolestaan tarjoaa eri osapuolten välisiä taisteluja, mutta nämä nojaavat paljolti perinteisiin pelimuotoihin kuten lipunryöstöön. Ehkä tämä kasvaa paremmaksi ajan kanssa, mutta toistaiseksi pelitasapaino tuntuu olevan hakusessa ja tuliasheet ovat selvä avain voittoon.

On aina vaikeaa määritellä arvion puitteissa, onko verkkorolipeli lopulta kuukausimaksunsa arvoinen, kun kaiken kokemukseen kuluisi kuukausia tai jopa vuosia. Täytyy kuitenkin todeta, ettei The Secret World vakuuttanut sijoituksen kannattavuudesta. Hieman erilaista MMO:ta etsivälle se voi olla kokeilun arvoinen, mutta oma visiottini Fun-

**6** comin salaiseen maailmaan jäi arvostelurupeaman mittaiseksi.  
**Oskar Nyström**



## SOUND SHAPES

### PSN

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä QUEASY GAMES  
Julkaisija SONY Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1  
Ikäraja 3

**Sound Shapes on kuin köyhän miehen**

Little Big Planet. Molemmissa loikitaan kaksiulotteisten kenttien päästä toiseen. Tärkein yhtymäkohta on kuitenkin se, että kummankin tenho nojaa käyttäjien itsensä tekemiin kenttiin. Tarinatila on jaettu kuudelle LP-levylle, joissa on kussakin kolmesta viiteen raitaa. Yhteensä näitä kappaleita eli pelattavia kenttiä on 22 kappaletta, ja ne ovat ohi hujauksessa.

Pelin idea on, että kentästä kerätään palloja, joilla alati rikastetaan taustalla soivaa musiikkia. Maailmäläheystessä äänimaailma on yhtä elektronisen musiikin juhlaa, ja rytmi heijastuu myös kentän liikkuviin elementteihin. Läpäisystä palkitaan uusilla kenttäeditoriin sopivilla elementeillä.

Kenttien tai "kappaleiden" luominen on pelin tärkein tukipilari. Luomukset voi jakaa

## LUOMUKSET VOI JAKAA VERKON VÄLITYKSELLÄ MUILLE

verkon välityksellä muille, ja suosituimpien luomusten kokeileminen antaa hyviä virikkeitä omille kentille. Väkisinkin tulee siiti mieleen, olisiko sittenkin antoisampaa luoda ihan oikeaa musiikkia soittimella.

Tyyliltään Sound Shapes on äärimmäisen pelkistetty. Yksityiskohtia ei ole yhtään ylimääräistä, ja väritkin ovat pääasiassa yksinkertaisia pastellisävvyjä. Tarkoitus lie nee kiinnittää pelaajan huomio musiikkiin, mutta tässä onnistutaan vain osittain. Toki rytmitaju helpottaa muutaman vaikean kohdan selvittämistä, mutta muuten tulee enimmäkseen katseltua, ei suinkaan kuunneltua, peliä. Lisäksi yleistunnelma on varsin happoinen. Musiikki on viimeisen päälle elektronista konemusiikkia. Olisi ollut hauska katsoa, millaista kuvaa tuottaisivat raa'at hevisoundit tai yhteiskuntajärjestystä kritisoivat hip hop -lyriikat.

Sound Shapes on lopulta turhan yksinkertainen ja sisällöllisesti rajoittunut ollakseen kannattava ostos muille kuin aivan tietyille pelaajajoukolle. Ajatus asettaa musiikki keskeiseksi osaksi pelikokemusta on hyvä, mutta sen mahdollisuuksia ei onnistuta tässä saavuttamaan.

**6** Markus Hirsilä



# NEW SUPER MARIO BROS. 2

**NINTENDO 3DS** Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU Pelaaja 1-2 Ikäraja 3

Ihmiset luulivat Nintendoilta höyryn loppuneen, kun New Super Mario Bros. 2 ilmestyi horisonttiin; olihan tämä kaikki nähty jo aiemmin New Super Mario Brosissa sekä DS:llä että Wiillä. Yleensä tällaiset innovatiiviset ideat menettävät iskunsa ensimmäisen pelin jälkeen.

New Super Mario Bros. 2 tykittää kuitenkin täyttää laatua alusta loppuun, ja Nintendo tarjoaa viihdettä sekä aloittelijoille että veteraaneille, eikä kellekään ehdi tulla tylsää. Tämä on oikeastaan looginen laajennus perinteikkääseen sarjaan. Peli ei käytä kolmea ulottuvuutta, vaan Mario juoksee vain oikealle tai vasemmalle matkallaan Mushroom Kingdomin, jäätiköiden, viidakoiden, aavikoiden ja jopa pilvien lävitse. Edellisosan tavoin pelissä on sieniä, jotka muuttavat Marion kokoa, mutta nyt fokus on enemmän pesukarhu-Mariossa sekä uusissa kultaisissa esineissä. Kultainen sieni antaa 50 kolikkoa, kultainen tulikukka suuria tulipalloja. Tässä ollaan pelin ytimessä, sillä tavoitteena on kerätä mahdollisimman paljon kolikoita.

Peliä voi myös pelata yhteistyötilassa kaverin kanssa. Marion ja Luigin tempoilu ruudulla muistuttaa New Super Mario Bros. Wiistä. Pelaajat jakavat useista näytöistä huolimatta yhden kameravinkkelin,



#### APUVA!

Super Mario 3D Landistä on lainattu etenkin aloittelijoita ihastuttava ominaisuus: mokailulla nettoaa boosterin, jolla kentän läpäisy käy leikiten ja jumitumiselta välttyään.

#### LAATUHYPPELYÄ

Yli 80 kentässä riittää vaihtelua ja rautaisia suunnitteluratkaisuja. Super Mario Bros. 3:n sekä Super Mario Worldin vaikutus on nähtävissä, eikä vain pesukarhupuvussa. Kentissä on niin paljon pieniä piilopaikkoja, että niitä tulee pelattua yhä uudestaan.

joten yksi päätyy aina vartomaan toista. Vaikeimmat kohdat vetoavat epäilemättä ryhmähenkeen, mutta se jää nopeasti taakse nahistelun taas voittaessa. Nintendo on päästänyt nuoren tiimin toteuttamaan ideoitaan, ja vaikka kyseessä onkin suora jatko-osa, se tuntuu kultajahteineen erilaiselta. Pelissä

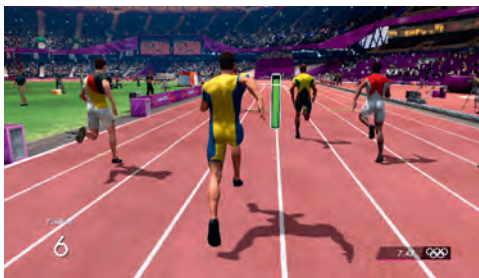
## NINTENDO TARJOAA VIIHDETTÄ SEKÄ ALOITTELIJOILLE ETTÄ VETERAANEILLE

myös piisaa salaisuuksia löydettäväksi, eikä niitä kaikkia tarvitse ronkkia esille kovin syvältä, joten myös aloittelijoille on tarjolla onnistumisen kokemuksia. New Super Mario Bros. 2 ei venytä pinnaa, muttei myöskään ole liian yksinkertainen tai tylsä. Se ei ole monimutkainen, mutta siinä on tenhoa. Kameran tai fokuksen kanssa ei ole ongelmia, ja vaikeustaso on hyvin joustava.

En nähtänyt pahakseni, ettei tyylillä ole vedetty täysin uusiksi. Vaikka peli tämän vuoksi tuskin räjäyttää pankkia, tarjoaa New Super Mario Bros. 2 odottamattomia haasteita, jotka haluaa ottaa vastaan.

**9**

Martin Eiser



### LONDON 2012

PC PS3 X360 (Kirjoittanut: Wiebke Westphal)

Lontoon olympialaisten virallinen peli on yllättävän laadukas kokemus. Grafiikka ajaa asiansa, ja pelistä löytyy yli 30 lajia, joista osa on hyvinkin koukuttavia kavereiden kanssa pelattuna. Mukana on myös haastava, mutta pian pitkästyttäväksi käyvä yksinpeli. Useimpia lajeja pelataan quick time eventien muodossa, ja esimerkiksi taitovoimistelussa ne pistävät pelaajien taidot koetukselle. Hyvänä yksityiskohtana mainittakoon kommentaattorit, jotka heittävät valitsemaasi maahan ja sillä hetkellä pelattavaan lajiin liittyviä faktoja.

**7**



### KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE

NINTENDO 3DS (Kirjoittanut: Leevi Rantala)

Kingdom Hearts 3D tarjoaa periaatteessa ihan mukavaa seikkailua Disneyn tutuissa maisemissa. Eniten pelillä on tarjottavaa sarjan faneille, mutta siitä löytyy myös pika-yhteenveto sarjan tapahtumista vasta-alkajille. Mukaan on saatu ripaus roolipelimäisyyttä pelaajaa avustavien Henkien kehittämisestä. Arvosanaa painavat ennen kaikkea harpova alkupään kerronta ja uuden taistelujärjestelmän sekavuus. Peli ei myöskään tarjoa veteraaneille riittävästi haastetta, joten kokemus jää ristiriitaiseksi.

**6**



### TEST DRIVE: FERRARI RACING LEGENDS

PC PS3 X360 (Kirjoittanut: Joni Eriksson)

Test Drive -sarjan uusi tulokas haiskahti ulkopäin hätäisesti kasaan kootulta tusinatavaralta. Harmillisesti vaikutelma ei pyyhkiytynyt, kun levyn tuikkasi konsoliin. Kelvollisesta ajomekaniikasta ja yksinkertaisesta ajamisen ilosta hakataan kaikki hyvä pois typerällä urarakenteella, jossa suurin osa sekä radoista että kaaroista on alkuunsa visusti lukittu, eikä seuraavaan haasteeseen pääse ennen kuin edellinen on suoritettu. Yhdistettynä älyttömiin vaikeuspiikkeihin tämä pilaa peli-ilon nopeasti.

**5**



# DARKSIDERS II

**PC PS3 X360** Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä VIGIL GAMES Julkaisija THQ Julkaisu 21. ELOKUUTA Pelaajia 1 Ikäraja 16

**Darksiders II kertoo toisesta maailmanlopun ratsu-**miehestä, Kuolemasta. Hän tietää veljeensä Sotaa syytettävän ihmiskunnan tuhosta, muttei usko syytteisiin ja haluaa todistaa ne vääriksi. Ensimmäisen pelin tapahtumista on vierähtänyt jo vuosisata, ja Kuolema tietää, ettei hänellä ole suuria mahdollisuuksia löytää totuutta tai todisteita ylemmilleen. Tasapainon palauttaminen voisi vielä kuitenkin onnistua, joten Kuolema lähtee etsimään Crowfatheria, salaisuusien haltijaa. Tämä tietää, mitä oikeasti tapahtui, ja saattaa kyetä auttamaan rikosten purkamisessa ja ihmiskunnan palauttamisessa. Hullu suunnitelma, mutta Kuolema haluaa auttaa veljeään, hinnasta viisi. Tässä onkin Darksiders II:ta ajava motiivi.

Vigil Games maalaa 20-30 tuntia kestävässä pelissään mielenkiintoisen kuvan Kuolemasta. Vanhan testamenttinsa tuntevat löytävät myös tarinasta monia viittauksia ja tuttuja hahmoja. Tämä ei tietenkään ole pakollista pelistä nauttimiseksi. Se kertoo oman tarinansa maailmaan leviävästä korrumpiosta, jota ei pysty vastustamaan valo eikä pimeys.

Joistakin yhtäläisyyksistään huolimatta Kuolema on sangen erilainen menijä kuin veljensä Sota. Raskaan taisteluhirmin sijasta ohjataan nyt taitavampaa, näppärää kaveria joka on jäntevä ja sulava liikkuja. Kuolema ei vain puske suoraan vaaroita lävitse. Pelijärjestelmä tukee harkitsevampaa lähestymistapaa kykypuulla, josta löytyy aggressiivisen Harbingerin lisäksi oksa myös apureiden kutsumiseen pohjautuvalle Necromancerille.

Seikkailun aikana käydään yksinkertaisia mat-



## VAIKUTTAVAA

Muutamista graafisista puutteistaan huolimatta peli on kaunis. Harvoin näkee jotain niin vaikuttavaa kuin tämän pelin tuonpuoleista maailmaa. Vaihdeluun ja yksityiskohtiin on panostettu.

## EI EKSYTÄ

Ensimmäisestä pelistä tutut suuret, avoimet tilat ovat mukana. Avoimuudesta huolimatta eksyminen ei ole vaihtoehto, ja pelaajaa johdellaan eteenpäin tämän huomaamatta. Vaihtoehtoisetkin luolastot tuntuvat täysinmittaisilta seikkailuilta.

seja muutamia vihollisia vastaan, mutta kimppuun voi käydä myös tusinakunta haastajaa samalla kertaa. Ruudulle muodostuu melkoinen kaaos, jossa nappeja painelee osin taidolla, osin onnella. God of Warin ystävät tulevat epäilemättä nauttimaan näistä, kieltämättä hauskoista sekamelskoista.

Hauskaa on myös se, kuinka peliin on otettu vaikutteita esimerkiksi Prince of Persiasta. Tämä on selvästi nähtävissä Kuoleman tavassa loikkia ja liukua seinillä. Ohjausta on paranneltu huomattavasti julkaisua edeltäneestä versiosta, ja sulava liike katkeaa vain harvoin. Avaimena on ollut turhien pelielementtien karsiminen, kunnes alta on paljastunut kaunis peli, jossa hiljaisemmat kiipeilyosuudet vaihtelevat tasapainoisesti toiminnallisten mätäköntöjen kanssa.

Pelin lopetus on kuitenkin pieni pettymys. Vigil Games nostaa pelin tahtia lop-

## KUIN PELATTAVA SARJAKUVA, JOKA SÄILYY ENSILUOKKAISENA VIIMEISILLE SIVUILLE ASTI

pua kohden, mutta aivan lopussa sen moottori leikkaakin yhtäkkiä kiinni. Kuoleman tarina pääsee kenties päätökseensä, mutta niin moni muu juonilinja jää roikkumaan ilmaan, ettei kunnollista lopetuksen tuntua tule. Vigil Games on kuitenkin antanut meille edes jonkinmoisen lopun, ja antikliimaksi on jotenkin hyväksyttävissä muuten hyvässä pelissä.

Darksiders II on edeltäjänsä viilatumpi kokonaisuus. Ensimmäinen osa sai osakseen paljon The Legend of Zelda -vertauksia, mutta nyt uudet pelielementit sumentavat yhtäläisyyksiä. Nämäkin ovat tosin lainattuja, mutta tästä huolimatta Darksiders II on oma pelinsä. Vigil Gamesin saavutus on lainaelementtien saumaton yhdistely tavalla, joka tuottaa täysin uuden kokemuksen. Pelin sielu kumpuaa epäilemättä suunnittelija-sarjakuvapiirtäjä Joe Madureiran kynästä; peli on kuin pe-

lattu sarjakuva, joka säilyy ensiluokkaisena viimeisille sivuille asti. Kun päälle lisätään vielä vaikuttava ääniraita, vie tunnelma mennessään.

**9**

**Martin Eiser**

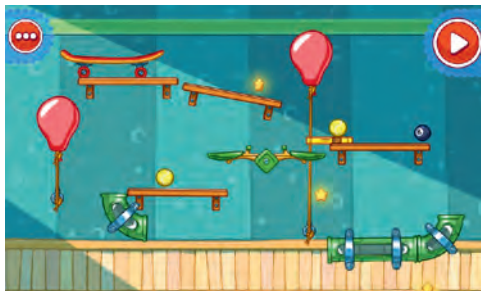


## DEADLIGHT

**XBLA** (Kirjoittaja: Matti Isotalo)

Kliseisyydestä pahasti kärsivä Deadlight on "taas yksi zombipeli" monien muiden joukossa. Epätasaisesta kenttäsuunnittelusta ja epäreiluista äkkikuolemista kärsivä tuotos ei missään vaiheessa nouse aihepiirinsä yli tekemään mitään odottamatonta. Siluetteja käyttävä

**6** kuva-suunnittelu on tosin onnistunutta ja toimii valopilkkuna muuten aivottomassa toiminnassa.



## AMAZING ALEX

**ANDROID IOS** (Kirjoittaja: Mika Sorvari)

Rovion hioma versio Casey's Contraptionsista on ehdottomasti hintansa väärti sijoitus pulmapelien ystäville. Siinä on pätevä fysiikkamalli, hyvät grafiikat, yli sata kenttää ja hauska tunnelma. Vaikeustaso kiipeää hitaasti ja vaihtelee myöhemmin ajoittain arvaamatto-

**8** masti, mutta tämä on pieni kauneusvirhe muuten hyvässä pulmapelissä, jossa riittää pelattavaa.



## THEATRHYTHM FINAL FANTASY

**NINTENDO 3DS** (Kirjoittaja: Jonas Mäki)

Final Fantasy'n sävelmistä rytmipelin muotoileva Theatrhythm Final Fantasy on suositeltava lisäys paitsi sarjan fanien, myös hyvän musiikin ystävien kokoelmiin. Se on vakavasti otettava haastaja Elite Beat Agentsille ja lajityyppinsä paras edustaja Nintendo 3DS:llä. Lähinnä

**8** mukaan puserrettu roolipelisysteemi on jäänyt alikehitetyksi – muutoin peli on muikkea viihdettä.

LUE TÄYSPITKÄT ARVIOT GAMEREACTOR.FI



## TONY HAWK'S PRO SKATER HD

**PC PSN XBLA** (Kirjoittaja: Tero Kerttula)

Kyseessä ei ole HD-versio sarjan ykkösosasta, vaan kokoelma valikoitua sisältöä kahdesta ensimmäisestä Tony Hawkista. Vanha tuttu Warehouse sekä Venice Beachin ja School 2:n kaltaiset klassikot ovat sydäntä lämmittävää pelattavaa, mutta Downhill Jam on olisi voi-

**8** nut jättää pois. Kokonaisuutena haukan kultakauden muistoissa on kuitenkin mukava kiittää.



## INVERSION

**PC PS3 X360** (Kirjoittaja: Kimmo Pukkilä)

Kahdesta isoluisesta poliisista tulee maailman viimeiset toivot, kun mystinen vihollinen eräänä päivänä nousee maan pinnalle. Konsepti on kopioitu suoraan Gears of Warista ja päälle on liimattu vain painovoima-ase. Pui-seva, mekaaninen räiskintä ei kuitenkaan sytytä esiku-

**4** van tavoin. Peli jää lopulta – jos ei täysin kelvottomaksi – perin tylsäksi ja mauttomaksi julkaisuksi.



## POKÉMON CONQUEST

**NINTENDO DS** (Kirjoittaja: Leevi Rantala)

Conquest luopuu lähes kaikista Pokémon-pelien tunnusmerkeistä, eli seikkailemisesta, treenaajien haastamisesta ja pokémonien kehittämisestä. Niiden tilalle on tullut pieniä areenoita ja keveitä taktisia taisteluita. Tätä pelaa seuraavia osia odotellessa, mutta pitkäikäiseksi

**6** tai monipuoliseksi peliä ei voi luonnehtia. Aloittelijoille se tarjoaa ihan kivan opettelukokemuksen.

LUE TÄYSPITKÄT ARVIOT GAMEREACTOR.FI



## SPEC OPS: THE LINE

**PC PS3 X360** (Kirjoittaja: Mika Sorvari)

Spec Ops: The Line on todella vaikuttava tarina sodan inhimillisestä hinnasta. Kehittäjä Yager on tehnyt sotapelin ihmisille, jotka eivät pidä sotapeleistä, ja se synnyttää taatusti ristiriitaisia tunteita pelaajissaan. Rankka tarina yhdistyy tiukkaan toimintaan, ja tunnelma muuttuu sitä huuruemmaksi mitä pidemmälle pelissä edetään. Ajattelevan harrastajan valinta.

**8**



## THE AMAZING SPIDER-MAN

**PS3 WII X360** (Kirjoittaja: Arttu Rajala)

Elokuvan jalanjäljissä välittömästi seuraava Hämis-peli lainaa mekaniikkansa Batmanin Arkham-seikkailuista, tosin yksinkertaistetussa muodossa. Avoin kaupunki tarjoaa monenlaista tekemistä, ja erityisesti näyttävät pomotaistelut ovat lisenssipeliksi päteviä. Hauskuus

**6** haihtuu kuitenkin turhan nopeasti tylsän kenttäsuunnittelun ja sivutehtävien toiston takia.



## SKYRIM - DAWNGUARD

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

Skyrimin ensimmäisessä lisäosassa setvitään vampyyrien ja ihmissusien sotkuja tavanomaisessa tarinassa. Korkeahkoa hintaa vastaan saa melkein parikymmentä tuntia pelattavaa. Uudet alueet ovat laajoja ja kauniita, tosin samalla harmillisen autoita. Lisäri kuitenkin täyttää paikkansa ja tarjoaa pääpelin faneille "lisää siitä samaa" – vinkeillä vampyyrikyvyillä väritettynä.


**8**

# GRTV<sup>®</sup>

## GAMEREACTOR TELEVISION

ARVIOT 

HAASTATTELUT 

ENNAKOT 

PELIKUVAA 

KULISSIEN TAKANA 

TRAILERIT 



### JUURI NYT GRTV:SSÄ

GAMESCOM

HAASTATTELU



Sleeping Dogs

HAASTATTELU



Borderlands 2

HAASTATTELU



Darksiders II

ARVIO





# Hugo

Scorsese vie katsojat taianomaiseen seikkailuun elokuvahistorian siivillä



Pääosissa **Ben Kingsley, Sacha Baron Cohen, Asa Butterfield, Chloë Grace Moretz & Christopher Lee**  
Ohjaus **MARTIN SCORSESE**  
Genre **SEIKKAILU**  
Julkaisija **PARAMOUNT**

**HUGO CABRET ON NUORI POIKA**, joka asuu Pariisissa rautatieaseman lukuisten kellojen huoltotunneleissa. Hän on neuvokas lapsinero, jolta onnistuu sekä kellojen huolto että isältä jääneen varhaisen robotin korjaustyöt. Palkkaa hänelle ei silti makseta, joten kaikki on hankittava varastamalla.

Hugo jää tällaisella rosvoretellä kiinni kättyisälle lelukaupanpitäjälle, jonka perheeseen hän päätyy tutustumaan. Vanhuksella on salaisuuksia, joita Hugo alkaa osin vahingossa selvittää tämän ottotytär Isabellen kanssa, ja näiden kautta elokuva aukeaa lasten seikkailusta joksikin elämää tai oikeammin elokuvaa suuremmaksi.

Brian Selznickin kirjaan perustuva tarina on kerrassaan nerokas osoitus siitä miten tosimailmasta voi ammentaa todelle sadunomaista materiaalia. Tässä tapauksessa kyseessä on modernin elokuvakerronnan isän, Georges Mélièsin omalaatuinen elämä. Suurin osa elokuvasta keskittyy silti Hugon ja Isabellen edesottamuksiin, ja nuoret näyttelijät loistavat rooleissaan. Näitä tukee mitä oivallisin valikoima aikuisnäyttelijöitä, joista vähimpänä ei tietenkään ole Ben Kingsley, joka kanavoii Mélièsia hämmentävän hyvin.

Itse asiassa kaikkia elokuvan näyttelijöitä voisi kehua suorituksistaan, mutta näiden joukosta on pakko poimia Sacha Baron Cohenin rooli asemapoliisina. Tämä on leffan koskettavan kömpelö pahis, ja kyseessä on epäilemättä paras suoritus, jonka Cohen on tähän mennessä tehnyt.

Elokuvan maailma on täyttä fantasiaa, ja Pariisi on kuin ranskalainen versio Harry Potter -elokuviin Tylypähkasta. Luotu todellisuus on kuin modernia Dickensiä kaikessa, hieman rapautuneessa loisteessaan.

Hugo on kaunis ja koskettava, mutta pitkänpuoleinen nuoremmille katsojille. Siinä on tarpeetonta toistoa, ja jotkut kohtaukset jäävät kikkailun puolelle. Ollakseen täyden kympin leffa, Hugon olisi pitänyt olla hieman tiiviimpi paketti. Nykyiselläänkin kyseessä on silti harvinaislaatuinen kokoperheen elokuva, jolla on potentiaalia iskostaa nuorten katsojien mieliin rakkaus sanoihin, kirjoihin ja elokuvataiteeseen. Hugolla on myös paljon, paljon tarjottavaa aikuiskatsojille, etenkin elokuvaa rakastaville sellaisille. Se ei turhaan voittanut viittä Oscar-palkintoa.

**9** **Mika Sorvari**



## Kolikon kaksi puolta

Georges Méliès ja Lumièrin veljekset edustavat kahta eriävää suuntausta elokuvan alkumetreiltä. Lumièrit olivat ensimmäiset elokuvantekijät, mutta heitä kiinnosti etupäässä se kuinka elokuvakamera pystyi vangitsemaan reaalityttöisyyttä still-kameeroita paremmin. Taikurina toiminut Méliès puolestaan innostui uuden teknologian tarinankerronnallisista mahdollisuuksista, ja keskittyi tuottamaan vilttejä fantasiakertomuksia. Näiden joukossa on myös ensimmäinen sci-fi-elokuva *Le Voyage dans la lune* (1902). Mélièsin 513 elokuvasta noin 200 on säilynyt vielä tähänkin päivään asti.



## Titaanien raivo

Ohjaus JONATHAN LIEBESMAN Genre FANTASIA Julkaisija WARNER BROS.

**VUODEN 2010 TITAANIEN TAISTELU** oli uusintaversio vuoden 1981 elokuvasta. Revanssi menestyi ilmeisen hyvin, sillä samat tekijät ovat taas astialla Titaanien raivossa. Toimintaa on erittäin runsaasti ja antiikin kuvastoa hyödynnetään aiempaa paremmin. Raivo sijoittuu aikaan kymmenen vuotta Titaanien taistelun jälkeen. Zeuksen veli Haades ja ukkosjumalan poika Ares päättävät liittoutua Zeusta vastaan. Olympoksen ylijumala vangitaan ja tavoitteena on titaani Kronoksen vapauttaminen.

Kohtaukset suorastaan villisevät myyttisiä petoja. Tehostemiehet ovat saaneet pullistella lihaksiaan, ja rahaa on varmasti palanut paljon. Silmäkarkki jatkuu läpi elokuvan, mutta sillä on hintansa. Tekijät ovat panostaneet niin paljon näyttävyyteen, että tarina on aiempaa pirstaleisempi. Lisämateriaaleista kiintoisin on mahdollisuus valita eräänlainen visuaalinen kommenttiraita, jossa leffa pyörii taustalla ja tekijät puhuvat kuvan kanssa etualalla.

Ensimmäisen elokuvan ystävät eivät pety, mutta silmät saattavat kyllä pullistua ja puutua visuaalisen karkin määrästä.

8

Markus Hirsilä



## Casa de mi Padre - Taloani ette saa

Ohjaus MATT PIEDMONT Genre KOMEDIA Julkaisija FUTURE FILMS

**WILL FERRELLIN TÄHDITTÄMÄ UUTUUS** panee huumoritajun koetukselle. Taloani ette saa vetää rajusti pulpin puolelle vanhojen TV-westernien ja telenoveloiden tapaan, jopa niin pitkälle, että koko raina on täysin espanjankielinen.

Casa de mi Padre on täyttä saippuaa myös juoneltaan ja lavasteiltaan. Tuhlaajapojan ja hänen "liian" kauliin morsionsa paluu sukutilalle heittää tienoon sekaisin ja pian mukana ovat niin huumelordit kuin kierot poliisitkin. Suuri osa komediasta syntyy tietty siitä, että näyttelijät hoitavat urakkansa täysin vakavalla naamalla. Harmillisesti aivan koko elokuvan kestoa se ja Ferrellin charmi eivät jaksa kantaa, eikä kokeilun makua voi sivuuttaa.

Jos siis leffasta odottaa puhdasta kreisikomediaa, on pettymys varma. Vaikka pidin sen hienovaraisesta ironiasta, jäi kokonaisuudesta myös pieni sisäpiirivitsin fillis. Hauskaa elokuvantekijöillä onkin selvästi ollut ja se myös pelastaa elokuvan. Heikkouksistaan huolimatta raina sai

6

hyvälle tuulelle. BD-julkaisulle pitää silti antaa miinusta täydestä lisämateriaalien puutteesta.

Arttu Rajala



## Chronicle

Pääosissa Dane DeHaan, Alex Russell & Michael B. Jordan

Ohjaus JOSH TRANK Genre DRAAMA/TOIMINTA Julkaisija FS FILM

**ANDREW, MATT JA STEVE** ovat kukin omalla tavallaan tavanomaisia lukiolaisia, jotka päätyvät huuруisten bileiden päätteeksi saamaan telekineettisiä supervoimia. Pojat reagoivat uusiin voimiinsa niin kuin lukiolaisten luulisikin: tihutöitä tehden ja tyttöjä hurmaten rikollisten kukistamisen sijaan.

Supervoimat eivät silti ole avain onneen. Andrew on edelleen isänsä pieksemä ja sosiaalisesti vaikea kaveri, Matt etsii syvälisempää itseään koettaen tukea hankalaa serkkuaan, ja Steve on huomion keskipiste ja yleismenestyjä. Kellekään ei varmasti tule yllätyksenä kenen voimat johdattavat tämän synkeään suuntaan. Lähtökohdat ovat siis hyvinkin yksinkertaiset ja perinteiset. Silti leffa onnistuu olemaan raikas tuulahdus genressään. Pääansio on realismi, jolla en tarkoita vain elokuvan muodostumista siinä esitettyjen kameroiden kuvamateriaalista.

Max Landisin kirjoittama dialogi on kadehdittavan luonnollista, ja hahmot ovat perinpohjaisen uskottavia. Kliseitä ei olla välitetty, mutta se mitä monet unohtavat on, että useimmat lukiolaiset ovat erittäin kliseisiä. Niinpä poikien edesottamukset ja

draamailut ovat asiaankuuluvaa kuvastoa. Joitakin tällainen silittää vastakarvaan, mutta itse pidin siitä kuinka ironiattomasti tarinan käänteet esitettiin.

Chronicle koostuu täysin leffansisäisestä kuvamateriaalista. Kuvakulmat ovat siis rajattuja, mutta esimerkiksi peilien nokkelalla asettelulla on saatu aikaan oivaltavia kohtauksia. Rajoista on näin löydetty rikkautta, ja genrelle tyypillistä kameranvispausta on minimoitu. Elokuvan erikoisefektit ovat enimmäkseen hyvässä kuosissa, mutta sen minimaalinen budjetti alkaa paistaa lävitse kolmannessa näytöksessä, kun draamasta siirrytään toimintaan. Mäiskettä onkin enemmän kuin mitä elokuvan kaari sallisi, ja sen tekijät ovat kenties tässä joutuneet oman tuotteensa lumoamiksi. Elokuvan vahvuudet ovat ehdottomasti sen dialogissa ja näyttelijöissä.

Jos ehkä oletkin jo ähkyssä "löydettyyn materiaaliin" perustuvista leffoista sekä supersankarirainoista, älä pelkää. Vaikka tässä onkin elokuva, joka

8

on näitä molempia, on se niitä uudella ja tuoreella tapaa.

Mika Sorvari

## Kuukauden uudelleenjulkaisu



### Terminator 2 - Tuomion päivä

Pääosissa Linda Hamilton & Arnold Schwarzenegger  
Ohjaus JAMES CAMERON  
Julkaisija UNIVERSAL

**TERMINATOR 2 ON** monien mielestä parempi kuin alkuperäinen, ja uusi julkaisu teräväpiirtona on tehnyt klassikolle vain hyvää.

Tulevaisuudessa itsestään tietoiseksi tulleet koneet yrittävät muuttaa taas historiaa ja lähettävät tappajarobottin eliminoimaan ihmiskunnan tulevan johtajan John Connorin lapsena. Käänteinä ensimmäiseen elokuvaan tulevaisuudesta onnistutaan lähettämään suojelija Schwarzeneggerin terminatormallista. Metsästäjärobo on viimeisintä huutoa oleva nestemäisestä metallista koostuva T-1000, jonka tuimaa ilmettä on vaikea unohtaa.

Elokuva etenee loogisesti, eikä yli kahden tunnin kestokaan häiritse missään vaiheessa. Tehosteet ovat vielä nykyäänkin uskottavan oloiset.

Teräväpiirtojulkaisun kuva on selkeä ja kirkas. Mukana on muutamakin versio itse elokuvasta, ja lisämateriaalit ovat erikoisia. Kommentteja, tietovisaa sun muuta tavaraa leffan tekemisestä kelpaa katsella ja lisätiedot kulkevat varsinaisen elokuvan mukana pienenä lisäruutuna.

Terminator 2 on loistava elokuva, joka on klassikon aseman ja juhlapainoksensa ansainnut.

10

Markus Hirsilä

Bonus



# GEARS OF WAR: THE BOARD GAME

Kehittäjä Corey Konieccka, Epic Games Julkaisija Fantasy Flight Games Julkaistu 2011 Saatavilla Lautapelit.fi (59 eur)

Tutkimusmatka räiskintähitin oheisjulkaisuihin jatkuu. Onko Gears of War mistään kotoisin taktisena lautapelinä?

Epic Gamesin Gears of War on ajan kuluessa levittänyt konsolien ulkopuolelle. Sivutuotteista romaani ja sarjakuvat ovat tunnetuimpia ilmentymiä, mutta eivät välttämättä mielenkiintoisimpia. Gears of War: The Board Game julkaistiin vuonna 2011, ja se sopii sarjan kärsivällisemmille faneille.

Lautapeli on suunniteltu 1-4 pelaajalle, joten yksinkin voi lähteä sotimaan locusteja vastaan. Varsinaista pelijohtajaa ei ole, vaan pahisten siirrot määräytyvät pakasta vedettävien korttien mukaan. Toinen leimallinen piirre on, etteivät osanottajat kisaile toisiaan vastaan, vaan kaikki pelaavat yhdessä tehtävän suoritus mielessään. Yhden pelaajan vuoro koostuu kolmesta osasta: kahden lisäkortin nostamisesta eli "hiilaamisesta", COG:n toimintaosiosta ja lopuksi locustien toimintaosiosta.

Pelissä on yhteensä seitsemän tehtävää, jotka mukailevat sarjan ykkös- ja kakkososaa. Käsiällä oleva tehtävä määrittää käytettävän pelilaudan, joka on muuttuva ja muotoutuu pelin edetessä Carcassonnen tapaan. Mukana tulee 17 kaksipuolista osaa, joista valitaan lautapalat tehtävän mukaan. Laudalla on jos jonkinlaista toimintoa ja asemaa, mutta tärkeimpiä ovat ne samat paikat kuin videopeleissäkin: suoja-asetat ja locustien ilmestymistä osoittavat "röörit" eli emergence holet.

Hyökkääminen ja puolustaminen tapahtuvat

noppia heittämällä, ja yleissääntönä jokainen toiminta kuluttaa yhden kortin. Poikkeuksiakin on, ja niiden oppimiseen menee sitten tovi jos toinenkin. Jokainen osanottaja pelaa yhdellä tulla hahmolla, joista kullakin on oma erikoiskynsä. Marcuksella esimerkiksi on seitsemän korttia normaalin kuuden sijasta, kun taas Baird voi nostaa maahan pudonneita aseita pelaamatta sitä varten korttia. Yksiköt ovat taidokkaasti tehtyjä muovifiguureja. Ainoa huono puoli on COG-yksiköiden samankaltaisuus, mikä vaikeuttaa niiden erottamista toisistaan. Aseita on todella runsaasti, ja jokaiseen vaikuttavat eri säännöt. Taktiikkaa lisäävät overkill-hyökkäykset, jotka vastaavat videopeleistä tuttua active reload -toimintoa. Mikäli tämä kaikki alkaa vaikuttaa monimutkaiselta, on mielikuva osittain oikea. Kaikkien erityispiirteiden ja oikeiden asemitumisten sisäistämiseen menee aikaa, mutta kerran liikkeet opittuaan voi keskittyä perusasioiden sijasta taktiikkaan pelikavereiden kanssa.

Yhden mission läpäisemiseen menee aikaa yhdestä kolmeen tuntia riippuen tehtävästä, vaikeustasosta ja pelaajien kokemuksesta lautapelin parissa. Pelaaminen on antoisaa, mutta vaatii varsinkin alussa pelaajilta pitkää pinnaa ja ennen kaikkea asialle omistautumista. Sarjan fanitus on melkein perusvaatimus.

Markus Hirsilä

## Osattiin sitä ennenkin

Gears of Warista tehty lautapeli ei suinkaan ole ainoa laatuaan. Videopelit ovat taipuneet laudalle aikojen saatossa siinä missä lautapelit konsolleille. Esimerkiksi sellaiset ikivihreät klassikot kuin Tetris, Zelda ja Sonic ovat saaneet 1980- ja 1990-lukujen taitteessa omat lautapelisovituksensa. Pac-Man puolestaan napsi pillereitä pelilaudalta jo vuonna 1982. Gears of Warin kaltaisia tuoreempia käännöksiä lautapelin puolelle edustavat esimerkiksi Uncharted: The Board Game sekä klassiseen Risk-strategiapeliin pohjautuvat versioinnit Halosta ja Metal Gear Solidista.



# LISTAT

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



## Yön ritari myy palikkanakin Lego Batman 2

Batman-elokuvatriologian viimeinen osa ei saanut konsolleilla omaa lisenssipeliään (onneksi), joten leppäkokofanien huomio on kääntynyt Lego Batman 2:een. Kesäkuun lopulla julkaistu peli roikkui listakärjessä läpi heinäkuun.



## Suomen Top 10, viikot 29-30

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	<b>Lego Batman 2: DC Super Heroes</b> 3DS / DS / PC / PS3 / PS Vita / Wii / X360	Warner	8
2	<b>Battlefield 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
3	<b>Diablo III</b> PC	Blizzard	8
4	<b>Call of Duty: Black Ops</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	9
5	<b>NHL 12</b> Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
6	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10
7	<b>Max Payne 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	9
8	<b>London 2012</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Sega	7
9	<b>Lego Star Wars III: Clone Wars</b> 3DS / DS / PC / PS3 / PSP / Wii / Xbox 360	Lucasarts	7
10	<b>The Sims 3: Lemmit</b> 3DS / PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	7

## Suomen Top 10, viikot 27-28

Sija	Peli	Julkaisija	Arvosana
1	<b>Lego Batman 2: DC Super Heroes</b> 3DS / DS / PC / PS3 / PS Vita / Wii / X360	Warner	8
2	<b>Battlefield 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
3	<b>NHL 12</b> Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
4	<b>Call of Duty: Black Ops</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Activision	9
5	<b>Diablo III</b> PC	Blizzard	8
6	<b>Ghost Recon: Future Soldier</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Ubisoft	8
7	<b>Mass Effect 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Electronic Arts	9
8	<b>Ratchet &amp; Clank Trilogy</b> Playstation 3	Sony	9
9	<b>Max Payne 3</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Take 2	9
10	<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> PC / Playstation 3 / Xbox 360	Bethesda	10

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



UNDERCOVER,  
THE RULES ARE DIFFERENT

SLEEPINGDOGS.NET

AVAILABLE  
178.12

**GameStop**  
power to the players™



PS3  
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE



SQUARE ENIX

18  
www.pegi.info

SLEEPING DOGS © 2012 SQUARE ENIX, LTD. ALL RIGHTS RESERVED. SLEEPING DOGS, THE SLEEPING DOGS LOGO, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE SQUARE ENIX GROUP. THE PLAYSTATION LOGO, "PLAYSTATION", "PS3", THE PS3 LOGO AND THE PLAYSTATION LOGO ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE AND THE XBOX LOGO ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATINGS ICONS ARE TRADEMARKS OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION AND PAN EUROPEAN GAME INFORMATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. ALL RIGHTS RESERVED.

# THE TEKKEN TAG TOURNAMENT 2™



## BIG NORDIC CHAMPIONSHIP

WINNERS FROM DENMARK,  
SWEDEN, NORWAY AND FINLAND  
WILL QUALIFY TO PARTICIPATE IN  
THE EUROPEAN FINALS

JOIN AND READ MORE AT  
[WWW.GAMEREACTOR.DK](http://WWW.GAMEREACTOR.DK) SE NO FI



TEKKEN TAG TOURNAMENT™ 2 & © 2012 NAMCO BANDAI Games Inc. "Playstation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.