

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

ILMAINEN
PELILEHTI
Loka/Marras 2012
Numero 48

Game reactor

Pohjoismaiden suurin pelilehti

www.gamereactor.fi



XCOM: ENEMY UNKNOWN - KLASSIKON PALUU



ARVIOSSA
**DISHO
NORED**
Hiippailugenre sai
tervetulleen
lisän Bethesda
uutuudesta

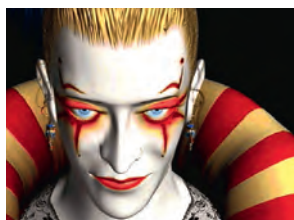
TOIMITUKSEN PARHAITA PELIMUISTOJA

Lue Gamereactorin toimituksesta lisää osoitteesta Gamereactor.fi/toimitus



Arttu: Yläkierre puri

Urheilupelien saralla yksi muisto on ylitse muiden. Ensimmäiselle Xboxille ilmestynyt tennispeli Top Spin tuki nelinpeliä verkon yli pelattuna, ja keltaista palloa tuli hakattua kaverin kanssa kymmeniä tunteja. Parhaimmillaan maailmanlistan kärkisijoille saakka.



Leevi: Kuudes fantasia

Muistan vieläkin kuin eilisen päivän sen hetken, kun ensimmäisen kerran käynnistin Super Nintendoilla Final Fantasy VII:n. Kaunis ja tunnelmallinen peli imaisi minut mukaansa viikoiksi, eikä sen teho ole vieläkaan laantunut.



Mika: Osui ja opposi!

Sukellusvenekokemusten huippu saavutettiin 1990 Silent Service II:n muodossa. Tässä auttoi U96-elokuvan kasetille äänitetty tunnusmusiikki ja viininpunaiset ikkunaverhot, joiden lävitse tuleva auringonvalo värjäsi koko huoneen syvänpunaiseksi.

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

PÄÄKIRJOITUS

Gamereactor numero 48 / loka-marraskuu 2012



Runsaudenpula-aika

Pelien parissa harrastava ja työskentelevä kuulee tuon tuostakin puhuttavan ties mistä pelialaa koskevasta kriisistä. Kaiku tietysti vielä moninkertaistuu, jos sattuu lukemaan säännöllisesti pelaajille pyhitettyjä keskustelupalstoja. Pelit ovat vuoroin liian lyhyitä tai helppoja, tai sitten jokin vanha pelisarja on menettänyt aikaisemman loistonsa. Arvosanat ovat vääriä, kehittäjät laiskoja ja kaikki on enemmän tai vähemmän heikun keikun.

Ei kritiikissä tietysti ole mitään uutta saati vääriä. Olen vain iloinen, että peleistä keskustellaan enemmän ja useammissa yhteyksissä. Kritiikki ja keskustelu osoittavat, että pelit kasvavat ja kirivät kulttuurimuotona vanhempien nestoreiden kuten elokuvien ja kirjallisuuden monimuotoisuutta. Silti minua on jäänyt vaivaamaan viime aikoina esitetty ajatus, että nykyaikana hyviä pelejä olisi jotenkin vähemmän kuin aikaisemmin.

Tilanne on täysin päinvastoin. Pelejä on valtavasti, eikä niistä ehdi edes kokeilemaan pientä siivua. Kun mietin pelaamista lapsuudessani ja nyt, on kontrasti hurja. Mieleen herää kysymys, että onko runsaudenpula hemmotellut pelikansan pilalle. Olisiko synnä kenties yksinkertaisesti mieltymyksiä ja lajityyppiä voimakkaampi pirstaloituminen? Mitä enemmän ja pitempään ihmiset pelaavat, sitä selkeämmin he löytävät tietyt suosikkinsa ja inhokkinsa. Itse olen kuitenkin aina pitänyt itseäni todella kaikkiruokaisena pelaajana. Viihdyn yhtä lailla seikkailupelien kuin toimintaräiskintöjenkin parissa, mutta eivät urheilupelit tai j-roolipelitkään aiheuta näppyliöitä.

Kaikkiruokaisuudella ja kokeilunhaluisuudella on hintansa. Sellaisia pelejä, joita kiinnostaisi kokeilla, kasautuu jatkuvasti, ja näin pelitoimittajana "häpeäpino" ei ota pienentyäkseen silloinkaan, kun varteentottavia pelejä ei ilmesty joka viikko.

Resurssien puute ei tietysti koske vain aikaa, vaan myös rahaa. Se on kaikille tuttu tunne. Pelihyllyt notkuvat houkutusiksi, mutta varat vaativat valintoja. Tätä runsaudenpulaa helpottamaan julkaisemme tässä suuressa loppuvuoden numerossa uuden nelisivuisen osto-oppaan. Sen avulla haluamme hieman auttaa teitä, hyvät lukijat, listaamalla parhaita pelejä vuosien varrelta. Arviopisteet ovat mukana, mutta valinnat pohjautuvat viimekädessä toimituksen mieltymyksiin ja tunnelmiin tällä hetkellä. Samalla esitämme jokaiselle alustalle muutaman "käsin pömitun" suosituksen ja yhden tiukan varoituksen. Toivomme, että listasta on hyötyä kokoelmien täydennyksessä, ja palautettahan otamme toki vastaan oppaan jatkoa silmällä pitäen.

Pitelemäsi Gamereactor jää vuoden viimeiseksi, mutta eipä hätää, sillä palaamme ruotuun lehden osalta taas ensi vuoden alussa. Tällä välin muista käydä piipahtamassa Gamereactorin nettisivuilla, jossa uutisia, arvioita ja artikkeleita julkaistaan edelleen viikon jokaisena päivänä.

Arttu Rajala, päätoimittaja

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

Toimittaja Kimmo Pukkila
(kimmo@gamereactor.fi)

Toimittaja Mika Sorvari
(mika.sorvari@gamereactor.fi)

Vastuhenkilö Arttu Rajala

Art Director Petter Hegevall

Tekniikka & verkkosivut Emil Hall

Käännökset

Arttu Rajala / Kimmo Pukkila /

Mika Sorvari

Avustajat

Matti Isotalo / Leevi Rantala / Eerik Rahja / Tero Kerttula / Markus Hirsilä /

Annakaisa Kultima / Jori Virtanen / Tuomas Jalamo / Joni Eriksson /

Raine Laaksonen

Osoite Gamereactor Finland
Niinikuja 3 / 01360 Vantaa

Puhelin 050 375 7728

Verkkosivut www.gamereactor.fi

Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa

Painos 35 000 kappaletta

Julkaisuitiheys 10 numeroa vuodessa

Paino Color Print A/S

Paperi MWC

Jakelu Pan Nordic Logistics

Ilmoitukset Morten Reichel +45 45 88 76 00

Markkinointipäällikkö Morten Reichel

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

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 Pelit ja VPD. Voit myös ladata lehden PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata sen kotiin vuodeksi postikulua vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita, artikkeleja voi lukea myös Gamereactorin iPhone, iPod Touch ja iPad -sovelluksella, joka on ladattavissa Applen verkkokaupasta ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkaistaan sähköinen versio eMag, jonka 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. Mainitsimme kuitenkin aina, jos arvion pohjana käytetty koodi ei ole pelin lopullisesta julkaisuversiosta. Mikäli pelin eri alustaversioiden välillä on merkittäviä eroja, saatamme julkaista niistä rinnakkaisarvion.

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



Ikärajat:

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

Verkkotekstit:

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

HITMAN™

ABSOLUTION

GET THE AMAZING **HITMAN SNIPER CHALLENGE FREE*** TODAY
WHEN YOU PRE-ORDER HITMAN ABSOLUTION



**PRE-ORDER
HITMAN ABSOLUTION**



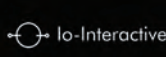
**RECEIVE HITMAN SNIPER
CHALLENGE FREE**



**PLAY TODAY† & COMPETE
IN ONLINE LEADERBOARDS**



**UNLOCK CONTENT & UPGRADES
FOR HITMAN ABSOLUTION**



†PC VERSION AVAILABLE 1ST AUGUST 2012

*Terms and conditions relating to pre-orders may vary, and a deposit may be required. Please check with your retailer for details prior to ordering.

©2012 IO INTERACTIVE A/S. IO INTERACTIVE and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. HITMAN ABSOLUTION and the HITMAN logo are trademarks of Square Enix, Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS3" and "XBOX LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. 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. All other trademarks are the properties of their respective owners.



POIMINTOJA JULKAISUPÄIVÄN PELITARJONNASTA

Ubisoft lupaa kahmalollisen pelejä Wii U:n julkaisuun – monet muutkin mukana.

Ranskalainen Ubisoft on ylivoimaisesti ahkerin Wii U:n tukija konsolin julkaisussa kuudella pelillään. Lisäksi yhtiö vastaa kenties näyttävimmästä yksinoikeudesta: Zombi U:sta. Enemmänkin oli luvassa, mutta Rayman Legends myöhästyi viime metreillä ensi vuoden puolelle. Muista julkaisijoista EA tarjoaa FIFA 13:n ja Mass Effect 3:n, kun taas Activision on kiirehtinyt konsolin julkaisuun uuden Call of Duty:n. Nintendoilta itseltään on luvassa Nintendo Land ja New Super Mario Bros. U, mutta kovimmat paukut, kuten uusi Zelda, jäävät myöhemmäksi. Pikmin 3:kin on luvassa vasta kevääksi.



CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Vaikka Call of Duty: Black Ops II ehtii muille konsoleille Wii U:ta aiemmin, on se omalla tavallaan Nintendoille merkittävä julkaisu. Toisin kuin alkuperäinen Wii, Wii U on nyt saamassa täysiverisen Call of Duty -kokemuksen, jossa ei ole tehty kompromisseja sisällyksen suhteen. Activision lupaa, että Black Ops II pyörii Wii U:lla täydellä teräpäpiirillä silkinsulavasti 60 kuvaa sekunnissa. Wii U-version erikoisuutena se tukee myös kahden näytön moninpeliä, jossa Gamepad-ohjaimelle voidaan syöttää eri kuvaa kuin TV:lle.



NEW SUPER MARIO BROS. U

Miehen ikään ennättänyt Mario-sarja puksuttaa perinteisin reseptin New Super Mario Bros -sarjan uusimmassa osassa. Sivusta kuvattu tasohyppely muistuttaa Nintendo 3DS:lle hiljattain julkaitua versiota, mutta se venyttää moninpelin viiteen pelaajaan. Viides pelaaja voi sörkkiä Gamepadin kosketusnäytöllä kenttiä, kun taas muut pelaavat tavallisilla ohjaimilla TV-ruudulla. Yhteistyö tai leikkisä kilvoittelu on sallittua. Yksinpelinä Mario toimii vaikka kokonaan ilman televisiota. 3D-Mario olisi silti ollut isompi uutinen.



TÄSTÄ ALKAA UUSI SUKUPOLVI

Wii U tulee kauppoihin 30. marraskuuta. Konsolista julkaistaan kaksi varustelultaan ja väritykseltään eroavaa mallia.

Kesän E3-messuilla auki jääneet Wii U:n julkaisutiedot selvisivät viimein syyskuun puolivälissä. Nintendo ilmoitti tuolloin, että yhtiön uusi kotikonsoli julkaistaan Euroopassa 30. marraskuuta. Japanissa julkaisu tapahtuu viikkoa myöhemmin, Pohjois-Amerikassa paria viikkoa aiemmin.

Konsolista on tulossa myyntiin kaksi versiota: Basic sisältää valkoisen konsolin ja kahdeksan gigatavua tallennustilaa. Premium puolestaan on musta ja sisältää 32 gigatavun muistin. Sisäistä flash-muistia on mahdollista laajentaa SD-muistikortilla tai USB-kiintolevyllä. Molempien mallien kytkäisenä tulee väreihin sopiva Gamepad-ohjain, johon kuuluu kuuden tuuman kosketusnäyttö. Premiumin mukaan on pakattu myös pystytuki, lataustelakka ja Sensor Bar vanhoille Wii-ohjaimille, joita tuetaan edelleen monissa peleissä. Lisäksi Premium tarjoaa Nintendo Network -ostoksista hyvitystä kymmenen prosenttia. Hyvitys tulee prepaid-pisteiden muodossa. Wii U:lla verkkopalvelut ovat huomattavasti Wiitä keskeisemmässä roolissa. Wii U:lle voi ladata täysimittaisia pelejä, Mii-hahmoille on oma sosiaalinen verkostonsa ja laite tukee myös videopalveluita (kuvassa jenkkin Nintendo TVii). Nintendon mukaan Suomessa käytettäväksi tulee ainakin Netflix, kun palvelu tänne tänä vuonna rantautuu.

Wii U maksaa alimmillaan reilut 300 euroa. Premium nostaa hintaa viitisenkymppiä. Suomalaisille ensimmäinen tilaisuus konsolin kokeiluun tarjotaan 2.-4.11. Helsingin Digiexpo-messuilla, jossa esillä on useita pelejä.

Täsmennyksenä kesän speksihin laitteessa on 2 Gt RAM-muistia, josta puolet on pelien käytössä. Toinen puolisko on varattu käyttöjärjestelmälle, jotta esimerkiksi nettiselailu ohjaimella onnistuisi peliä sammuttamatta. Pelit piirretään teräväpiirtona, mutta varsinaisia huipputehoja Wii U ei lupaa. Nintendolle tärkeämpää on innovoida pelattavuutta ja käytettävyyttä. Fyysisesti laite ylittää Wiin koon vain niukasti, ollen pienin HD-konsoli.



ZOMBI U

Zombi U edustaa Wii U:n alkutaipaleen synkintä tarjontaa. Lontoon sijoittuva selviytymiskauhupeli asettaa pelaajan zombiuhkan eteen verrattain niukoin varustein. Gamepadin kosketusnäyttöä hyödynnetään muun muassa inventaariona ja ovikoodien näppäilyyn. Varsinainen jippo tulee kuitenkin siinä, että kuollessaan pelaaja aloittaa edellisestä tarkistus pisteestä uutena hahmona, vanhan hahmon muuttuessa zombiksi. Mikäli vanhat varusteensa mieli takaisin, on vanha minä surmattava matkalla.



DARKSIDERS II

Elokuussa julkaistu Darksiders II osoittautui varsin mallikkaaksi toimintaseikkailuksi sarjakuvapiirtäjä Joe "Mad" Madureiran suunnittelemassa maailmanlopun fantasiamaailmassa. Wii U -versiossa on valmiina syyskuussa julkaistu Argul's Tomb -lisäosa, joka lisää seikkailuun muutaman tunnin sivuhaaran uudella alueella. Lisäksi Gamepad-ohjainta voi käyttää varusteiden penkomiseen tai vaihtoehtoisena näyttönä, jos kodin TV on varattu. Darksiders II voi olla paras Zeldan korvike, ennen kuin Nintendo saa pelinsä kauppoihin.

SONY VASTASI PIKKU- PS3:LLA

Slim-versiotakin pienempi uutuusmalli ilmestyi 500 ja 12 Gt:n konfiguraatioina.

Se oli totta sittenkin. Moneen kertaan huuhuttu, moneen kertaan kiistetty "Super Slim" Playstation 3 on nyt kaupoissa – tietenkin juuri ennen Wii U:n markkinoille tuloa.

Sony esitteli laitteen syyskuun 19. päivä Tokyo Game Show'n tiedotustilaisuudessa ja lupasi Euroopan markkinoille kaksi versiota: 12 ja 500 gigatavua. Näistä 500 Gt:n malli saapui kauppoihin jo 28. syyskuuta, kun taas flash-muistilla varustettu karvalakkimalli seurasi 12. lokakuuta. Hinnat asettuvat 299 euron ja 229 euron tasolle, joten huomattavaa hinnanalennusta laitteisiin ei liity. Sen sijaan konsoli houkuttelee koolla. Malli on jopa puolet pienempi kuin alkuperäinen PS3 ja noin viidenneksen pienempi kuin uudempi Slim-malli. Ero tulee esiin etenkin paksuudessa ja syvyyssuunnassa. Mitat ovat 290 x 60 x 230 mm, painoa kertyy vain kaksi kiloa. Muista malleista poiketen Blu-ray-asema on piilotettu liukuvan kannen alle; se ei enää ilmaise levyä sisäänsä.

12 Gt:n version tallennustilaa voi kasvat-
taa yhteensopivalla kiintolevyllä jälkikäteen. Sony esimerkiksi julkaisi virallisen 250 gigatavun päivityspaketin, kuin myös tähän malliin tarkoitetun pystytuen (kuvassa). Kiintolevypäivitystä pohtivan kannattaa kuitenkin huomata, ettei flash-muistia voi käyttää samaan aikaan kiintolevyn kanssa. Sony ei tarkentanut rajoituksen syytä.



LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

Sähkeet

Bayonetta 2 Wii U:lle

Platinum Gamesin loistokas toimintaspektaakki Bayonetta saa jatkoa, mutta ei tutuilla alustoilla. Bayonetta 2 on Wii U:n yksinoikeus, joka julkaistaan vuoden 2013 aikana. Studion mukaan ilman Nintendoa jatko-osa olisi jäänyt tekemättä; alkuperäisen julkaisut Sega ei ollut kiinnostunut kustantamaan jatkoa.

TGS 2012:ssa riitti kävijöitä

Syyskuun loppupuolella Tokiossa järjestetyt TGS-messut tekivät uuden kävijäennätyksen 224 000 kävijällä. Monille länsimaisille pelaajille messut tuottivat kuitenkin pettymyksen, sillä uutta PS3-versiota lukuun ottamatta tärkeimmät paljastukset oli ehditty tehdä jo aiemmin. Noin 70 prosenttia messupeleistä oli mobiilipelejä.

Uusi Suomi-Singstar

Suosittu suomenkieliset Singstarit saavat jatkoa 21. marraskuuta Singstar Suomihuijista. Paketissa on 30 kotimaista kipaletta mm. Juha Tapiolta, Suvi Teräsniskalta, Apulannalta, Jukka Pojalta ja Chisulta. Koko biisilista löytyy GR:n verkkosivuilta.

Mass Effect 1 viimein PS3:lle

Playstation 3:ta puuttuva Mass Effect 1 on tulossa konsolille Mass Effect Trilogyn yhteydessä. Pelin voi ostaa joko osana kokoelmaa tai erikseen PSN:stä. Kokoelma julkaistaan kuitenkin ensin Xbox 360:lle ja PC:lle, joille se saapuu 8. marraskuuta. PS3-version julkaisu seuraa hieman myöhemmin, eikä tarkkaa aikaa ole ilmoitettu.

EA Maxis laajensi Helsinkiin Sims-sarjasta tunnettu EA Maxis on avannut sivuhaaran Helsinkiin. Pienimuotoisen studionpoikasen on ainakin alkuunsa määrää työstää Sims-aiheisia mobiilihankkeita.

XCOM-räiskinnälle uusi ilme

2K Marinin XCOM-räiskintä ei ota valmistukseen. Huhujen mukaan sille haetaan nyt uutta suuntaa kolmannen persoonan strategisenä toimintapelinä. Lisäksi markkinatutkimuksissa on väläytely mahdollisuutta pelin julkaisusta ladattavassa muodossa. XCOMia ei pidä sekoittaa XCOM: Enemy Unknowniin, joka on arvioitu tässä numerossa.

Angry Birds Star Wars

Rovio jatkaa Angry Birds -pelin tehtailua, nyt Tähtien sodan merkeissä. 8. marraskuuta iOS:lle ja Androidille julkaistava Angry Birds Star Wars pohjautuu pelillisesti Angry Birds Spaceen, mutta ottaa mukaan Tähtien sodan hengessä toteutettuja hahmoja ja kenttiä. Esimerkiksi punainen lintu muuttuu Luke Skywalkeriksi, kun taas pussujen riveissä nähdään Darth Vader.

EIPÄ EHTINYT Assassin's Creed III:n arvio ei harmillisesti ehtinyt lehteen, mutta sen voi lukea GR:n verkkosivuilta.



ASSASSIN'S CREED III

Ubisoftin toimintaepos lukeutuu ensitetien perusteella loppusyksyn suurimpiin peleihin.

Gamereactor pääsi muutamia viikkoja takaperin kirstamaan Assassin's Creed III:n kuudennen luvun tehtävätarjontaan Lontoossa. Testisessio tarjosi ensin metsästästä ja hiippailua avoimessa luonnossa, minkä jälkeen vierailtiin Bostonin kaduilla. Molemmat puolet vakuuttavat. Kansalaisyväistely ja kattotiillillä kopistelu tuntuvat metsikössä seikkailun jälkeen paluulta tutulle alueelle, mutta Amerikan vallankumouksenaikainen ympäristö sekoittaa kuitenkin pakkaa riittävästi herättääkseen jatkuvasti uteliaisuutta.

Boston tuntuu rikkaalta kaupungilta kaikesta kaduilla olevasta sonnasta huolimatta. Ruuhkaiset kadut antavat tietä köyhien slummeille, jotka puolestaan muuttuvat satama-alueiksi, joita linnakkeen muurit vartioivat. Veronkerääjät kiusaavat kauppiaita, köyhät istuvat hiljaa rikkaiden varjossa. Connor voi verottaa verottajia, heittäytyä

itse kuriiriksi tai etsiä keräiltäviä bonuksia.

Parasta ovat kuitenkin täysin uudet osuudet, kuten merisodankäynti. Avomerellä seilaaminen

on mahtavaa, joskin kokemuksenpuute puree nilkkaan. Seilaamisessa on tiettyä arcade-fiilistä, mutta mukana on riittävästi muuttujia syventämässä kokemusta. Paattia ohjaavat niin tuuli, aallot kuin analogitatin heiluttelukin, ja joutuessaan taisteluihin laivoja ja linnakkeita vastaan pelaaja saa opetella, kuinka kaikki toimivat yhdessä.

Tehtävätaulukosta löytyi peräti 18 eri sivupolkua, joita olisin voinut seurata kolmen pelituntini aikana. Maistiaisen oli selvästikin vain raapaisu pintaa. Nähtäväksi jää, millainen pääjuonesta muodostuu, mutta jos tämä puoli on yhtä hyvä kuin kokemani sivutehtävät, on edessä valian hemmetinmoinen vallankumous.

Gillen McAllister

Julkaisu 31. lokakuuta PS3:lle ja Xbox 360:lle, 23. marraskuuta PC:lle ja 30. marraskuuta Wii U:lle

Lue tämä, jos kannatat
3D-pelien ja -laitteiden
kehitystä

Lue tämä, jos et voi sietää
3D-hömpötystä missään
muodossa



ESTEET EIVÄT OLE ITSE 3D:SSÄ

KIMMO PUKKILA

Teknologiahörhöksi tunnustautuva Kimmo perää kynnyksen alentamista.

Ymmärrän hyvin, miksi 3D ei ole tehnyt sellaista läpimurtoa kuin esimerkiksi Sony odotti. 3D-lasien pitäminen tuskin on kenestäkään erityisen hauskaa, ja perheessäni käytetään silmälasia, joiden kanssa 3D-kakulat aiheuttavat entistä enemmän päänsiväilyä. Päätelaitteet ovat myös olleet hintavia, eikä tähän talouskurimukseen kaivata ylimääräisiä hankintoja, varsinkaan vielä hyvin toimivan HD-televisioiden tilalle. Mutta tämä ei tarkoita, etteikö 3D:llä voisi olla tulevaisuutta olohuoneissa ja etenkin peleissä.

Miksi pidät 3D:stä?

3D-efekti itsessään voi tarjota peleihin enemmän kuin elokuvaan. Monet pelit edellyttävät spatiaalista hahmotuskykyä, ja vaikka maailmat piirrettäisiin polygonaalaisesti, eivät etäisyydet aina hahmotu todentuntuisesti. Jokainen autopelissä pelannut tietää, miten mutka hyppää silmille. 3D ei ole tuhansien eurojen arvoinen, mutta se voi tuoda, kirjaimellisesti, uuden ulottuvuuden pelikokemukseen. Siksi nyt aikaan saatua kehitystä ei pidä heittää hukkaan.

Miltä 3D:n tulevaisuus näyttää?

Uskon 3D:n hiljalleen saavuttavan yleisen hyväksynnän käyttökynnyksen madaltuessa. Se tapahtuu viimeistään, kun 3DS:n kaltainen lasiton 3D on kypsä televisioihin.



HÖPÖÄ VOODOOTA SOOPAA

MIKA SORVARI

Elokuvaharrastaja haluaa katselukokemuksen sabotoinnin loppuvan.

Nykyinen 3D-hurlumhei on seurausta elokuvayhtiöiden harhautuneesta räpiköinnistä piratisminvastaisessa taistelussa. Sen varsinainen kohde ovat teatterit, mutta kokonaisvaltaisuuden nimissä sitä tuputetaan myös koteihin. 3D-ominaisuuksia tungetaan kaikkiin mahdollisiin laitteisiin, nostaan näin keinotekoisesti niiden hintatasoa. Uskallanpa väittää, että monissa kodeissa tämä ominaisuus jää vielä kokonaan käyttämättä, ja hyvästä syystä.

Miksi et pidä 3D:stä?

Minulla ei ole mitään 3D:tä vastaan sellaisenaan, mutta me olemme vielä noin 15 vuoden päässä siitä, että se saadaan viimeinkin kehitettyä kuluttajakelpoiseen muotoon. Niin kauan kuin siihen vaaditaan ylimääräisiä lasia, visireitä tai kypäriä, siitä ei ole olohuoneisiin, eikä edes teattereihin. Samaten, niin kauan kuin se laskee kuvan kontrastia, kirkkautta tai sulavuutta karvankaan verran, se on puolivalmis.

Miltä 3D:n tulevaisuus näyttää?

Valtavalla kasalta 3D-laseja kaatopaikalla. Palataan asiaan vuonna 2030.



HITMANIN CONTRACTS- MOODIN TAKANA

Haastattelimme suunnittelija Torben Ellertia marraskuisen Hitman: Absolutionin uudesta haastemoodista.

Kaikki ovat varmaankin kuulleet uudesta moodista, mutta miten se käytännössä toimii?

- Kaikki kiteytyy ajatukseen "pelaa luodaksesi". Käytännössä siis pelaaja aloittaa jonkin kentän, kulkee sen läpi ja etsii kohteen, jonka haluaa merkitä salamurhattavaksi. Yhdellä napinpainalluksella kohde on merkitty, ja niitä voi olla enimmillään kolme. Lopulta se, miten asettamansa tehtävän suorittaa, päättyy Contract-haasteeksi muille, olipa se sitten lähes mahdoton sniper-laukaus kentän toiselta laidalta tai suoraviivaisempaa räiskintää kana-asussa.

Luodessa siis pelataan tehtävää eikä olla näkymättömiä vihollisille?

- Juuri niin. Se ei ole god-moodi, joten ympärillä meneviin tapahtumiin on kiinnitettävä huomiota. Usein luodessa tulee tehtyä ensin muutamia kokeilukierroksia, ennen kuin onnistuu mieleisessään haasteessa, jonka sitten tallentaa ja jakaa kavereille.

Ovatko peruskohteet kuitenkin mukana?

- Eivät. Yritämme karsia haasteista yksinpelitarinaan liittyviä asioita mahdollisimman paljon. Niissä ei siis nähdä välivideoita tai sen sellaisia. Haluamme keskittyä hiekkalaatikkokokemukseen. Tutut hahmot voivat olla edelleen kentissä, mutta ne eivät ole kohteina.

Näkyvätkö jaetut Contract-haasteet automaattisesti tietyn kentän yhteydessä?

- Pelissä on erityinen Contracts-hubi, josta ne löytyvät. Lisäksi poimimme parhaat palat Featured Contracts -osioon ja esitämme niitä tiettyjen kenttien yhteydessä. Esimerkiksi Library-kenttää pelatessa saattaa nähdä Featured-haasteen, joka tarjoaa iskua samalla alueella. Julkaisussa mukana on meidän luomiamme haasteita, mutta julkaisun jälkeen seuraamme, mitä haasteita ihmiset suosivat, ja poimimme niitä Featured Contractseihin.



TOIMITUS
VÄITTELEE



HAHMO-
PROFILI

LUE LISÄÄ GAMEREACTOR.FI

CORVO ATTANO

Hiippailu-uutuu Dishonoredin sankari on hiljainen kostaja, joka on lavastettu murhasta.

Aivan kuin potkut kuninkaallisesta henkivartiostosta eivät olisi tarpeeksi paha takaisku, Corvo Attanoa syytetään myös keisarinnan murhasta. Tyrmään teljettynä ”työkkärissä” vierailu käy perin kinkkiseksi, mutta hän päättää maksaa potut pottuina ja livahtaa salamurhaajan uralle.

Corvo käsittelee miekkaa ja aseita taitavasti, mutta kohtalo suo hänelle vielä tehokkaampia keinoja tunkeutua vihollisen liiveihin. Kun sankarimme kohtaa mystisen ”Outsiderin”, tämä antaa Corvolle yliluonnollisia kykyjä, kuten mahdollisuuden teleportata ja parantaa haavojaan. Lahjuksiin lukeutuu myös hahmon kasvat peittävä maski, joka suojelee Corvoa

muun muassa nuhjuisen Dunwallin rottarutolta.

Corvo Attano on piinkova vastus ongelmien täyttämässä kaupungissa, eikä kukaan halua kokea tämän kieroimpia metkuja. Toisaalta Corvon persoonallisuus riippuu paljon pelaajan itsensä toimista. Hahmon ulkoinen olemus on hillitty ja taistelutyylillä vapaasti muokattavissa. Näin Corvo taipuu pelaajan tahtoon olipa se sitten turhaa tappamista välttelevän hiippailijan rooli tai brutaalia toimintaa harrastavan barbaarin osa. Kenties juuri tästä syystä Corvo on hyvä videopelihaamu. Huolimatta fiktiivisestä ympäristöstä ja yliluonnollisista voimista hahmon teot viimekädessä heijastelevat pelaajan tekoja. Lisäksi nimi tarkoittaa italiaksi korppia – kuka-pa ei haluaisi joskus pelata ”paholaisen lintuna”.

Jonas Elfving

Nimi Corvo Attano **Ammatti** Salamurhaaja **Pituus** 181 cm **Paino** 74 kg
Lempinimi Corvo Gen **Lempiruoka** Makkarat ja muusi **Tuntomerkit** Mystinen maski **Erikoisosaaminen** Yliluonnolliset kyvyt **Tunnettu** Dishonoredista



- ER, YLE.FI



- ER, VOICE.FI



“ELOKUVATAPPAUS
JA ELÄMYS”

- JH, EPISODI



- JTP, V2.FI



BD 3D
29,95

PROMETHEUS

NYT BLU-RAY JA BLU-RAY 3D!



BD
19,95

Steelbook
21,95

TOIMII KAIKILLA LAITTEILLA MISSÄ VAIN – MILLOIN VAIN

Tämä Blu-ray sisältää digitaalisen kopion elokuvasta, joka on iTunes, Android ja Windows Media -yhteensopiva.



TOIMII BLU-RAY- JA
PS3-SOITTIMISSA



TOIMII DVD- JA
PS3-SOITTIMISSA
SEKÄ TIETOKONEELLA



TOIMII KÄNNETTÄVÄLLÄ
LAITTEELLA JA
TIETOKONEELLA *



facebook.com/leffat



**STEELBOOK
SAAATAVILLA
AINOASTAAN**

discshop.fi
ENTERTAINMENT GUARANTEED



NEED FOR SPEED™

MOST WANTED

a CRITERION GAME



“Best Racing Game”
- IGN

Release
01.11.12

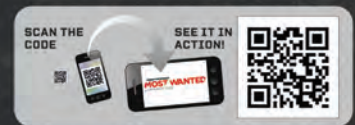
eanordic.com/nfsmw



www.pegi.info



Powered by EA





Download from
PlayStation®Store



Criteriongames



DISHONORED®

REVENGE

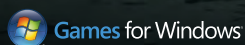
SOLVES

EVERYTHING™

12 OCTOBER 2012

DISHONORED.COM

#DISHONORED



©2012 ZeniMax Media Inc. Developed in association with Arkane Studios SAS. Dishonored, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Arkane and related logos are registered trademarks or trademarks of Arkane Studios SAS in the U.S. and/or other countries. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS3" is a trademark of the same company. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.



www.pegi.info



Ennakot



JOULUKUU

LEGO CITY UNDERCOVER

Alusta 3DS / Wii U Kehittäjä TT Games
Julkaisija Nintendo Pelityyppi Toiminta / Seikkailu

LEGO CITY STORIESIN NIMELLÄ alkujaan tunnettu Lego City Undercover laajentaa palikkapelin valikoimaa leffaparioista täysin Legon omaan tuotantoon. Pelin takana on silti TT Games, jolla on jo pitkä historia Lego-pelien parissa.

Kuten sanottua, nyt ei seikkailua minkään tietyn elokuvasarjan maisemissa, vaan lainat otetaan aivan muualta. Lego City Undercoveria voisi kutsua Lego-sarjan Grand Theft Autoksi, sillä siinä seikkailaan avoimessa Lego-kaupungissa, tosin tässä tapauksessa lain oikealla puolella. Päähenkilö on Chase McCain, salakyttä, joka pystyy naamioitumaan rikolliseksi. Ja koska pelin julkaisee Nintendo, löytyy siitä piirteitä myös tämän peleistä, esimerkkinä warp-putket joita Chase osaa rakentaa. Odotukset yksinoikeudelta ovat korkealla, mutta aika näyttää, miten itsenäisempi Lego-peli jaksaa huvittaa.

Mika Sorvari



29. MARRASKUUTA

FAR CRY 3

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

FAR CRY 3 TODISTAA VANHAN viisauden siitä, että hiekkalaatikkopelit tarjoavat hauskimmat pressitilaisuudet. Nopea vilkaisu ympärille paljastaa joka kerta viisi täysin erilaista näkymää testikonsoleilla, vaikka kyseessä ovat vasta pelin ensitunnit. Etenemisvaihtoehtojen lomasta mieleen jää kuitenkin selkeimmin pelinavaus, joka on

kenties vahvin koskaan näkemäni tässä genressä. Se nojaa oikeastaan vain yhteen ainoaan miellipuoleen.

Vaas istuu puisen häkin vieressä. Sisällä vankina ovat Far Cry 3:n päähenkilö Jason ja tämän veli Grant, joiden loma paratiisisaarella on saanut hirveän käänteen Vaasin vietyä miehineen näiden ystävät teille tietämättömille. Vaasin yksinpuhelu soljuu eteenpäin erraattisesti, häilyen jossain karismaattisen ja kauhistuttavan väli-maastossa. Tämä ei ole rutiinipahis, vaan jotain ihan muuta.

Vaikka Jasonin kokemattomuus tekeekin hänestä hyvän samaistumiskohteen pelaajalle, jolle sitten selitetään

saaren historiasta, jää nähtäväksi kuinka hyvin Ubisoft pystyy myymään muodonmuutoksen, jonka kautta keskiluokkaisesta reppuretkelijästä sukeutuu vallankumouksellinen ja toteemisia voimia käyttävä kansanjohtaja. Eriytyksyvät jakautuvat kolmeen kykypuuhun, jotka suosivat joko etäältä hyökkäämistä, hiippailua tai raakaa voimaa. Kaikki näistä ovat korvaamattomia eloonjäämismahdollisuuksien nostamisessa, jotka alussa ovat samat kuin raajattomalla laiskiaisella. Pelaajan täytyy edetä kärsivällisesti, hioa ajoitustaan ja kehittäjää kykyjään, jotta hahmosta kehkeytyy todellinen selviytyjä.

Far Cry 3 tarjoaa kokonaisen ekosysteemin, jonka



2013

LOST PLANET 3

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

LOST PLANET -SARJA EI OLE missään vaiheessa saanut kunnolla tuulta siipiensä alle, joten nyt Capcom yrittää puhalttaa siihen vauhtia eräänlaisen rebootin avulla. Lost Planet 3 sijoittuuin aikaan ennen edeltäjiään, jolloin E.D.N. III -planeetta oli visusti jään peittävä. Pelistä on luvattu tarinavetoisempaa, mikä oli nähtävissä myös demossa. Radioviestit kotoa lumisen erämaan keskelle olivat kiintoisia, mutta päähahmo Jim jäi silti melko persoonattomaksi hahmoksi.

Yhtäläisyyksiä Dead Spaceen ei voinut olla huomaamatta, sillä tunnelma oli hyvin samanlainen aina hologramminäyttöjä myöten. Harmi kyllä kauhuelemeetit tuntuivat pinnallisilta eikä demo tehnyt vaikutusta. Lupaukset sivutehtävistä, varusteiden päivityksistä sekä tutkimusmatkailusta ankarissa olosuhteissa jumalan selän takana antavat silti toivoa, että peli voi olla korkeilemisen arvoinen ilmestyessään ensi vuonna.

Arttu Rajala



1 SAALIS VAI SAALISTAJA?

Far Cry 3 ei tee mitään pelaajalle helpoksi. Siinä ollaan jatkuvasti vihanielisellä alueella. Jokaisen nyppylän takana lymyää joku, jolla on enemmän tulliivoimaa ja taitoa, ainakin ennen kuin pelihahmo kehittyi itse Predatorin kaltaiseksi huippusaalistajaksi.

2 TIKULLA SILMÄÄN

Kasvillisuus ei pysäytä luoteja, ja viholliset kiertävät nopeasti takamaastoon pelaajan huomattuaan. Puoliympyrän muotoinen ikoni merkkää vihollisen katsetta, ja se alkaa kärjistyä varoituksena siitä, että kohta hälytyskellot soivat.

3 NÄKYMÄTÖN SEINÄ

Saaren valtaisasta skaalasta huolimatta hahmon toimet rajautuvat tehtävissä pienelle alueelle. Karkeasti ympyrän muotoinen tehtäväalue näkyy myös kartalla. Jos rajan yli kulkee, peli varoittaa tehtävän pian päättyvän.

kanssa työskentely on pakollista omien varastojen kartuttamiseksi. Eläimien nylkeminen tarjoaa nahkaa suurempia pansospussukoita varten, kun taas kasvien sekoittelu luo erilaisia juomia. Elävä maailma on tehtävienkin kannalta kiinnostava seikka. Opin jo vihaamaan koiria, joiden partiointi tuhosi monta liki täydellistä ryömistä vihollisen selustaan. Pusikoissa kyykkiminen tekee Jasonista miltei näkymättömän, mutta se ei anna suojaa, kun käry on käynyt.

Vaikka saarella retkeillään pistooleiden, kivääreiden, haulikkojen, jousien ja miinojen kanssa, ovat hiljaiset, ei-tappavat varusteet kaikkein mielenkiintoisimpia. Loputon

kivien varasto mahdollistaa esimerkiksi vihollisten harrauttamisen tai johdattelun ansaan. Toinen ei-tappavista laitteista on kamera, jolla voi merkitä kätevästi eri vihollistyyppejä kartalle.

Jasonista tulee toimintapeleistä tutulla tavalla nopeasti kovin pätevä tappaja. Ensimmäinen kohtaaminen vanhojen matkakumppanien kanssa tapahtuu lääkärin kotiin piiloutuneen Daisyn muodossa, ja tämä on kauhistunut siitä, kuinka paljon Jason on jo ehtinyt muuttua. Kehittäjät käyttävätkin tätä kiilana, jota hakataan syvemälle pelin edetessä. Ubisoft on puristanut valtavan määrän tunnetta näistä kohtaamisista, ja jokainen silmän

liike, kasvilihaksen nykäisy ja asennon muutos yhdistyy suorituksiksi, joka tekee hahmoista todellisia. Hahmo-vetoiset hetket ovatkin pelin visuaalisia huippupisteitä, joita "hiekkalaatikko-vaiheet" eivät pysty haastamaan. Tämä on tosin ymmärrettävää, kun otetaan huomioon se vääntövoima, mitä pitkälle leviävien maisemien mallintaminen vaatii.

Far Cry 3 ei ole helppo eikä aina mukavaa katsottavaa, mutta veikkaanpa, että paratiisisaaren ja hirmutekojen – myös omien – risteyttäminen saa aikaan aurinkoloman, joka ei ihan äkkiä unohdu.

Gillen McAllister



1 KONEPELLEN ALLA
Pelimoottori on pohjimmiltaan sama moottori kuin Resistance 3:ssa, mutta sitä on muokattu ja uudistettu ronskilla otteella. Parannuksilla pyritään paitsi hienompaan jälkeen myös helpottamaan itse kehitystyötä.

2 VÄÄRISSÄ KÄSISSÄ
Fuse viittaa mystiseen energia-lähteeseen, joka antaa aseille täysin uusia ominaisuuksia. Energialähde on joutunut kuitenkin väärin käsiin, ja Fuse-aseilla varustettu Overstrike 9-ryhmä on kutsuttu apuun pysäyttämään terroristit.

3 TYYLIUSKOLLINEN
Tyyli on muuttunut hieman vakavammaksi sitten Overstriken julkistuksen. Insomniac Games ei kuitenkaan ole unohtanut ottaa mukaan kunnan annosta huumoria ja hurjia aseita.



MAALISKUU 2013

FUSE

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

FUSE ESITELTIIN ENSIMMÄISTÄ KERTAA jo pari kesää sitten, mutta Overstrike-nimellä. Nimenmuutokselle on kehittäjä Insomniacin mukaan looginen selitys. "Fuse" on nimittäin oleellinen osa pelin tarinaa. Se on eräänlainen materiaali, jonka saloja ihmiset eivät ole vielä täysin käsittäneet, mutta jota hyödynnetään aseiden tehtäisiin.

Yhdistelemällä Fusea muihin materiaaleihin saadaan aikaiseksi erilaisia ominaisuuksia. Kun materiaali joutuu terroristien käsiin, syntyy tietyksi sopiva aasinsilta täysin kaistapäiseen rymistelyyn.

Peli sisältää tarinavetoisen kampanjan, jota voi pelata joko yksin tai yhteistyössä enimmillään kolmen kaverin kanssa. Oma hahmo valitaan päähenkilöstä, joilla kaikilla on omat kykynsä ja aseensa. Yksin pelaavaan ei tarvitse tyytyä yhteen valintaan, vaan hahmojen välillä voi hyppiä tilanteen mukaan pelin aikana. Pelaaja voi myös kartuttaa päivityksiä hahmolleen ja aseilleen. Päivityssysteemit ovat koukuttavia, etenkin kun otetaan huomioon

Insomniacin historia asesuunnittelussa (Ratchet & Clank).

Vieraillessani studiolla tapasin muutamia kehittäjiä, joista ensimmäisenä cinematic-ohjaaja näytti pienen pätkän työstämästään välivideoista. Samalla hän alleviivasi hahmojen erilaisia persoonallisuuksia sekä mukaan upotettua huumoria. Video oli vielä raaka – grafiikkaa ilman taustamusiikkia – mutta siitä sai jo jonkinlaisen kuvan siitä, ettei peli ota itseään liian vakavasti.

Insomniac Gamesin perinteitä mukaillen Fusen kentät sijoittuvat eksoottisiin ympäristöihin. Niiden teknisestä rakenteesta vastaava suunnittelija kertoi, että lähtökoh- tana ovat aina yksinkertaiset geometriset muodot, joita



testataan pelimekaniikan kanssa. Kaikki ideat eivät ole toimineet riittävän hyvin, ja nämä ovat jääneet työpöydälle. Vain parhaat kentät etenevät kuvitukseen, jossa niistä pyritään tekemään mahdollisimman vaikuttavia.

Vieressä istuva kuvittaja jatkoi esittelemällä useita esimerkkejä Fusen ympäristöistä. Yksi vaikuttavimmista oli pyryä vihmova talvikenttä, jossa vilahti myös hiihtohissi. Uuden pelimootorin ansiosta kaikki valot ovat dynaamisia ja kehittäjät pystyvät helposti asettelemaan niitä kenttiin. Tämä nopeuttaa aiemmin kaksi päivää vieneen työprosessin muutamaa sekuntiin.

Testattavaksi tarjottu demo oli melko lyhyt patkä

pelistä, mutta tarjosi silti riittävästi näytteitä siitä, mitä tuleman pitää. Kiteytettynä Fusea voisi kuvailla hieman kevytkenkäisemmäksi versioksi Resistancesta, Gears of Warista ja Borderlandsista. Yhdistelmä on kiistatta mielenkiintoinen. Ja kyllä, peliä on törkeän hauska pelata.

Fusesta ei välttämättä tule genrensä suurinta klassikkoa, mutta toiminnan mukaansatempaavuutta oli vaikea ohittaa. Vallalla olevien "sotadraamojen" sijaan pelin tavoite on viihdyttää, ja minä todellakin viihdyn. Fuse on selvästi suunniteltu porukalla pelattavaksi, ja kyseessä on myös verrattain brutaali peli. Lähihaisteluisikut aktivoivat hidastustehosteet, kun taas jotkin tehokkaammat

tykit repivät vihollispolot lihaskimpaleiksi. Väkivalta on toteutettu kuitenkin enemmän överihuumorin kuin sho-keeraavuuden hengessä.

Varhaisessa versiossa oli vielä joitakin hiomista kaipaavia osa-alueita, mutta viimeistelyaikaa studiolla on ensi vuoden alkuun asti. Vankan viihdyttävä perusta antaa luvan odottaa mainiota räiskintäeeposta. Studiovisiitin aikana nautin myös Insomniacin avoimuudesta, siitä miten tyytyväisiltä kehittäjät vaikuttivat omiin työkaluihinsa ja kuinka leikkisä ja rento ilmapiiri studiossa vallitsi. Tällaiset taustaseikat tuskin ovat haitaksi pelille.

Kristian Nymoen



2013

FANTSUA FANTASIAA 1

Muutos fantasiakempelempään maailmaan on tehnyt hyvää pelin visuaaliselle ilmeelle ja sallinut myös suunnittelijoiden käyttää enemmän taiteellista vapautta erityisesti vihollisten suunnittelussa ja näiden animoinnissa.

JOUKOSSA ON VOIMAA 2

Yhteistyö on edelleen kuningas. Pelaajat voivat yhdistää kykynsä ja luoda voimakkaita komboja, jotka ovat kriittisiä suurten vihollisjoukkojen voittamiseksi.

Sacred 3 on tarkoitettu moninpeliä varten, koska tekoälyn ohjaamien tovereiden teho ei yllä ihmispelaajien tasolle.



SACRED 3

Alusta PC / PC / Xbox 360 Kehittäjä Keen Games
Julkaisija Deep Silver Pelityyppi Roolipeli

HACK & SLASH -PELIEEN VERTAILU tapaa aina päätyämään yhteen nimeen, joka on Diablo. Tämä ei ole kuitenkaan pysäyttänyt pelikehittäjiä yrittämästä, ja yksi apajille pyrkivistä peleistä on Sacred-sarjan tuorein edustaja.

Ensimmäinen merkittävä muutos on konseptin rajoittaminen aiemmista osista. Siinä missä nämä tunnettiin

valtaisista maailmoistaan, on Sacred 3 päätetty jakaa tasoisiksi. Tämä päätös saa sarjan vanhat fanit luultavasti harmistumaan, mutta tällä on ollut positiivinen vaikutus ympäristöihin. Näkemässäni kahdessa tasossa oli suorastaan henkeäsalpaavia maisemia, joista toisen taustat näyttivät aivan vesiväreillä maalatuilta tauluilta. Graafinen tyyli onkin kokenut muutoksen. Sacred 3 on hylännyt realistisen, keskiaikaisen tyylin siirtäen uuden pelin lähemmäksi Diabloa. Hahmot ja taustat ovat luovia ja värikkäitä, mutteivät yhtään vähemmän mielenkiintoisia.

Hahmoluokan valinta on ratkaisevaa, ja kokemukselta on pyritty tekemään mahdollisimman vaihteleva näi-

den kautta. Tietyn hahmot voivat kokea kentistä osia, joita muut eivät pysty saavuttamaan. Jotkut ovat eivät aukea kuin tietyille hahmoluoille, mikä puhuu entisestään moninpelin painotuksen puolesta.

Sacred 3 on näyttävien osa sarjassaan. Grafiikkatyylin muutos antaa modernin vaikutelman, ja vaikka kehittäjät ovat eliminoineet tästä osasta avoimen maailman, on siinä tästä huolimatta vielä ainekset pitkäikäiseen seikkailuun. Kestoa luvataan jopa sata tuntia. Sacred 3 valmistuu vasta vuonna 2013, mutta ainakin näillä näkymin lopputulos vaikuttaa sängen lupaavalta.

Lorenzo Mosna



Little Big Planet Karting

Alusta **Playstation 3** Pelityyppi Ajopeli Julkaisu 7. marraskuuta

Little Big Planet Karting on hyvissä käsissä United Front Gamesilla. Se on tunnistettavissa selvästi sarjansa peliksi, ja sekä viehättävä ilme että editointityökalut ovat mukana. Jopa osia Little Big Planet 2:n moottorista on tuotu uuteen projektiin, joten fanien pitäisi olla kotonaan Säkkipojan istuessa kart-auton rattaiin.



Splinter Cell: Blacklist

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu Maaliskuu

Vaikka Splinter Cell: Blacklist antaa Sam Fisherille uuden äänen ja tarjoaa aiempaa toiminnallisempia vaihtoehtoja, on vanhoja faneja rauhoiteltu näyttämällä, että pelin kentät taipuvat myös ilman, että kukaan saa edes tilaisuutta ampua Fourth Echelonin erikoismiestä. Sarja saattaaakin olla pääsemässä taas uusiin korkeuksiin.



Rambo: The Video Game

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2013

Rambo-peliä ei ole kuopattu, vaikka hijaista on pidellyt. Peli pohjautuu kolmeen ensimmäiseen elokuvaan ja lainaa niistä tunnettuja kohtauksia toimintapelin tarpeisiin (kuvasa First Bloodin poliisiase-ma). Laatu jää vielä nähtäväksi, kehittäjä Teyonin edellinen tuotos Heavy Fire: Afghanistan kun oli karkea floppi.



Transformers Prime: The Game

Alusta **3DS / DS / Wii / Wii U** Pelityyppi Toiminta Julkaisu Joulukuu

Activision julkaisee loppuvuodesta uuden Transformers-pelin nimeltä Transformers Prime: The Game, joka lupaa pelaajille metallista nyrkkiä sekä tietysti myös ajo-osuuksia. Elokuvien sijaan peli perustuu uusimpaan animaatio-sarjaan. Se julkaistaan peräti neljälle eri Nintendo-konsolille loppuvuoden aikana.



Iron Sky: Invasion

Alusta **PC / PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 30.11.

Reality Pumpin Grace 2 -moottorilla pyörivä toimintapeli säilyttää maapallon puolustamisen kuunatsien invaasiolta pelaajan kanssa seikkailun pelissä on mukana poliittisia ja taktisia komponentteja, ja sen alusmallit on kopioitu suoraan elokuvasta. Iron Sky: Invasion julkaistaan 30. päivä marraskuuta, mutta siitä on nähty vasta komeita kuvia.



Assassin's Creed III: Liberation

Alusta **PS Vita** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2. marraskuuta

Emopelin tarinaan nivoutuva Assassin's Creed III: Liberation sisältää ensimmäisen pelattavan naispuolisen salamurhaajan koko sarjassa. Peli sijoittuu New Orleansiin vuosien 1765 ja 1780 välille, ja siinä seikkailee ranskalais-afrikkalainen Aveline de Grandpré. Ubisoft on kertonut, että tämä kohtaa pelissä ACIII:n päähenkilön Connorin.



Monster Hunter 3 Ultimate

Alusta **3DS / Wii U** Pelityyppi Roolipeli Julkaisu Maaliskuu

Monster Hunter -sarja kannustaa pelaajia illanviettoihin, sillä ristiin-pelaukset Wii U:n ja 3DS:n välillä onnistuu vain saman katon alla. Yksi pelaajista vie ison ruudun samalla, kun kolme kaveria vääntää peliä 3DS:llä. Vieraat voivat viedä etenemisensä mukanaan omalle kotikonsolilleen. Peliä voi myös pelata verkossa, mutta vain Wii U:lla.



Army of Two: The Devil's Cartel

Alusta **PS3 / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu Maaliskuu

Army of Two:n jatko-osan takana on Dante's Infernon ja Dead Spaceen kehittämä Visceral Games, ja sitä voi pelata kaverin kanssa sekä jaetulta ruudulta että verkossa. Naamioitu muskelikaksikko ottaa mittaa Meksikon kovimmista huumekartelleista, mutta kyseessä ei ole kuitenkaan sama kaksikko kuin edellisissä sarjan osissa.



Trine 2: Director's Cut

Alusta **Wii U** Pelityyppi Tasohyppely / Pulmapeli Julkaisu 30.11.

Yksinomaan Wii U:lle tuleva Director's Cut sisältää ehostuksia alkuperäiseen Trine 2:een verrattuna. Mukaan on lisätty uusi Magic Mayhem -nelinpelitila ja piilotettu kenttä, ja onpa myös grafiikkaa ja pelattavuutta viillattu. Sisältöön kuuluu myös Goblin Menace -lisäosa konsoliyksinoikeudella. Peli ilmestyy ladattavassa muodossa.



Zone of the Enders: HD Collection

Alusta **PS3 / PS Vita / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 2012

Zone of the Enders ja tämän jatko-osa The 2nd Runner julkaistaan teräväpiirtomuodossa yksissä kansissa. Ensimmäisen pelin tarina on itsensä Hideo "Metal Gear" Kojiman kynästä, ja tämä on toiminut myös toisen tuottajana. Molemmista peleistä löytyy kuitenkin tiuhaa toimintaa futurististen robottitaisteluiden merkeissä.



Marvel Avengers: Battle for Earth

Alusta **Wii U / Xbox 360** Pelityyppi Toiminta Julkaisu 30. marraskuuta

Avengers-elokuvasta alkujaan suunniteltu peli kaatui THQ:n talousongelmiin, mutta nyt Ubisoft palkkaa samaan meininkiin pohjautuvalla The Avengers: Battle for Earthillä. Kyseessä ei ole sovitus leffasta, vaan Marvel-sarjakuviin nähtyyn Secret Invasioniin pohjautuva taistelupeli. Elokuvan hahmot ovat kuitenkin pelattavissa.



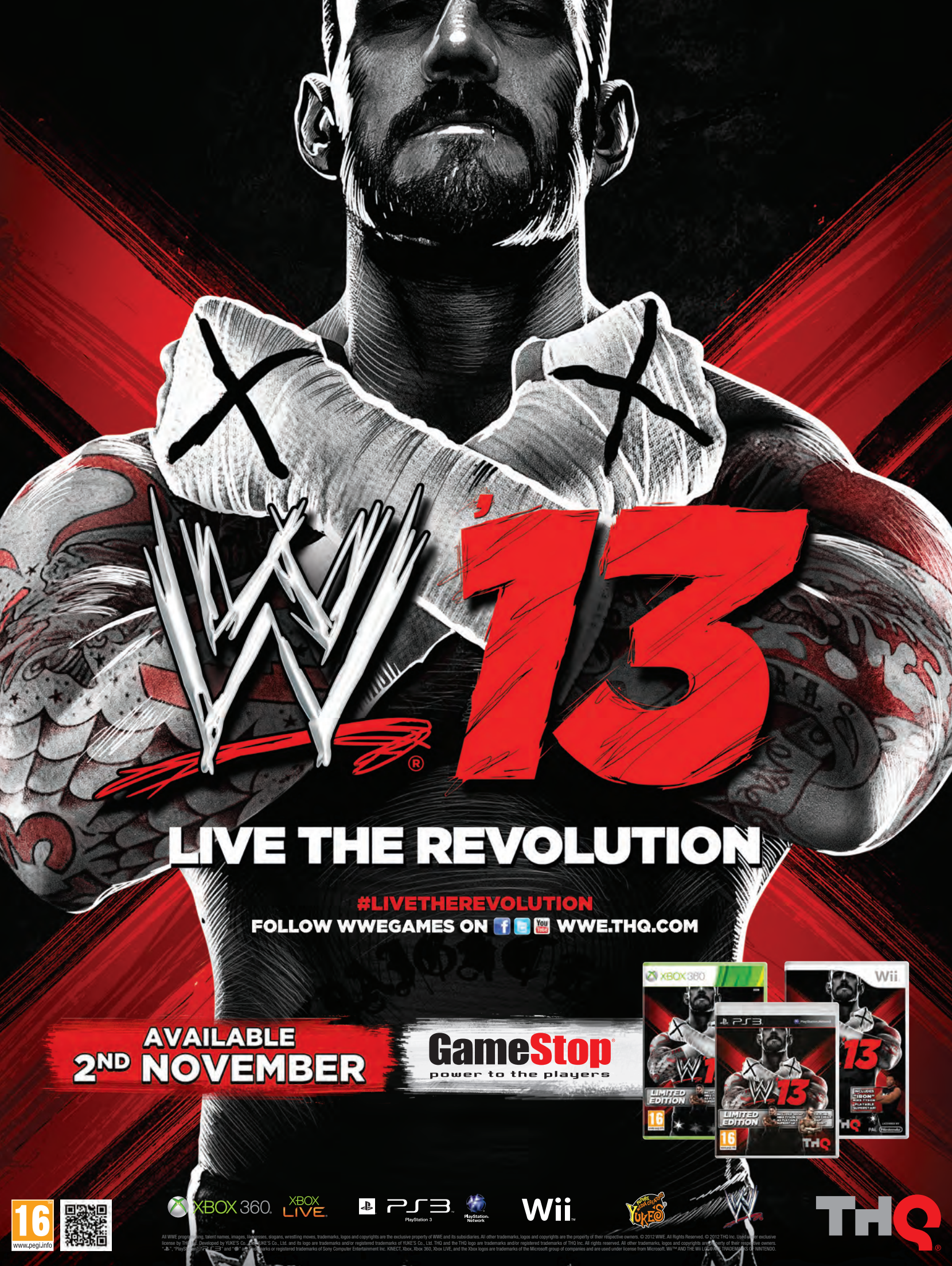
Luigi's Mansion: Dark Moon

Alusta **Nintendo 3DS** Pelityyppi Tasohyppely Julkaisu 2013

Mitä kummia? Mario on hukassa ja aaveet ovat taas vallanneet kartanon. Se voi tarkoittaa vain sitä, että on taas Luigin vuoro astua valokeilaan. Luigi's Mansion 2 julkaistaan ensi vuonna 3DS:lle. Projektissa on mukana itse Shigeru Miyamoto, ja pelistä on luvattu edeltäjänsä pulmailukeskeisempää. Luigin apuna häirii Toad.



HEADSETS. NOTHING ELSE.



LIVE THE REVOLUTION

#LIVETHEREVOLUTION

FOLLOW WWE GAMES ON    WWE.THQ.COM

AVAILABLE
2ND NOVEMBER

GameStop
power to the players



16



 XBOX 360

XBOX LIVE

 PS3



Wii



THQ

All WWE program names, talent names, images, logos, slogans, wrestling moves, trademarks, logos and copyrights are the exclusive property of WWE and its subsidiaries. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. © 2012 WWE. All Rights Reserved. © 2012 THQ Inc. Used under exclusive license by THQ Inc. Developed by YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners. *B, *PlayStation 3, *PS3 and * are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii™ AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

F 2012

Formula 1™



FEEL IT

ALL THE OFFICIAL CARS, DRIVERS AND CIRCUITS
FROM THE 2012 FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP™



www.formula1-game.com
www.facebook.com/formula1game





OUT NOW



© 2012 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "Ego" and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Codemasters Racing"™ and "Racelife"™ are trademarks of Codemasters. An official product of the FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. F1 FORMULA 1 logo, F1 logo, FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP logo, FORMULA 1, FORMULA ONE, F1, FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP GRAND PRIX and related marks are trademarks and registered marks of Formula One Licensing BV, ett bolag inom Formula One gruppen. Licensierade till Formula One World Championship Limited. Alla rättigheter förbehållna. Developed and published by Codemasters. 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. "B", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

 **CODEMASTERS**
racing

KURAHANSKAT
MATKAAN!

TOP 10 HITTIÄ HUODIKSI

Listasimme kymmenen nimekästä sarjaa, jotka ovat menettäneet suuntansa vuosien mittaan.

KAIKKI ALKOI NIIN HYVIN: MILJONIA MYYTYJÄ KAPPALEITA, ARVOSTELU-
MENESTYKSIÄ, KOKO ALALLE SUUNTAAN NÄYTTÄVIÄ PÄÄHAHMOJA. SAMPPANJA
VIRTASI, SIJOITTAJAT RIEMUITSIVAT, EIKÄ PILVENHATTARAA NÄKYNYT
HORISONTISSA. MIKÄÄN TÄHTI EI KUITENKAAN TUIKI IKUISESTI. VUOSIEN
VARRELLA USEAT PELISARJAT OVAT HUKANNEET SÄDEKEHÄNSÄ. JOISSAIN
TAPAUKSISSA AHNEUS ON OTTANUT JÄRJESTÄ VALLAN JA JATKO-OSIA ON
LYPSETTY NOPEIDEN VOITTOJEN TOIVOSSA. TOISSA JULKAISIJAT OVAT TAAS
PANIIKISSA PESTANNEET UUDEN KEHITTÄJÄN, MIKÄ ON MONESTI JOHTANUT
VIELÄ HURJEMPIIN LOPPUTULOKSIIN. TÄSSÄ ARTIKKELISSA KURKISTAMME
MUUTAMIIN KYLMÄÄVIIN ESIMERKKEIHIN.



MITEN OLSI
SITTENKIN
JOUSIPYSSY?

EI, EI EI!
HUULET OVAT
EDELLEEN
LIIAN PIENET!

MEIDÄN ON SAATAVA
ISOMMAT RINNAT.
MUUSTA EI VÄLÄ.
LARAN RINNAT OVAT
KAIKKI KAIKESSA!

TURKOOSIA. EIKÖ?
KUKA PÄÄTTÄÄ LARAN
PAIDAN VÄREISTÄ?

SHORTSIEN ON
OLTAVA PALJON
LYHYMMÄT. MITEN
OLSI **STRINGIT**?
KUKA KANNATTAA?



10. TOMB RAIDER

Lara Croft on peli-ikoni, mutta kestääkö suosio vuosikymmenen hutiloinnin?

Myönnettäköön, että ensi vuoden Tomb Raider näyttää vaihteeksi lupaavalta, mutta Lara Croft on pudonnut aika kauas alkuperäisestä loistostaan. Mullistavien ensimmäisten osien jälkeen sarja on ollut pahasti luisussa. Siinä missä alkuperäinen Tomb Raider puski toimintaseikkailugenreä eteenpäin, esitellen siinä sivussa ikonisen sankarittaren, uudelle vuosituonnelle tullessa kehittäjät sortuivat hätköintiin ja hutilointiin, joka vesitti sekä Tomb Raiderin että Laran maineen.

Ensimmäiset viitteet rahastuksesta kantautuivat sieraimiin jo Tomb Raider III:n mukana. Kolmas osa ilmestyi vuonna 1998, vain kaksi vuotta ensimmäisen osan jälkeen. Peli ei tuonut paljoakaan uutta, ja siten Tomb Raider alkoi tuntua seisahtuneelta. Todellinen fiasko koettiin kuitenkin vasta 2003, kun

Angel of Darkness ilmestyi. Peli oli keskeneräinen, taistelukohtaukset kehnosti suunniteltuja, kamera ei pysynyt alkuunkaan toiminnan tahdissa ja kontrollit olivat raivostuttavan kömpelöt. Peli floppasi ja Eidos sai tarpeekseen. Yhtiö siirsi kehitysvastuun Core Designilta Crystal Dynamicsille, joka pelasti ainakin osan Laran maineesta kolme vuotta myöhemmin julkaistulla Tomb Raider Legendillä. Peli oli kuitenkin kaukana siitä, mitä sarja parhaimmillaan edusti. Legend oli enemmänkin paluu vanhaan kuin sysäys uuteen aikaan. Ensi keväänä näemme, miten nuorempi versio Lara Croftista menestyy Tomb Raiderin täydessä uudelleentulkinnassa. Jos peli osoittautuu halvaksi Uncharted-johdannaiseksi, lienee Laran paras vetäytyä eläkkeelle.

09. DEAD OR ALIVE

Kehittäjien resurssit hukkuivat siikoneihin.

Vuonna 1996 taistelupeliskeneä dominoivat Capcom, Sega ja SNK. Menestystä kipeästi janoava Tecmo oli pestannut ohjelmoijaksi uhmakkaan Tomonobu Itagakin, joka löi johdon kanssa vetoa siitä, että tekisi suosittuun taistelupeliin. Peli oli Dead or Alive. Nimi heijasteleekin projektiin liittyneitä kovia panoksia. Jotta peli varmasti erotuisi kilpailijoistaan, Itagaki ja tämän muodostama Team Ninja panostivat kolmiulotteiseen grafiikkaan ja erityisesti seksikkäisiin naishahmoihin. Kohahduttavan pinnan alta löytyi kuitenkin myös mainio taistelupeli, joka viimeistään toisen osansa jälkeen täytti Itagakin lupaukset. Ennen pitkää sarja kuitenkin harhautui rantalentopallon ja uusintajulkaisujen maailmaan, ja neljännen osan ilmestyessä 2006 monet fanit olivat siirtyneet muualle. Syyskuussa julkaistu viides osa, joka on eri suunnittelijoiden käsialaa, ei päde enää edes laadullisesti, vaan sortuu kaikkien kosiskeluun vetoamatta kehenkään.



08. CRASH BANDICOOT

Muistaako kukaan enää Crashiä?

Kehittäjänvaihdos voi olla vaarallista. Vaikka pelisarja näennäisesti jatkaisikin tutuilla raiteilla, saattaa tuotoksista kadota sielu. Näin kävi Crash Bandicootille. Huippustudio Naughty Dogin luoma tasohyppelysarja oli Playstationin vetonaula 1990-luvun loppupuolella, ja kolmessa ensimmäisessä osassaan punaisen pussimäärän seikkailut pitivät hyvin pintansa Nintendon putkimiestä ja Raren karhuja vastaan. Sitten Naughty Dog alkoi kehittää Jak & Daxteria, minkä seurauksena Traveller's Tales ja Radical Entertainment pääsivät Crashin rattiin. Sarja ei ollut enää entisensä. Crash Tag Team Racing oli kalpea Super Mario Kart -kopio. Crash of the Titans vuodelta 2007 kömmähti kriittisissä paikoissa, kuten kenttäsuunnittelussa ja sisällön monipuolisuudessa (huolimatta joistakin innovaatioistaan). Mind Over Mutant (2008) sisälsi ärsyttävän kamerasysteemin ja itseään toistavia tehtäviä. Näiden myötä sarja on vähin äänin painunut unholaan.



07. PRO EVO SOCCER

Jalkapallosarja käy läpi identiteettikriisiä.

Konamin jalkapallosarjoista Pro Evolution Soccer on osoittautunut sitkeimmäksi. Siinä missä International Superstar Soccer katkaistiin 2003, PES kamppailee edelleen vuosittain EA:n FIFA-sarjan kanssa. Taistelu futisfanien rahoista on usein ollut tiukkaa, mutta monille lajiin vakavasti suhtautuville Pro Evolution Soccer oli pitkään se selkeä ykkösvalinta. Sarjan kehittäjät tuntuivat menevän äärimmäisyyksiin mallintaessaan jalkapalloa niin realistisesti ja tarkasti kuin konsoleilla oli mahdollista. Peli yksinkertaisesti toimi. Konsolisukupolven taitteessa futishelmen kiilto alkoi kuitenkin tahriintua. Yhtäkkiä EA:n peli oli se, joka tarjosi enemmän innovaatioita ja hyödynsi uusia laitealustoja parhaalla mahdollisella tavalla. Viime vuosina Pro Evolution Soccer on hakenut epätoivoisesti identiteettiään ja kadonnut samalla myyntiiloilta, joilla se ennen nautti suursuosiota. Onneksi tämän vuoden versio on selvä parannus Pro Evon kehityssuuntaan.



06. RESIDENT EVIL

Sarjan matka nerokkaasta kauhusta monipeliräiskinnäksi.

Resident Evil tempaisi mukaansa heti ensimetreillä. Sen tarjoama kokemus oli omana aikanaan harvinaisen väkevä sekoitus jännitystä, kauhua ja toimintaa, joka ei kuitenkaan tuonut turvaa. Oltiinpa sitten kartanon synkillä käytävillä tai Raccoon Cityn sydämessä vaara ei koskaan tuntunut olevan kaukana. Salamyhkäisen Umbrella-järjestön zombit olivat aina valmiita tarttumaan pelaajaa olkapäästä, varsinkin kun ammuksia oli vähiten saatavilla. Resident Evil 4 modernisoi sarjaa upeasti Gamecubella, mutta ytimessä oli edelleen tuttu resepti, joka nosti niskavillat pystyyn. Sitten sarja taittoi jyrkästi toiminnallisempaan suuntaan.

Resident Evil 5 oli odotuksiinsa nähden pettymys ja kevään Operation Raccoon City verraten keskinkertainen nettiräiskintä Resident Evilin universumissa. Näillä teoilla Capcom on johtanut yhden kaikkien aikojen nerokkaimmista kauhupeleistä asemaan, jossa se ei tarkalleen tiedä, millä puolella tietä seisoi. Onneksi uusi Resident Evil 6 on pätevä peli omalla monisäikeisellä tavallaan, mutta osa faneista saattaa silti kysyä, onko se enää "aito Ressa".

KODAK ▶ 0036 SE 204 GAMEREACTOR



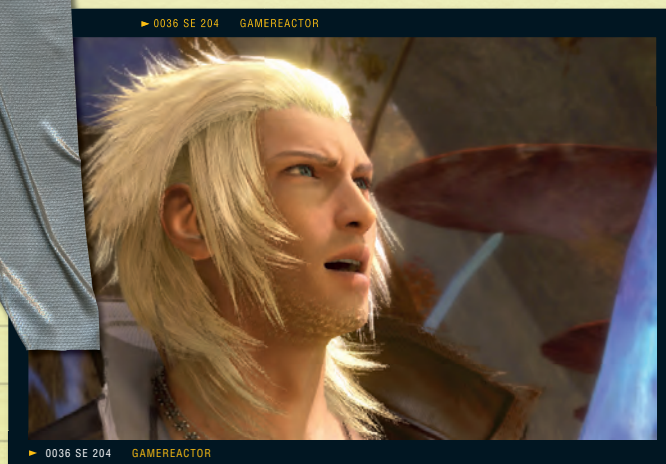
▶ 0036 SE 204 GAMEREACTOR



05. TONY HAWK'S PRO SKATER

Skeittipelien kuningas lypsettiin loppuun.

Tuiki tuntematon Neversoft löi monet ällikällä julkaisemalla yhden kaikkien aikojen parhaimmista extreme-urheilupeleistä Playstationille vuonna 1999. Tony Hawk's Pro Skater nosti skeittikulttuurin kertarysäyksellä uudelle kultakaudelleen koukuttamalla miljoonat pelaajat tiukoilla kontroleillaan, kaistapaisilla komboillaan, X Games -henkisellä presentaatiollaan ja kovaa puhaltavalla soundtrackillään. Menestystä seurasi jatko-osia vuotuisen tahtiin ja yhä useammille alustoille. Tovin kaikki toimi kuin rasvattu, mutta niin kuin monesti ennenkin, ideat alkoivat hiljalleen ehtyä. Kireä julkaisu- ja pakonomainen uudistumistarve johtivat mitä kummallisimpiin suunnitteluratkaisuihin, jotka lopulta syöksivät sarjan raiteiltaan. Julkaisijapuolellakin tämä viimein ymmärrettiin ja sarja laskettiin vaivihkaa hautaan.



04. FINAL FANTASY

25-vuotisjuhlan yllä on synkkiä pilviä.

Final Fantasy -sarjan merkitystä nykyiselle pelikulttuurille ei pidä vähätellä. Se on avannut ovia niin The Elder Scrollsin läpimurrolle kuin Playstationin suosiollekin, sekä luonut pohjaa ilmiömäisille välivideoille osana pelien tarinankerrontaa. Sarjan eepiset tarinat, syvät pelimekaniikat ja mestarilliset musiikit kipusivat aina vain korkeammalle tasolle sarjan edetessä Nesiltä Super Nintendolle ja siitä Playstationille. Tämän jälkeen kehitys on kuitenkin takkuillut, tuottajat vaihtuneet ja selkeä suunta tuntuu olevan hakusessa. Kaksi viimeisintä yksinpeliä ovat olleet pettymyksiä, eivätkä luvutetut sivuosat ole valmistuneet ajallaan. Eniten ongelmia tuottaa kuitenkin verkkoroolipeli Final Fantasy XIV, joka floppasi pahanpäiväisesti ja jota suunnitellaan nyt alusta pitäen uudelleen Realm Reborn -lisänimen kera.



03. NINJA GAIDEN

Mestarininjan zen-opit ovat unohtuneet sarjan vetäjiltä.

Vielä kuulee kerrottavan legendaä siitä, kun Ryu Hayabusan oli kulmakunnan kovin ninja. Tämän tähdittämä Ninja Gaiden oli siistein, kovin ja ehdottomasti brutaalein peli, mitä saattoi pelata. Pelaajalle ei annettu helpotuksia vaikeiden kohtien läpäisemiseksi, veri lensi joka kohtauksessa valtoimenaan ja Ryun katana oli teroitettu yhtä teräväksi kuin tämän jalkatyökentelykin.

Kun Ninja Gaiden julkaistiin Xboxille vuonna 2004, se nautti lähes yksinomaan suitsutusta. Neljä vuotta myöhemmin Ninja Gaiden II ei enää onnistunut uusimaan menestystä. Peli oli ehdottomasti brutaalimpi, mutta siitä uupuivat sielu ja viimeistely. Pian julkaisun jälkeen taustalta paljastui riita suunnittelija Tomonobu Itagakin ja julkaisija Tecmon välillä. Itagaki lähti ja jätti sekä Dead or Alive'n että Ninja Gaidenin muiden käsiin. Kun Ninja Gaiden III julkaistiin viime kesänä, Ryu oli menettänyt täysin otteensa. Monotoniset kentät ja yksinkertaistettu taistelu ovat vain varjo siitä hekumasta, mitä sarja ennen tarjosi. Eikä tulevaisuus näytä järin lupaavalta zombispin-offeeneen. Kyllä, tekeillä on Yaiba: Ninja Gaiden Z.



02.
SONIC
THE

HEDGEHOG

Sininen tukka ja punaiset tossut – ei, kyllä Soniciin kuuluu muutakin.

Sega on sählännyt maskottinsa kanssa niin monta vuotta, ettei uutisiin jatko-osista voi suhtautua varauksettomasti. Alkuperäiset Sonicit olivat kuitenkin ansaitusti menestystarinoita. Sarja löysi oikean tasapainon vauhdikkuuteen, ja yhdessä sinisen siilin tiukan asenteen kera sen onnistui erottua edukseen genren nestorista Mariosta.

Dreamcastille julkaistu Sonic Adventure toi sarjan myöhemmin 3D-aikaan. Peli oli onnistunut, mutta sen jälkeen jokin meni vikaan. Sonic Heroes (2004) kärsi huonosta kamerasta, hirvittävästä äänityöskentelystä ja muista pelikokemusta verottavista ongelmista. Shadow the Hedgehog (2005) petti sekin pelattavuudeltaan ja hukutti sarjan Sonicille epäluonnolliseen pimeyteen.

Tämän jälkeen Sega alkoi puhua sarjan uudelleenkäynnistyksestä. Vuonna 2006 puheet johtivatkin yksinkertaisesti nimettyyn Sonic the Hedgehogiin. Harmi vain, että peli oli täyttä roskaa. Kameranysteemi oli vielä tuskallisempi

kuin aiemmin, kentät huonosti suunniteltuja ja yleisesti täysin ala-arvoinen toteutus sai fanit kiroamaan Segan syvimpään helvettiin. Peliä pelatessa ei voinut kuin ihmetellä, olivatko kehittäjät testanneet peliään lainkaan. Sonic Unleashed herätteli uutta toivoa vuonna 2008, mutta oli jälleen monille pettymys. Tällä kertaa Sega oli keksinyt muuttaa Sonicin ihmissudeksi, jolle varatut toimintapainotteiset yöosuudet tärvelivät tylsyydellään ne lupaukset, joita Sonic Unleashed perinteisimmillään tarjosi. Jos Segalla olisi ollut Sonicin kanssa enemmän tahdikkuutta ja malttia, sarja saattaisi olla yhtä vahva kuin Mario on tänäkin päivänä. Pitää muistaa, että Sonic Generations ylsi arviossaan arvonsanaan 7/10 ja spin-off-sarja Sonic & All-Stars Racing on ollut viihdyttävää kaahailuhupia. Sonic kaipaa kuitenkin enemmän laadukkaita ydinpelejä kääntääkseen rehellisesti sanottuna aika masentavan kurssinsa.

01. SILENT HILL

Innovatiivisesta psykologisesta kauhusta korniksi ja kliseiseksi hömpäksi.

Olipa kerran pelisarja, jonka kauhu oli niin viiltävää, että monet nostivat suosiolla kätensä ilmaan turvatakseen edes hippusen yönistään. Silent Hillin tunnelma ei vaatinut teknisesti monimutkaisia elementtejä, vaan sinänsä yksinkertaisten asioiden taidokasta ja oivaltavaa yhteensovittamista. Näihin peruslementteihin kuuluivat esimerkiksi tasainen radion kohina, tukahduttava hernerokkasumu ja klaustrofobiset kamerakulmat, jotka tekivät puitteista automaattisesti odottavan painostavat. Kun pelaaja oli ajettu tällaiseen mielentilaan, alkoi eteen tulla lähes perverssillä tavalla vääristyneitä hirviöitä, jotka olivat paitsi fyysisesti myös psyykkisesti kovia vastuksia. Kolmessa ensimmäisessä osassaan Silent Hill tarjosi veretseisauttavaa psykologista kauhua, jonka ainutlaatuista tunnelmaa mikään muu peli ei ole täysin peitonnut.

Hiljalleen alan trendit vetäytyivät kuitenkin kauemmas kauhusta. Konami aikoi varmistaa sarjansa menestyksen tekemällä Silent Hill 4: The Roomiin toimintaa korostavia rakenneuudistuksia, mutta pelipä floppasi. Tämän

jälkeen Konami antoi sarjan ulkopuolisen kehittäjän käsiin, mikä vain vaikeutti Silent Hillin tilannetta. Kehittäjänvaihdos syvensi suunnitteluongelmia siitä, miten uudet näkemykset ja vanhat ominaisuudet tulisi tasapainottaa, ja vähän kaikkia koskkellessa touhusta katosi punainen lanka. Sarja muuttui mainiosta kauhuklassikosta keskinkertaiseksi sekamelskaksi. Sen sijaan, että uudet osat menisivät sarjan ytimeen, psykologisen kauhun äärelle, ne tarjoavat mauttomia, hengettömiä ja pinnallisia elementtejä b-luokan kauhukirjastosta. Pelit ovat olleet myös huonosti viimeisteltäviä.

Sarjan kulta-ajoista on nyt jo kymmenisen vuotta. Tänä vuonna julkaistiin tähän asti kehnoin jatko-osa Silent Hill: Downpour sekä laiska HD-kokoelma. Pian on luvassa moninpeliversio Silent Hill: Book of Memories. Faneille nämä ovat tärppäitä haavoihin. Konamin olisi jo aika ryhdistäytyä ja pistää sarjansa ruotuun tai lakata nimen tarveleminen yhdentekeillä jatko-osilla.

VATRA GAMES OLI VASTUUSSA SILENT HILL: DOWNPOURIN KEHITYKSESTÄ. MYÖHÄSTELYJEN JÄLKEEN KÄTEEN JAI LUMPIKESKINKERTAINEN PELI.

War of the Roses™





JATKA TARINAA... LATAA BLIPPAR-SOVELLUS JA HERÄTÄ RESIDENT EVIL -MAAILMA HENKIIN.



18
www.pegi.info

 facebook.com/residentevil

 youtube.com/residentevil

 #RE6

© CAPCOM CO., LTD. 2012 all rights reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE ja Xbox-logot ovat Microsoft-konsernin tavaramerkkejä. Niitä käytetään Microsoftin antamalla luvalla.

 XBOX 360.

PIILOPAIKKOJEMME VÄHENTYESSÄ
KÄÄNNYIMME TOIVON PUOLEEN
MUTTA SE OLI JO KAIKONNUT



Kotiin toimitettuna alk. **43,44**
www.vpd.fi



NO HOPE LEFT

WWW.NOHOPELEFT.COM

Xbox 360® -VERSIO NYT MYNNISSÄ!

HAE KOLME UUTTA PELIMUOTOA XBOX LIVE:STÄ.

CAPCOM

**XBOX
LIVE**

Jump in.

The Lord of the Rings Online

RIDERS OF ROHAN

5 EXCLUSIVES



THE ROHIRRIM TITLE: FRIEND OF THE MARK



ROHIRRIM ELITE GUARD MOUNT



ROHIRRIM RED

WWW.LORONLINE.COM

IN STORES OCTOBER 19TH 2012. B

THE LORD OF THE RINGS ONLINE™ interactive video game © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc and patents pending. All rights reserved. Middle-earth Poster Map © 2007 The Saul Zaentz Company, d/b/a Middle-earth Enterprises (SZE), under license to Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. "The Lord of the Rings Online", Middle-earth Enterprises logo, "The Lord of the Rings" and the names of the characters, events, items and places therein are trademarks or registered trademarks of SZE under license to Warner Bros. Entertainment Inc. Turbine and the Turbine logo are trademarks or registered trademarks of Warner Bros. Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. TM & © New Line. Lord of the Rings Online and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks or registered trademarks of SZE under license to WBIE. WB GAMES LOGO, WB SHIELD.™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s12)

The Lord of the Rings Online

Riders of Rohan

Five DLC



Rohirrim Elite Guard
Statted Cloak



Rohirrim Skipped Solider

Five Retail



Dawn Mount

LOTRONLINE.COM



BUY THE GAME AT **GameStop**
power to the players



Arviot



DISHONORED

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA / HIIVISKELY Kehittäjä ARKANE STUDIOS Julkaisija BETHESDA SOFTWORKS Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 18

Tasapainoinen sekoitus toimintaa ja hiiviskelyä puraisee Deus Ex- ja Thief-faneja.

Dishonored kertoo keisarinnan henkivartijana toimineesta Corvo Attanosta, joka joutuu syytettyksi tämän salamurhasta. Vaikka oikeat syylliset halusivat mestauttaa syntipukkinsa, on erällä maallisilla ja ylimaallisilla tahoilla muita suunnitelmia. Pian ex-henkivartija katoaa naamion taakse kosto mielessään.

Harvemmalla pelillä on esittävä näin lupaavaa sukupuuta. Vaikka Arkane Studios ei varmasti ole (vielä) kaikille tuttu nimi, löytyy Dishonoredin takaa mm. kaksi alkuperäisen Deus Ex:n suunnittelijaa sekä Half-Life 2:een visuaalisen leimansa jättänyt taiteilija Viktor Antonov. Kiireisemmät ovat jo nimenneet pelin ilmeen steampunkiksi, mutta sitä se ei ole. Vanhasta Britanniasta on otettu sen rumimmat piirteet, niin arkkitehtuurissa kuin naamoissakin, ja ne on istutettu yhteiskuntaan, jota ei pyöritetä höyryllä ja hammasrattailla vaan valaansavalla. Merelliset teemat ovat aina läsnä, ja lopputulos on omaperäinen ja kouraiseva.

Onnistunut visuaalinen suunnittelu yhdistyy Dishonoredissa grafiikkaan, joka muistuttaa hieman kulahtanutta öljymaalausta. Etäällä seisovat talot pelkistyvät pastellinsävyisiksi tilkuiksi, eikä tekstuurin viilaa ole selvästikään ollut kehittäjien listan kärjessä. Lopputulos on rumankaunis, ja kun siihen ensijärkyksen jälkeen ehtii tottumaan, alkaa siitä suorastaan nauttia.



● KERÄÄ KOKO SARJA

Pelissä riittää keräilemistä siitä pitävälle. Tällä kertaa kaikella käteen tarjuttavalla on myös jokin tarkoitus. Jos se ei avaa uusia kykyjä, muuttuu se suoraan rahaksi, poistaen tavarasirkuksesta yhden turhan välikäden. Maailmaan on myös ripoteltu runsaasti kirjoja sekä viestejä, joista voi lukea lisää rumankauniin Dunwallin taustasta.

Myös äänipuoli on sangen mukiinmenevää kamaa. Musiikki vaihtelee haikean melankolisesta tiiviin toiminnalliseen, pysyen koko ajan pelin maailmaan soveltuvana. Ääninäyttelijät on poimittu hyvin, mutta vaikka replat on hoidettu asiallisesti, on äänitekniikka välillä ketjuttanut ne yhteen liian hätäisesti kuin ilman välimerkkejä. Toisaalla vartijoiden repliikkeihinkin olisi suonut hieman vaihtelua.

Dishonored avaa salamurhaajien syksyn, joka jatkuu myöhem-

PIRISTÄVÄ UUTUUS HIIPPAILUN YSTÄVILLE

min vielä Hitmanin ja Assassin's Creedin merkeissä. Uskon pelin kuitenkin erottuvan edukseen. Se tarjoaa suorastaan erinomaista maastoa ja tekemistä hiljaisesta lähestymistavasta kiinnostuneille, mutta kun nurkan takaa tuleva vartija pääsee yllättämään, paljastuu tuore salamurhaaja myös sangen päteväksi mieheksi miekan ja pistoolin kahvassa. Taistelu on intensiivistä ja pelaaja joutuu esimerkiksi aktiivisesti torjumaan vihollisten pistot.

Edellä mainitut aseet ja pehmeät kengät eivät myöskään ole



2 URBAN STURBAN

Antonovin leima on vahva Dishonoredissa. 1600-lukulaiseen Lontooseen pohjautuvaa rähjäistä ilmettä rikkovat valtaiset metallivallit ja vartiotornit, jotka muistuttavat Half-Life 2:n Kaupunki 17:stä.

3 MITÄ KYLVÄÄ...

Dishonoredin maailma reagoi pelaajan valintoihin. Ruumiita pinoava kuoleman sanansaattaja saa koko maailman mustumaan. Ruttolaisia ja rottia vaelttaa kaduilla enemmän, ja liittolaisista vain julimmat arvostavat teurastajan toimia.

ainoat välineet voittoon. Corvon ylimaallinen mesenaatti on lahjoittanut tälle joukon kykyjä, joita voi avata ja kehittää tehtävistä löytyvien riimujen avulla. Nämä tekevät Corvosta täysimittaisen supersankarin, joka pystyy esimerkiksi kaukosiiirtymään paikasta toiseen ja manaamaan esiin vaarallisia rottalaumoja. Valikoimasta löytyy luonnollisesti myös Batmanin Arkham-peleistä muistutava kyky tiirailla seinien läpi. Vaikka kykyjä on vain kourallinen, on niistä moneen lähtöön, ja niiden avulla salamurhaajasta voi viilata superninjaa, taistelulenttien kauhua tai jotakin siltä väliltä. Mihinkään kykypuihin pelaajaa ei olla pakottamassa, vaan homman menen on valinnanvapaus.

Vapaus on Dishonoredin määrittäviä tekijöitä, mikä näkyy erityisen selkeästi tehtäväsuunnittelussa. Vaikka kyseessä ei olekaan varsinaisesti avoin maailma, saattaa tämän unohtaa laajoilla alueilla seikkaillessaan. Koska kohteisiin voi tunkeutua lukuisilla erilaisilla tavoilla, saa pelaaja toteuttaa itseään miltei vailla rajoitteita, eivätkä läpipelut rajoitu vain pariin "polkuun".

Vaikka Dishonoredin juonena toimii melko perinteinen koston tarina, pitää se koko ajan pelaajaa imussa. Tarinan ytimessä on keisarinnan orvoksi jäänyt tytär, joka toimii kontrastina synkälle maailmalle ja tuo peliin kovasti kaivatun ripauksen inhimillisyyttä ja lämpöä. Päätavoitteet tuppavat rönsyilemään joukoksi pienempiä tehtäviä, ja myös näissä korostetaan valinnanvapautta. Kyseessä on luultavasti ensimmäinen salamurhapeli, jonka voi läpäistä onnistuneesti tappamatta edes kohteitaan.

Dishonored on harvinaisen piristävä uutuus hiippailujen ystäville. Se tarjoaa erinomaista ninjailua, mutta pelaaja voi aina heittää myös toimintavaihteen päälle niin halutessaan. Vannoutuneita hiippailijoita odottavat toki ne arvokkaimmat saavutukset, jotka myönnetään esimerkiksi pelin läpäisystä ilman yhtään tappoa. Oli lähestymistapa sitten mikä tahansa, on kyseessä erinomainen peli, jota voi suositella erityisesti vanhan Deus Ex:n ja Thiefin ystäville.

9

Mika Sorvari

WOW: MISTS OF PANDARIA

PC MAC

Pelityyppi VERKKOROOLIPELI Kehittäjä BLIZZARD ENTERTAINMENT
Julkaisija ACTIVISION BLIZZARD Julkaisu JULKAISTU Pelaajia MMO Ikäraja 12



Mists of Pandaria lienee World of Warcraftin lisäosista eniten mielipiteitä ennakkoon jakanut paketti. Moni Wrath of the Lich Kingin synkempiä tunnelmia rakastanut uhkasi julkistuksen aikaan lopettaa koko pelin. Viikko julkaisun jälkeen kaikki on, jos ei annettu anteeksi, ainakin hyväksytty perusteeksi lykätä tuomiota tuonemmaksi.

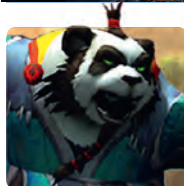
Pelaajan ensiaskelia Pandariassa rytmitetään välianimaatioilla ja mukana seuraavilla NPC-hahmoilla, jotka molemmat ovat kertaluokkaa laadukkaampia kuin Cataclysmiin räpelykset. Maisemat ovat komeita, konfliktin maku kova ja tarinan-kerronnassa on saavutettu se yksinpeleistä tuttu hyvä keskitaso, johon MMO-peleissä on turhaan pyritty. Pandariassa pääosassa on MMO-pelaajia puhutteleva pyrkimys rauhaan ja tasapainoon

PANDARIAN MAISEMAT OVAT KOMEITA

maailmassa, joka tuntuu vastustavan pelkkää yritystäkin.

Pandarenit aloittavat matkansa neutraaleina ja valitsevat joko Horden tai Alianssin leirin tasolla 10. Uutta munkkiluokkaa voi pelata myös kaikilla vanhoilla rodulla, poislukien goblinit ja worgenit. Voltit ja lentopotkut näyttävät mahtavilta pandojen suorittamina, mutta vanhemmat hahmomallit eivät aina ihan ota suoriutuakseen.

Uudet minipelit, maatila ja pokém... taistelulemmikit ovat mukavia puuhalsia. Maatilalta saa kerran päivässä korjattua sadon, joka pitää istuttaa ja hoitaa kasvukuntoon. Satojen optimointi ja farmin parantelu luovat pientä vaihtelua, mutta käytännössä järjestelmä on hyvin yksinkertainen.



1 MIKÄ PANDAREN?

Uutena rotuna mukaan tulleet pandat eivät ole niin lupsakoita kuin luulisi. Niin paljon kuin puhutaankin maanviljelystä, hyvästä ruuasta ja sisäisen rauhan ja tyyneyden tärkeistä, tosipaikan tullen nallet pistävät haisemaan ja läski tummuu.

2 VASTAANTULIJAT

Pandavaltaa edeltäneen sotaisan Mogu-imperiumin uuden nousun estäminen on eräs tarinan juonteista, mutta muissa tehtävissä nähdään niin kungfumestareita kuin kummallisia ötökkämiehiäkin.

Pet Battle tapahtuu kolmen elikon seteisä areenatyypisesti pelaajien välillä. Koska kyseessä on MMO, toisten lemmikeitä ei voi kaapata ja kisa käydään lähinnä leuhkimis-oikeuksista. Tasapainotus järjestelmässä on yllättävän kohdallaan, mutta selvä etu on niillä, joilla on harvinaisia lemmikeitä.

Heikointa Pandariassa ovat WoW:n selkärangan tähän asti muodostaneet instanssit ja varustehippa. Suurin osa uusista instansseista on rajattu vasta heroic-tasolle, oletettavasti jotta pelaajien olisi pakko kerätä tasonsa ulkona maailmassa tehtävien kautta. Myös instanssien vaikeusaste on viilattu anteeksiantavaksi. Tämä on hyvä uutinen satunnaispelaajille, mutta taitavimmille tehopeleilijalle se meinaa, että Pandaria on äkkiä nähty.

Varsinaisen endgamen haastavuus ja tasapaino on vielä avoin kysymys. Blizzard näyttää jatkavan linjaa, jossa huippupelaajien haastevaatimusten sijasta peli tukee mahdollisimman montaa erilaista tapaa viettää aikaa Azerothissa. Toistaiseksi ratkaisu tuntuu hyvältä. Aika kertoo, kantaako se seuraavaan, viimeiseen lisäosaan asti.

8

Susi Vaasjoki



DEAD OR ALIVE 5

PS3 X360

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä TEAM NINJA
Julkaisija TECMO KOEI Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-4 Ikäraja 16

Dead or Alive -sarja on aina edustanut nopeatempoista taistelua, jossa sukkelat kombot ja notkeat heitot ovat olleet tärkeämmässä osassa kuin muissa peleissä. Intuitiivinen pelisysteemi on houkuttellut sarjan ääreen paljon myös sellaisia pelaajia, jotka eivät ole muuten taistelupeleistä innostuneet. Dead or Alive voi silti olla juuri niin viihdyttävä ja syvä kuin hyvän taistelupelin kuuluukin olla.

Team Ninja tuntuu kuitenkin hukanneen punaisen langan Dead or Alive 5:ssä. Taisteluihin uppoutuminen on hankalaa, ja koko toiminta tuntuu nykivämmältä eikä täysin koherentilta. Pitkät animaatiot estävät usein viholliseen tarttumisen, mikä tuntuu takapakilta aiempaan. Myös mahdollisuus kiertää vihollisten ympärillä on heikentynyt selvästi. Team Ninja vaikuttaa niin ylpeältä uusista kentistään, että peli tuntuu melkein pakottavan pelaajan aina kerrosta alemmas, jotta taistelu jatkuisi uusissa puitteissa. Aiemmasta heikentynyt pelimekaniikka tuo ikävästi mieleen sen, miten Team Ninja hoiti Ninja Gaiden 3:n. Tämä pistää miettimään, missä kunnossa kehitystiimi nykyään on.

Dead or Alive 5:ssä on myös hyvät puolensa. Yksi näistä on hahmovalikoima. Haya-busan Inazuma Dropin tekeminen on edelleen hauskaa, eivätkä Ayane, Kasumi ja kumppanit ole koskaan näyttäneet paremmilta. Uusi tulokas Miia on tervetullut lisäys ja täydentää

PARANNUKSIA LÄHINNÄ GRAFIIKKAAN JA TISSIFYSIIKKAAN

MMA-tyyillään mukavasti muuta joukkoa.

Dead or Alive 5 ei tunnu kokonaisuutena aivan valmiilta. Siinä on keskitytty pintapuoliseen kiillotukseen, kun taas pelattavuutta ei ole kehitetty eteenpäin, ennemminkin jaksittu. Sarjan ystävänä koin pelin siten pettymyksenä, vaikka huono peli ei missään nimessä olekaan. Ostopäätöstä pohtiville sanottakoon, että Tekken Tag Tournament 2:n jälkeen Dead or Alive 5 tuntuu auttamattomasti vanhentuneelta. Verrattuna edeltäjänsä Dead or Alive 4:ään se ei tuo parannuksia kuin lähinnä grafiikkaan ja tissifysiikkaan.

6

Jonas Mäki



FIFA 13

PC PS3 X360

Pelityyppi URHEILU Kehittäjä EA CANADA Julkaisija EA Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-22 Ikäraja 3

Jalkapallopelien välinen kilpailu on tiukentumaan päin, mutta EA:n vahva ote sarjalisensseistä ja tekniikasta siivittää FIFA-sarjan uusimman osan jälleen jalkapallosimulaattoreiden liigakärkeen.

Vuosi vuodelta kohti realistisempaa jalkapalloa, FIFA 13 ottaa jälleen harppauksen lähemmäs maalia. Yksi iso muutos, pari selvää parannusta ja tuku pieniä viilauksia, siinä ovat menestyksen askelmerkit. EA Canadian urheilutiimi seuraa omaa selkeää pelisysteemiään, joten sarjan faneille on luovassa odotuksien mukaista potkupalloa – niin hyvässä kuin osin vähemmän hyvässä merkityksessä.

FIFA-futiksen isoin ja kiistanalaisin muutos on korostaa ensikosketusta palloon. Aiempien vuosien tapaista syöttörulettia ja säntäilyä ei voi harrastaa, sillä pallo ei enää liimaudu huippupelaajankaan jalkaan kuin Casillaksen näppeihin. Syötön tulokulma ja kovuus, pelaajan vauhti, tasapaino ja totta kai taitotaso vaikuttavat joka ensikosketukseen. Kentällä se näkyy outoina pomppuina, vähemmän laadukkaina kuoletuksina tai jopa pallonmenetyksinä. Toisin sanoen realistisempaa jalkapalloa. Vanhaan pingpong-syöttelyyn tottuneiden on opeteltava hiljentämään vauhtiaan, ja se saattaa kismittää. Itse liputan realismin puolesta korkein sanoin.

Toinen realismin tavoitteluun vaikuttava seikka on FIFA 12:ssa debytoineen fysiikkamoottorin ko-hennus. Eron huomaa heti. Viime versioiden oudot



1 LISENSIETU

FIFA 13 hyötyy suoraan EA:n turvaamista kattavista lisensseistä. Tämän ansiosta seurat ja pelaajat kantavat oikeita nimiään ja logojaan, kun taas PES 2013 joutuu tyytymään niukempiin sarjalisensseihin.

2 TREENIÄ PUKKAA

Skill Games on harjoitus-areenan uudempi versio. La-taustaukojen aikana tutuksi tullut laukausharjoittelu on päivitetty kattavaan satsiin erilaisia kohdennettuja harjoituksia. Pisteet lasketaan ja tulosta verrataan kaveriilistan futaajiin. Kilpailuelementillä maustettu treenaaminen on addiktoivaa.

reaktiot ja kömpelöt animaatiot kontaktitilanteissa on saatu vaihdettua aidonoliseen törmäyksentunnistukseen. Juoksu- ja pääpalloja tavoitellessa pelaajien liikkeet, pienet tönimiset ja vastustajassa roikkumiset näyttävät aiempaa todellisemmilta. Parannusten ansiosta kaksintaistelut ratkeavat luonnollisen näköisesti, purkittujen animaatioiden sijaan. Jalkapallon fyysisyyden korostaminen verottaa myös urheilijoita, sillä pelaajat väsyvät selvästi aiempaa nopeammin, jos spurttiliipaisinta kiskoo vimmatusti. Pelitempo on siis hivenen viime vuotta rauhallisempi.

Pelimuodoista esiin nousee uusi Match Day -ominaisuus, joka sekä mittaa että

MUUTOKSET NÄKYVÄT KENTÄLLÄ REALISTISEMPANA JALKAPALLONA

tilastoi todellisten joukkueiden kuntoa ja kokoonpanoja päivä päivältä. Seurannan kautta maalitykkien kuivat kaudet, pelaajan penkittäminen sekä ulosajot päivittyvät suoraan FIFA 13:een. Reaalimaailman tapahtumat integroituvat peliin paitsi yksittäisten pelaajien taitotason myös joukkueiden otteluohjelmien osalta. Games of the Week -moodi puolestaan nostaa esiin huippuliigojen kiinnostavimpia matseja pelattavaksi ja koettavaksi uudelleen.

Kaikkia ongelmia ole saatu kuntoon. Entisenä nappulaliigaveskana itseäni kiinnostanut Be A Goalkeeper -tila kärsii samoista ongelmista kuin pari vuotta sitten: Pro-kuvakulmalla peli tahmaa eritoten nettipuolella, yhden napin automaattinen sijoittuminen helpottaa liikaa ja oma suoritusarvosana voi alkaa seiskalla, vaikka pitää maalinsa puhtaana. FIFA 13 on kuitenkin niin kattava paketti laatufutista, että pikku-

ongelmat voi jättää viheltämättä. Pelattavuus ratkaisee, ja se on kiitettävällä tasolla. Realistisen futiksen kannattajille FIFA 13 on syksyn pakkohankinta.



Eerik Rahja



RESIDENT EVIL 6

PC PS3 X360

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-4 Ikäraja 18

Uusi Resident Evil ei ehkä miellytä kaikkia, mutta se on erinomainen toimintapläjäys.

Resident Evil 6 ottaa uuden lähestymistavan tarinaan. Nyt tarjolla on kolme eri hahmoilla pelattavaa juonikuviota, jotka kietoutuvat yhteen isoon kokonaisuvaan. Kerrontatapa on yksi pelin ehdottomista valttikorteista, kun kauan sitten kuopatun Umbrella-yhtiön perintö ei ota talttuakseen ja helvetti pääsee taas irti.

Avainhahmoina toimivat Yhdysvaltain hallituksen agentti Leon S. Kennedy, entinen S.T.A.R.S.-eliittisotilas Chris Redfield ja uutena tuttavuutena mystinen palkkasoturi Jake Muller. Hahmojen tarinat kertovat osansa pääjuonesta omista näkökulmistaan. Tunnelataus pysyy kautta linjan korkealla, mikä pitää pelaajan otteessaan. Esimerkiksi Leonin talsiessa pitkin kaaoksen ja kauhun täyttämää naapurustoa, vetää se vakavaksi niin pelihahmon kuin pelaajankin. Tunnelma äityy paikka paikoin todella tiiviiksi ja painostavaksi. Myös hahmojen välinen kanssakäyminen vaikuttaa käsinkosketeltavan aidolta. Halusin pelata koko ajan eteenpäin nähdäkseni, mitä hahmoille seuraavaksi tapahtuu. Erityisen mielissäni olin huomattessani, ettei juuri missään tullut vastaan päätöntä kujanjuoksua vailla tarkoitusta. Kun koko komeudesta vielä kellottaa helposti yli 14 tuntia tahkottavaa, voi Capcomille nostaa hattua.

Aiempiin osiin verrattuna taistelumeکانیکassa on tehty noin vuoden mittainen harppaus eteenpäin. Poissa ovat tönköt kontrollit ja



● KOLME KOHTALOA

Leonin tarina keskittyy pelko-kertoimeen ja pääsee lähimmäksi alkuperäistä selviytymiskauhufiilistä. Chrisin ja Jaken tarinat taas ovat reilusti toimintapainotteisempia.

● TALON YMPÄRI

Pelihahmojen taistelutyyliensäkin on eroja. Leon käyttää vakituisesti Chuck Norrisilta kopioitua kierrepotkua, kun taas Jake jakaa oikeutta ilkeillä alakoukuilla. Ylenpalttista pieksäntää rajoitetaan kestävyysmittarilla.

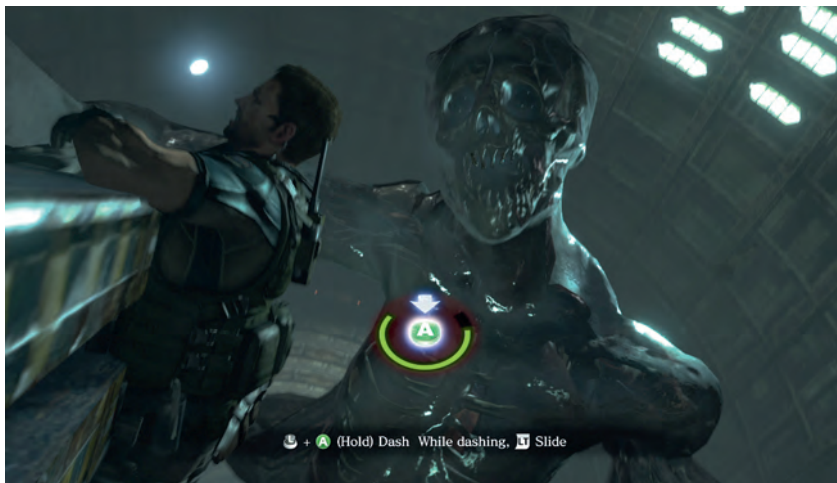
kankeat suunnitteluratkaisut. Tällä kertaa käsiryssä voi tehdä muutakin kuin seisoa ja ampua. Aseeton taistelu on nyt täysin varteenotettava vaihtoehto.

Jaetun ruudun peliä ei ole unohdettu, mutta varsinainen koukku monipelistä puhuttaessa on Agent Hunt. Tässä kun ei pelata tarinan sankareilla, vaan heitä jahtaavilla vihollisilla. Idea monstereiden ohjaksiin astumisesta ja ihmispelaajan päivän pilaa-

TUNNELMA ON PAIKOIN TODELLA PAINOSTAVA

misesta on nerokas, koska se lisää peliin vainoharhan fiiliksiä. Tarinaa pelatessa ei voi olla varma, kuka päälleikäyistä örvöistä sattuu olemaan jonkin toisen pelaajan kontrolloima. Ominaisuuden voi toki napsaista myös pois päältä, jos ei halua ketään yksinpeli-kokemustaan häiritsemään.

Roinat taltioivan inventaarion käytännöllisyyteen on panostettu. Aseet on esimerkiksi sijoitettu nuolinäppäimille, mikä osoittautuu näppäräksi entistä kyvykkäämpien zombien kanssa pelatessa.



3 VALO JA VARJO

Resident Evil 6 on kaunista katseltavaa. Varjojen ja valon leikki kaupunkimaisemissa toistuu televisioruudulta silmiä hivelevästi. Myös äänimaailma on sopusoinnussa kaiken kanssa. Erikoistehosteet ja eri tilanteisiin loistavasti mukautuva musiikki luovat osaltaan käsinkoskeltavaa tunnelmaa.

Helvetin päästessä irti vaikeakäyttöisiä valikoita ei tule ikävä. Aseiden viritys on heitetty romukoppaan, ja sen sijaan pelissä ostetaan nyt erilaisia kykyjä kentistä keräiltävien taitopisteiden avulla. Osa antaa esimerkiksi lisää tulivoimaa, toiset jytyä kierrepotkuihin.

Parannusta on tehty myös tekoälyyn. Siinä missä Resident Evil 5:ssä tietokoneavusteinen tiimikaveri poimi mukaansa kaiken, mitä ei oltu pultattu maahan kiinni, nyt pelaajalle itse asiassa jopa jätetään tavaraa kerättäväksi. Varusteiden keskinäiseen vaihteluun ei kuitenkaan löytynyt mitään ilmeistä keinoa, joten tältä osin yhteistyötä on rajoitettu aiemmasta.

Resident Evil 6 parantaa lähes kaikilla osa-alueilla edeltäjänsä verrattuna. Tarina on loistava, taistelumeکانikkassa on vihdoin järkeä, ja onhan tämä piru vie audiovisuaalisestikin vakuuttava. Ongelmat tavaroiden vaihtelussa ovat pieni rikka rokassa, mutta mukaansatempaavaa kokemusta syysiltojen ratoksi etsiville peliä voi suositella lämpimästi.

9

Joni Eriksson



ROCKSMITH

PC PS3 X360

Pelityyppi MUSIIKKI Kehittäjä UBISOFT
Julkaisija UBISOFT Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1-2 Ikäraja 12

Rocksmithiä ei tule sekoittaa Guitar Hero-pelisarjaan, vaikka pieniä yhtäläisyyksiä onkin havaittavissa. Muovisoittimien sijaan tässä valjastetaan käyttöön oikea kitara, joka pultataan Realtone-kaapelilla konsoliin kiinni. Myös vasenkätisten soittovermeitä tuetaan. En oikeastaan menisi luokittelemaan Rocksmithiä edes peliksi, pikemminkin interaktiiviseksi oppaaksi kitaramaailman huipulle. Siinä on myös tuki bassolle.

Rocksmith käsittelee kitaransoiton kaikkia osa-alueita. Ei haittaa vaikka ei olisi ikinä kuusikieliseen koskenutkaan, sillä kaikki vähänkin oleellinen opetetaan tarvittaessa.

INTERAKTIIVINEN OPAS KITAROINNISTA UNELMOIVILLE

Oppimisen kannalta kriittistä on toistaa samaa harjoitusta, tosin melko pitkät latausajat vähän häiritsevät prosessia.

Peliruutu on soittaessa eräänlainen peilikuva kitaran kaulasta, jossa paksuin kieli on ylhäällä. Kaulaa kohti syötetään nuotteja, joissa näkyy mistä kohtaa ja millä kielellä ne soitetään. Nuotit ja kielet ovat värikoodattuja, mikä helpottaa riffien hallitsemista huomattavasti. Peli tuntui myös reagoivan soittamiseen täsmällisesti. Pelaajan annetaan edetä omaa tahtiaan, eikä Rocksmith rankaise väärin soittamisesta.

Uramoodissa pelaajalle annetaan kourallinen biitsejä, joita harjoitellaan niin kauan kuin sielu sietää. Sitten kyseiset rallatukset toistetaan keikalla yleisön edessä. Biisivalikoima on varsin laaja, tosin rock-genren rykäisyjä olisi mielestäni saanut olla reilummin.

Peliä harkitsevan kannattaa huomata, että pelaaminen vaatii alkujärjestelyjä äänentoiston kannalta. Audio on syytä ohjata heti kättelyssä erilliseen järjestelmään, koska tv-kaiuttimista seuraa viivettä. Myös instrumentin virettä tarkistutetaan yhtenä. Pikkuriesoista huolimatta peli onnistuu siinä mitä lupaakin. Ydinasiat ovat kunnossa ja hiljalleen Rocksmithin parissa huoma kehittyvänsä soittajana.

8

Joni Eriksson

XCOM: ENEMY UNKNOWN

PC PS3 X360

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä FIRAXIS GAMES Julkaisija 2K GAMES Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-2 Ikäraja 18



Vuonna 2015 muukalaiset iskeväät maapallolle. Sekasorron keskellä muutamat maat perustavat salaisen XCOM-organisaation, jonka tarkoituksena on pysäyttää ihmisten kaappaukset ja kaupunkien terrorisointi. Pelaaja on vastuussa organisaation toiminnasta ja joukkojen komentamisesta kentällä. Pelin vetovoimaa ei voi kiteyttää yksin kumpaankaan puoleen, vaan Enemy Unknownin vahvuus on siinä, miten sinällään simppelet osaset linkittyvät ja rytmittyvät yhteen. Samalla Firaxis tekee kunniaa 90-luvun klassikolle.

Maanalaisen päämajan puitteissa on esimerkiksi tutkittava muukalaisteknologiaa ja valmistettava löydösten pohjalta uusia aseita ja varusteita omien sotilaiden käyttöön. Muukalaisteknologiaa puolestaan saadaan taistelukentiltä, ellei mene ja määrää sotilaitaan räjäyttämään kaikkea tuhannen päreiksi.

FIRAXIS TEKEE KUNNIAA 90-LUVUN KLASSIKOLLE

Ovelimmat voivat myös vangita eläviä muukalaisia tohtoreiden hellään käsittelyyn, kunhan muistaa ensin rakentaa sopivan kaapparin ja tukikohtaan säiliön.



1 ACTION!

Firaxis on lisännyt soppaan nykyaikaisia piirteitä kamera-ajojen ja erikoistehosteiden muodossa. Ne lisäävät peliin toiminnallisempia piirteitä, mutta pelaaminen nojaa edelleen kohteiden klikkailuun. Tuli- tai tukitoimet valitaan alareunan tehtäväpalkista.

2 SYVÄT JUURET

XCOM: Enemy Unknownin juuret ovat vuonna 1994 julkaistussa UFO: Enemy Unknownissa, joka käynnisti suosittu ja arvostettu X-Com-sarjan. Alkuperäisestä on tuttua mm. tukikohtarakentelu, taktinen pelaaminen ja maailmankartta, joskin monia yksityiskohtia on viilattu 2000-luvulle sopiviksi.



Aika liikkuu päämajassa reaaliaikaisesti, kun taas taistelukentällä tapahtumat etenevät vuoropohjaisesti kuin shakissa. Aikaa voi kiihdyttää komentokeskuksen karttanäkymässä skannailemalla uhkia, joiden ilmaantuessa hälytyskellot soivat ja sotilaiden on aika hypätä lennokkiin. Mukaan voi ottaa neljästä kuuteen sotilasta. Joukkion muodostaminen on jo yksi osa tehtävässä onnistumista, sillä sotilaat voivat erikoistua erilaisiin tehtäviin lääkäritähtäimestä tarkka-ampujaan. Monia taitoja yhdistelevä ryhmä on usein sitkeämpi kuin yksipuolinen rynnäköitiimi, joka jää helpommin alakynteen vihollisten yllättäessä kulman takaa. Kuolema korjaa pysyvästi, joten pelaajan on ajateltava toimiaan nykyhetkeä pidemmälle.

Pelissä on vähän varsinaista motkotettavaa, mutta kenties kamerasysteemi ja grafiikka olisivat kaivanneet vielä hiomista. Nämä ovat kuitenkin pieniä puutteita muuten koukuttavassa kokonaisuudessa, joka johdantojen jälkeen avautuu esimerkiksi ja haastavaksi strategiapeliksi.

9 Kimmo Pukkila

WRC 3

PC PS3 X360

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä MILESTONE Julkaisija BLACK BEAN GAMES
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-16 Ikäraja 3



1 PELIMUODOT

Pelissä voi ajaa yksittäiskisoja tai kausia valitsemallaan luokalla, koettaa nousta tähteyteen Road to Glory -moodissa tai pelata 16 pelaajan verkkopeliä. Samalla koneella monipeli onnistuu harvinaisesti vain vuorotellen.

2 KARMEAT ÄÄNET

Siinä missä grafiikka on harvinaisesti kertaheitolla hyväksyttävälle tasolle, eivät äänet pääse samaan. Kartanlukija on nyt hyödyllisempi kaveri, mutta ääniefektit kuten soran rapina auton pohjaan kuulostavat epärealistisilta, jopa ärsyttäviltä.

Milestone toi WRC:n takaisin pelimaailmaan pari vuotta sitten, edellisten pelien oltua PlayStation 2:n heiniä. Italialaisstudion ensimmäinen raapaisu WRC 2010 jäi kuitenkin kauas niistä odotuksista, joita rallifanit asettivat, eikä viime vuoden versio tuonut laatuun suuria parannuksia. Onneksi epäonnistumisista on otettu opiksi. Tämän vuoden versioon Milestone muovaili perustukset uudelleen. WRC 3 onkin huomattavasti paremman näköinen ja tuntuinen kuin edeltäjänsä, vaikka huipulle jää vielä matkaa.

Parannuksia voi nähdä jo pelin käynnistämisen jälkeen. Päävalikko on saanut täysin uuden ilmeen, johon on haettu maalauksellista näkemystä. Ratkaisu ei ehkä tuota kaikkein ammattimaisinta vaikutelmaa, mutta kisoihin on helppo hypätä ja esimerkiksi oman kustomoidun kauden luo kädenkäänteessä. Etapeilla puolestaan huomio kiinnittyy ensimmäisenä graafisiin parannuksiin. Erityisesti valaistus on paljon parempi kuin aiemmin. Kun ampaisee Espanjan kapeille asfalttipoluille tai Monte Carlon sohjoisille serpentiinille, irtoaa pelistä jo jonkinlaista kokemuksellisuutta.

Fiilistä vahvistaa se, ettei ajaminen ole enää yhtä epämääräistä liitelyä kuin ennen. Fysiikat

toimivat paremmin, ja touhussa on riittävästi vauhtia ja painokkuutta. Tämän ansiosta autoa heittelee mutkasta toiseen ihan mielikseen. Ajomalli taipuu kuitenkin enemmän Dirtin kaltaiseen puolirealistiseen räilykseen kuin Richard Burns Rallyn armoittomaan, oikeita ajotekniikoita kysyvään realismiin. Pitoa tuntuu olevan liioitellusti, joskin sen määrä vaihtelee tien pintamateriaalin mukaan.

Etapit ovat kapeimmillaan juuri ja juuri auton levyisiä, ja vaikka väliin mahtuu muutamia "lentokenttiäkin", pysyy kokonaisuutena hitaammissa ja teknisemmissä radoissa kuin Codemastersin sarjassa. Mutkikkaissa paikoissa on todella kuunneltavaa nuotteja, ja erilaisia hasardejakin osataan nyt käyttää uskottavammin. Esimerkiksi Suomessa on havaittavissa jo pien-

WRC 3 ON SELVÄ HARPPAUS PAREMPAAN SUUNTAAN

tä ojen muodostumista ja sorapeitteen pyöritymistä. Täysin autenttiseksi ralleja ei silti edelleenkään voi väittää. Samoien radanpätkien kierrätys syö fiilistä pitemmässä sessioissa, ja olisihan niistä Ruotsin rallin betonisista lumivalleista voinut jo päästä eroon.

WRC 3 ei ole täydellinen läpimurto, mutta se on selvä harppaus parempaan suuntaan. WRC 3 on sarjan ensimmäinen peli, jolle uskalletaan antaa varovaiset suosituksot etappirallista kiinnostuneille. Arvosanaksi jää heikko seiska, mutta kahden vitosen jälkeen se on lajin ystäville voitto.

7

Kimmo Pukkila



POKÉMON: BLACK & WHITE 2

NINTENDO DS

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä GAME FREAK
Julkaisija NINTENDO Julkaisu JULKAISTU
Pelaajia 1 Ikäraja 3

Pokémon-sarjan uusimmat vesat jatkavat tietenkin edeltäjiensä viitoittamalla tiellä. Ykkösosan tapahtumista on kulunut kaksi vuotta, ja edellisen osan sankarit ovat siirtyneet seikkailemisesta muihin tehtäviin. Biancasta on tullut apulaisprofessori tohtori Juniperille, ja Cheren on saanut oman harjoitussalin johdettavakseen. Vastavoimana esiintyvä Team Plasma tekee näyttävän paluun, tosin nyt heidän riveissään näyttäisi vaikuttavan kaksi erilaista ideologiaa, joista toinen on huomattavasti synkempi kuin pelkkä pokémonien vapauttaminen.

Black ja White 2 sijoittuvat tuttuun Unovan maailmaan, mutta täysin vanhoissa jalanjäljissä ei sentään kuljeta. Vastassa ovat täysin

TÄYSIN VANHOISSA JALANJÄLJISSÄ EI KULJETA

uudet harjoitussalien johtajat ja lisäksi pelissä seikkailaan täysin uusilla poluilla. Tutkittavaa riittää tuttuun tapaan runsaasti, ja reittien varisilla löytyvät salaiset polut tahtovat viedä välillä liikaakin aikaa itse pääjuonen seuraamiselta tai pokémonien keräämiseltä.

Lopullisena tavoitteena horisontissa siintää Unovan mestaruuden nappaaminen muiden kouluttajien nenän edestä. Taistelumeکانیکoihin ei tässä osassa ole puututtu, vaan ne toimivat samalla tavoin kuin edellisessä pelissä. Nujakoiden ulkoasu on kuitenkin saanut pienen päivityksen, sillä nyt vastaantulevat pokémon-kouluttajat myös liikkuvat. Itse taskuhirviöt ovat edelleen yhtä hurmaavia kuin aikaisemminkin.

Black 2 ja White 2 -versioinnit ovat jälleen kerran päteviä pelejä, joista eniten irti saavat vanhat fanit osia yhdistävän Memory Linkin ansiosta. Ensikertalaisille suosittelisin alkuperäisiä Black ja White -pelejä. Sarjaan vuosien varrella tuskastuneet voivat tietysti jälleen kerran syyttää uutukaisia uudistusten puutteesta, mutta me muut voimme nauttia pitkästä tarinasta, järkyttävästä määrästä kerättäviä taskuhirviöitä ja maailmasta, jossa ketään ei koskaan tapeta.

9

Leevi Rantala

OF ORCS AND MEN

PC PS3 X360

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä CYANIDE, SPIDERS Julkaisija FOCUS HOME INTERACTIVE
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 16



Perinteisesti pelimaailmassa örkit, nuo mantujen viherhipiäiset räyhääjät toimivat vastustajina sankarille tämän matkalla kohti tavarataivasta ja kunniaa. Of Orcs and Men kääntää asetelman pääläelleen, mutta ei kumoa kuppia tarpeeksi perusteellisesti ympäri. Esimerkiksi örkit on liian helppo kuvitella vain ihomaalissa uineeksi ihmisklaaniksi, eikä poikkeuksellisesti pääosassa olevasta rodusta oteta oikein mitään irti.

Juoni pyörittää liikkeelle historianoppi-tunnilla. Ihmiset ovat voittaneet örkit pitkällisen (meidän aloittamamme) sodan jälkeen ja alistaneet nämä lähes kolmimetriset lihas-kimput orjatyöhön. Vastarinta kuitenkin kytee tyrannian ikeen alla, kun pieni vapaana elävä heimo päättää lähteä viimeiselle epätoivoiselle kostoretkelle itse keisari kiikarissa. Alussa ohjastettavan Arkail-örkkisoturin mukaan oppaaksi liittyy pian itsekkin selviytyjänä kouliintunut pieni Styx. Arkail suosii keskusteluissa ja taisteluissa suoraviivaista lähestymistapaa Styxin liikkeessä mieluummin varovaisemmin varjoissa ja vihjailuissa. Kaksikon sanailua on ajoittain mukava kuunnella, mutta liian usein dialogi valahtaa kaikkein kuluneimpien kliseiden kertaamiseen.



1 ÖRKINÄ

Pelin erikoisuutena siinä poiketaan usein vihollisina koettujen örkkien puolelle. Teemasta ei ole kuitenkaan saatu juuri kliseitä enempää irti. Tarina ja dialogi tuntuvat jääneen puolittiehen.

2 RUSKEAA

Ulkoasu on hyvin keskinker-taista kautta linjan ruskean-harmaista ympäristöistä hahmomalleihin. Silmäkarkin puutteen voi kuitenkin antaa anteeksi, jähka hieman kehoon tasoon ehtii totuttamaan, mutta animaatioiden heikko taso vuotaa pelattavuudenkin puolelle.

Taistelussa suoraviivaisen remuamisen sijaan käytetään ajan hidastamista ja jokaisen liikkeen tai vastaliikkeen valitsemista kolmesta eri valikosta. Hakkaa päälle-mentaliteetti loppuu yleensä lyhyeen normaalilla vaikeustasolla, ja jokainen putkessa etenevän kentän kohtaamisista pitää ottaa varovaisesti. Hyökkäviä ja puolustavia liikkeitä yhdistämällä vaikeilta tuntuvista taisteluistakin selviää, kunhan kääntää päässään viisarin pois berserkeri-asennosta. Helppo peli ei missään nimessä ole. Uuden systeemin sisäistämisessä meneekin varmasti hetki jos toinenkin, kun mukaan heitetään tukku erilaisia vihollisia ja omien kykyjen kehittämistä.

Animaation heikko taso ei vain välitä sitä voimaa, jota Arkailiin kaltaisen voimapsän lyönneistä odottaa. Samalla eri liikkeiden tai liikesarjojen seuraaminen vai-

PUTKESSA JUOKSU EI TUNNU PURAISEVAN

keutuu, kun turpakärjä tuntuu pelkältä tyhjän ilman hutkinnaalta.

Ilmeisesti pelin kehittäjät ovat saaneet kesken kaiken Game of Thrones -sarjan lisenssipelin syliinsä, sillä tekniikka ja mekaniikat ovat lähes identtisiä molemmissa. Ehkä keskeytyneen kehitystyön takia kaikki tuntuu kovin viimeistelemättömältä, eikä

6 putkessa juoksu tunnu puraisevan missään vaiheessa.

Matti Isotalo



NEW LITTLE KING'S STORY

PS VITA

Pelityyppi ROOLIPELI / STRATEGIA
Kehittäjä MARVELOUS Julkaisija KONAMI
Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1 Ikäraja 12

New Little King's Story alkaa suunnilleen siitä, mihin edellinen peli Willä jäi. Tuntematon voima on ajanut kuningas Corobon linnastaan, jonne jäi myös kuninkaallinen kaarti. Myös prinsessat ovat hukassa, joten on aika rakentaa kaikki uusiksi. Konsepti sekoittaa hauskesti Pikminia ja Overlordia kuningaskuntasimulatioon, joka lineaarisen alun jälkeen avautuu ja sallii pelaajalle enemmän vapautta seikkailuun ja vaikuttaa tapahtumiin.

Pieni kuningas on omillaan heikko, mutta tämä voi antaa alamaailleen ammatteja sekä taitoja, viedä näitä seikkailuille, laittaa nämä etsimään aarteita ja tietenkin taistelemaan. Pian kuninkaan perässä juokseekin koko saattue väkeä. Uusia alueita aukeaa yleensä, kun valikoimaan saadaan uudenlainen alamainen. Valuuttaa saa aarteista ja vihollisten taltuttamisesta, ja tällä voi puolestaan laajentaa ja kehittää kuningaskuntaa.

Kartta vaikuttaa aluksi haastavalta, mut-

HURMAA KONSEPTILLAAN JA HUUMORILLAAN

ta se on yllättävän kompakti, ja kunhan kuningas bongaa itselleen kyvyn hypätä paikasta toiseen, kutistuu se entisestään. Taistelemisesta tulee entistä monipuolisempaa sitä mukaa, kun uusia muodostelmia saa avattua.

Pelissä on myös huonotkin puolensa. Vaikka seuraajia voi pelin edetessä ohjastaa hienovaraisemminkin, alkaa "hyökätkää suuntaan X" jossain vaiheessa maistua puulta. Vaikka se periaatteessa toimii, se jättää kaipaamaan enemmän tarkkuutta ja mahdollisuuden lukittautua viholliseen. Myös reititys voisi olla parempi, ja jotkut myöhemmät pelimekaniikat jäävät kovin vähälle selitykselle.

Pelissä olisi siis hiottavaa, mutta se onnistuu silti hurmaamaan konseptillaan ja huumorillaan. Yhdistelmä roolipeliä ja simulaatiota on myös jotain, mitä alustalta ei

8 aiemmin ole löytynyt, joten siltäkin kantilta peli on osuva lisä Vitalle.

Bengt Lemne





TORCHLIGHT II

PC Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä Runic Games Julkaisija Runic Games Julkaisu JULKAISTU Pelaajia 1-6 Ikäraja 12

Diablo III on valtaisa myyntimenestys, mutta julkaisua seurannut myös jyrkkää kritiikkiä vanhoilta faneilta. Tähän saamaan iskee pieni Runic Games. Tuoreessa Torchlight II:ssa studio ei ole hakenut Diablon tavoin isoja muutoksia, vaan on keskittynyt hiomaan ja laajentamaan vakaata pohjaa, joka luotiin jo alkuperäisessä Torchlightissa.

Pelin rakenne toivottaa genren ystävät tervetulleiksi. Kaupungit ovat täynnä persoonallisia sivuhahmoja, jotka kaipaavat pelaajan apua erilaisissa ongelmassaan. Tehtävät yleensä kiteytyvät vihollisten laaamiseen, mutta kun nurkan takana odottaa aina uusia kykypisteitä, mainetta ja maallista mammonaa, tehtävien tekemiseen harvoin pitkästy.

Ensimmäisestä osasta uupunut mahdollisuus hahmonsa uudelleenmuovailuun on lisätty (rajoitustusti), kun taas sarjan ainutlaatuisimpiin aspekteihin lukeutunut lemmikki on nyt merkittävämmässä roolissa. Lemmikin voi esimerkiksi lähettää noutamaan parannusjuomia ja kääreitä pelaajalle, mikä tuntuu kultaiselta keskitieltä perinteisen varusterallin ja Diablo III:n esittelemien energiapallojen välillä. Systemi yksinkertaisesti toimii.



1 TAIDOKASTA

Runicilla ei ole ollut käytössään jättibudjettia, mutta kehittäjien itsevarmuus huokuu esinhetkistä lähtien. Peli tuntuu siltä kuin kehittäjät olisivat saaneet viilata jokaisen yksityiskohdan mieleisekseen.

2 HAHMOLUOKAT

Alussa valittavaksi annetaan neljä hahmotyyppiä. Embermage on pelin näkemys magista, kun taas Berserker ja Outlander täyttävät barbaarin ja pitkän matkan taistelijan lokerot. Lisäksi löytyy insinööri, joka hyödyntää jännittäviä vempaimia.

Suurin uudistus on joka tapauksessa moninpeli. Siinä yksinpelien paikoittainen verkkaisuus vaihtuu ruuduntäydeltä vyöryviin vihollislaumoihin, tiukempaan haasteeseen ja huomattavasti parempaan loottiin. Loitsut roihuavat sateenkaaren kaikissa väreissä, mutta kertaakaan en huomannut ruudunpäivityksen

LOITSUT ROIHUAVAT SATEENKAAREN KAIKISSA VÄREISSÄ, MUTTA PELI PYSY SUJUVANA

horjuvan tykytyksen alla. Toisaalta sujuvuuteen varmasti vaikuttaa se, ettei peli ole teknisesti järin monimutkainen, vaan kallistuu piirrosmaiseen grafiikkaan.

Hahmonkehitykseen liittyvät kykypuut jäävät pitemmän päälle hieman laimeiksi, mutta kokonaisuutta katsoessa Torchlight II:n ongelmat ovat verrattain minimaalisia. Niitä vähentää myös se, että peliä tarjotaan äärimmäisen huokeaan parinkymmen hintaan. Runic Games on onnistunut luomaan näköisensä

9

pelin, jonka tasapainotus, tempo ja värikoodatut ryöstösaaliit tekevät siitä kuin Diablo II:n henkisen jatko-osan.

Thomas Blichfeldt



PRO EVOLUTION SOCCER 2013

PC PS3 X360 (Kirjoittanut: Mike Holmes)

Konami on selvästi kasvattanut panoksiaan tämän vuoden jalkapallopelissään. PES 2013 on sukupolven paras osa sarjassaan, ja se vertautuu hyvin myös viime vuoden FIFA 12:ta vastaan. Se ei kuitenkaan aivan yllä tämän vuoden parhaimmaksi jalkapallopeliksi. Lisenssit ovat tuttuun tapaan reikäiset, ja yksin pelaamista verottaa hieman passiivinen tekoily sekä kulahtaneet pelimoodit. Parhaimmillaan peli on moninpelinä. Hiout pelimekaniikat antavat tilaa organisaatiolle ja taktisemmalle pelaamiselle, mikä tuntuu vaihteeksi hyvältä.

8



BAD PIGGIES

IOS ANDROID (Kirjoittanut: Matti Isotalo)

Rovion Bad Piggies kääntää parikin asetelmaa Angry Birdsistä pääläelleen. Parrasvaloissa ovat possut ja tönöjen tuhoamisen sijasta rakennetaan kulkuneuvoja. Maalla ja ilmassa kulkevat välineet kasataan yksinkertaisista palikoista, joita jokaisessa kentässä annetaan rajallinen määrä. Pyöristä, tukipalkeista, moottoreista ja muista osista yhteen pultattu laite pyritään tämän jälkeen ohjaamaan maaliin ehjänä. Mekaniikka on totaalinen irtiotto ja ilahduttavan toimiva sellainen. Peli on helppo oppia, mutta tarjoaa paljon tekemistä ja keksittävä.

9



WAR OF THE ROSES

PC (Kirjoittanut: Mike Holmes)

War of the Roses on hahmon takaa kuvattu historiallinen toimintapeli, joka kuvaa 1400-luvun Englannissa käytyä sisällissotaa. Pelaajalle tämä tarkoittaa miekkaa, kilpeä, astaloa ja jousia moninpelipainotteisessa ympäristössä. Varustuksessa on huimasti muokattavaa, kunhan varusteet alkavat ensimmäisten (kuolettavien) erien jälkeen aueta. Oppimiskynnys on brutaali tahallisen raskaan ohjauksen takia. Iskuja ei siten komboteta yhteen noin vain.

7

Tätä ei voi suositella kaikille, mutta pitkäpinnaisille peli on harvinainen ja palkitseva kokemus.

CALL OF DUTY BLACK OPS II



13.11.12

WWW.CALLOFDUTY.COM

XBOX LIVE

treyarch

ACTIVISION

© 2012 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION and CALL OF DUTY are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

XBOX 360.

Jump in.

steelseries
FREE
MOBILE WIRELESS CONTROLLER



iOS/Android



Windows



OSX

 Bluetooth

FREEDOM TO PLAY.

MOBILE GAMING. ENHANCED.

Abandon clumsy touchscreen controls. Command games with real control.

CLASSIC LOOK. FAMILIAR FEEL.

Dual analog sticks, Dpad, two trigger buttons & the classic four-button layout.

CROSS PLATFORM CONTROL.

Use with PC, Mac® Android™ tablets & smartphones, iPod touch®, iPhone® & iPad®.

BLUETOOTH CONNECTIVITY.

Bluetooth connectivity provides a universal, reliable connection on all platforms.

 steelseries

STEELSERIES.COM/FREE



The Avengers

Kostajat kokoon!



Pääosissa **Robert Downey Jr.**, **Chris Evans**, **Mark Ruffalo**, **Chris Hemsworth**, **Scarlett Johansson**, **Jeremy Renner** & **Samuel L. Jackson**

Ohjaus **JOSS WHEDON**
Genre **TOIMINTA**
Julkaisija **DISNEY**

KOSTAJIEN KUTSUMINEN KOKOON oli melkoisen pitkä projekti. Vuoden 2008 Iron Man -elokuvan menestys oli vasta ensimmäinen askel kohti ryhmän omaa elokuvaa, ja pöytä piti vielä kattaa erikseen ukkosen jumala Thorille, Hulkille sekä Kapteeni Amerikalle. Kun Kostajien ydinjoukko teki tasaista tuloa lippuluukuilla, vakuutui studio viimein ottamaan riskin näiden yhteisellä elokuvalla.

Onko The Avengers sitten odotuksen ja hypen arvoinen? Sarjakuvien ja supersankareiden ystäville elokuva on ainakin se viimeinen fanipaive-lus, joka siirtää tutut hahmot elokuvavuodelle uskottavasti ja uskollisesti. Pitkäkestoisien alustuksen ansiosta tapahtumat tuntuvat osalta suurempaa jatkumoa.

Osa kunniaa kuuluu ohjaaja Joss Whedonille, joka sarjakuvafanina tuntee lähdemateriaalinsa. Ohjaus, kuvaus ja efektit ovat huippuluokkaa, mutta käsikirjoitus ei yllä samalle tasolle. Viihdyttävyydestään huolimatta tarina on auttamattoman varman päälle pelattu, ja riskien välttäminen löyhkää elokuvan jokaisesta huokosesta. Suurin virhe on tehty elokuvan pahiksissa. Thorissa esitelty Loki vielä menettelee, kiitos Tom Hiddlestonin

hyvän näyttelyn, mutta Marvel Ultimate -sarjaku-vista napatut Chitaurit ovat tylsyyden huipentuma. Avaruusötöt ovat surkeita eivätkä omaa minkään-laista persoonallisuutta. On surkuhupaisaa, että Kostajat on koottu taiten, mutta sama unohdettiin tehdä heidän vastustajilleen.

Keskeinen sankarikaarti onnistuu kuitenkin pe-lastamaan show'n. Mitään hahmoa ei nosteta yksösasemaan, vaan kaikki saavat oman hetkensä valokeilassa. Parhaan roolin vetää arvatusti Tony Starkia eli Rautamiestä esittävä Robert Downey Jr, joka omistaa hahmonsä. Muut eivät kehuja ansaitse, mutta eivätpä he myöskään leffaa haittaa.

The Avengers on tietysti parhaimmillaan isoilta valkokankaalta, mutta myös Blu-ray-julkaisu tekee visuaaliselle loistolle kunniaa, joten toiminta toistuu kotiruudullakin mallikkaasti. Levyn lisä-sällöt ovat kuitenkin pettymys. Mukana ovat vain parin minuutin lyhəri, muutama pidennetty ja vaihtoeton kohtaus sekä lyhyt dokkari. Jostain käsittämättömästä syystä kansainvälisissä versi-

7

oissa mukana ollut ohjaajan kommentti-raita on kadoksissa. Se näkyy pisteissä.
Arttu Rajala



Kun rauta on kuumaa...

The Avengersin on ohjannut sarjakuvafanien suursuosikkeihin kuuluva Joss Whedon, joka on tunnettu parhaiten Buffy the Vampire Slayer ja Firefly -sarjojen luojana. Hänet on kiinnitetty ohjaamaan myös kaukana 2015 siintävä The Avengers 2. Niin kauaa ei kuitenkaan tarvitse odottaa, että pääsee näkemään lisää Marvel-sankareita valkokankaalla. Ensi vuonna tiedossa ovat sekä Iron Man 3 että Thor: The Dark World, ja seuraavalle vuodelle suunnitellaan Captain America: The Winter Soldieria ja elokuvaa Hank Pym'in eli Muurahaismiehen (Ant-Man) seikkailuista.



Flowers of War

Ohjaus YIMOU ZHANG Genre SOTA/DRAAMA Julkaisija FUTURE FILM

VUONNA 1937 JAPANILAISET hyökkäsivät Nanjingin kaupunkiin Kiinaan ja valtasivat sen varsin verisesti. Flowers of War ei kuitenkaan ole sotaelokuva sinänsä. Se kuvaa kristillisen tyttöluostarin yrityksiä suojella oppilaitaan miehittäjän väkivallalta. Pääosaan on palkattu esimerkiksi Batmanina tunnettu Christian Bale. Rainasta olisi voinut tulla yhden miehen soolosuoritus, mutta miehen ego ja maine jäävät täysin elokuvan muun materiaalin jalkoihin, ja se on tässä tapauksessa vain hyvä asia.

Henkilöhahmoin ehtii eläytymään juuri sen verran, että jokainen brutaali kohtalo tuntuu katsojasta pahalta. Kuvauksessa ärsyttää ainoastaan japanilaisten sotilaiden yksioikoisuus. He ovat tunteettomia petoja. Elokuva perustuu varsin vankasti tositahtumiin, joten on helppo kuvitella tyttökoulun oppilaiden nähneen japanilaiset juuri tällaisina eläiminä.

On olemassa elokuvia, jotka jokaisen tulisi ehdottomasti nähdä. Samaan aikaan niitä ei välttämättä halua katsoa enää koskaan uudestaan. Flowers of War on yksi näistä leffoista.

7

Markus Hirsilä



The Pirates! Band of Misfits

Ohjaus PETER LORD & JEFF NEWITT Genre ANIMAATIO Julkaisija SONY

SUORASUKAISESTI NIMETTY Piraattikapteeni seilaa pitkin seitsemää merta hieman omalaatuisen miehistönsä kera. Nämä joutuvat tavanomaista tiukempaa toimintaan, kun kapun kunnianhimo ajaa tämän osallistumaan Vuoden Piraatti -kilpailuun. Tämä puolestaan asettaa vaakalaudalle kaikille kovin rakkaan laivan "papukaijan", Polly-drontin.

Pirates! on Aardmanin ja Sonyn yhteistyöprojekti, jossa ensimmäisen stop motion -animaatio yhdistyy jälkimmäisen tietokonetaituruuteen. Yhdistelmä on luonteva, ja kunnianhimoisetkin efektit on sovitettu ruudulle siten, että Aardmanin lämmin fiilis säilyy alusta loppuun saakka.

Vaikka näyttelijöissä ei ole säästelyä, ei Pirates! kuitenkaan yllä Aardmanin huipputasolle. Juonesta puhalletaan lävitse ja leffa loppuu suorastaan töksähtäen, ikään kuin siitä puuttuisi yksi näytös. Siinä ei siis ole sitä samaa fokusta kuin Aardmanin nerokkaimissa Wallace & Gromit -leffoissa. Tästäkin huolimatta kyseessä on todellinen

8

maailmanluokan komediakokemus kaikenikäisille katsojille.

Mika Sorvari



The Cabin in the Woods

Pääosissa **Kristen Connolly, Chris Hemsworth, Anna Hutchison, Fran Kranz & Jesse Williams**
Ohjaus DREW GODDARD Genre KAUFU Julkaisija FUTURE FILM

CABIN IN THE WOODS ON teinikauhuelokuva, joka kerää lajityyppinsä kliseet yhteen rainaan. Viisi nuorta pakkautuu autoon ja matkaa syrjäiselle korpimökille relaamaan ja sekstaamaan. Kun metsästä nouseva pahuus saa pahaa-aavistamattomat uhrin eristettyä toisistaan, alkaa veri lentää. Mutta keitä ovat avauskohtauksessa valkoisiin takkeihin pukeutuneet tiedemiehet? Ja miksi mökin kellarissa on niin monta kauhugenren elokuvista tuttua esinettä?

Moni kauhuleffa rakentaa kekseliästä alkuasetelmaa, mutta hyvätkin ideat mokataan jollain tavalla. Drew Goddard ja Joss Whedon tuottajana tietävät kuitenkin tarkalleen, miten lajityyppiä pitää käsitellä. Kaksikko tarraa genren pinttyneimpiin kliseisiin suorastaan vimmaisella otteella ja rakentaa paloista nerokkuutta hipovan ja ainutlaatuisen kokemuksen. Puhkikulutettuja konventioita ja käänteitä käytetään tavoilla, jotka saavat ne tuntumaan tuoreilta.

Tarpeettomilta kliseiltä taitetaan niskat, ja hahmokaarti on hyvä esimerkki. Jokainen nuori on tyypillinen stereotyyppi: urheilija, lutka, neitsyt, pilvipää ja nörtti. Paitsi että urheilija on perhanan fiksu, lutka

on aidosti rakastunut, neitsyt pitää vanhemmista miehistä, pilvipäällä on parhaat hoksottimet ja nörtti ei ujostele tyttöjen kanssa. Sen ansiosta katsoja ei voi olla luomatta tunnesiteitä kärsiviin sankareihin.

Cabin in the Woodsin kaltaisessa kunnianhimoisessa tekeleessä on kerronta valttia. Tapahtumia valotetaan taiten sekä koukkuja ja kunnianosoituksia pursuavan käsikirjoituksen että ensiluokkaisen rytmyksen voimin. Monissa tapauksissa nojataan täydellä painolla siihen, että katsoja tietää mitä seuraavaksi tapahtuu. Leffa on täynnä hyvää dialogia ja se pursuaa nasevia ja hauskoja repliikkejä. Musta huumori kukkii niissäkin hetkissä, kun hahmojen kärsimykset ovat kauheimmillaan.

Cabin in the Woods on välitön klassikko. Se on fiksu ja pelottava, hurmaava ja hurmeinen, leikkisä ja armoton. Se nauttaa saumattomasti kihertävän komedian ja aidon kauhun tavoilla, joista moni käsikirjoittaja ei osaa edes unelmoida. Käsissä on rak-

kauslaulu molemmille lajityypeille, jonka jak-saa katsoa kerta toisensa jälkeen.

9

Jori Virtanen

Kuukauden uudelleenjulkaisu



Gladiator

Pääosissa **Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Connie Nielsen & Richard Harris**
Ohjaus RIDLEY SCOTT
Julkaisija UNIVERSAL

AIKA ON PÄÄSSYT JYRSIMÄÄN tämän Oscar-voittajan nurkkia. Gladiator hyötyy silti edelleen Scottin vakaasta ohjauksesta sekä näyttelijöidensä suorituksista. Juoni petetyin kenraalin kostomatkasta on melodramaattinen ja jopa raskas, mutta taistelukohtaukset ovat täyttä mannaa, ja niissä on suurimmaksi osaksi löydetty tasapaino nopeiden leikkausten ja hyvän koreografian väliltä.

Uudesta paketista löytyy myös pidennetty tulkinta elokuvasta. Lisämateriaali toimii puolet ajasta ja on kiinnostavaa, mutta osa uusista kohtauksista heikentää elokuvan rytmitystä.

Harmi kyllä masterointi on jäänyt puolittiehen. Otoksissa näkyy filmin kulumisen jälkiä, ja osa digitaalisista efekteistä paistaa pahasti silmään. Niukoissa ekstroissa mainitaan myös levy kaksi, jota tässä versiossa ei ole. Näyttääkin siltä kuin aiemmasta kahden levyn erikoisversiosta olisi vain heitetty leffalevy uuteen laatikkoon.

Alkuperäisessä muodossaan Gladiator olisi ehkä kahdeksikon elokuva. Koska kyseessä on kuitenkin uudelleenjulkaisu, annan pisteytyksessäni

tavallista enemmän painoa teknille seikoille.

6

Mika Sorvari

Osto-opas

Täyspikat arviot kaikista listan peleistä osoitteessa:

www.gamereactor.fi

Kauppojen pelihyllyt pursuvat houkutuksia, ja runsaudenpulassa on joskus vaikeaa päättää, mihin rahansa sijoittaa. Gamereactor auttaa ostospäätöksissä listaamalla yli 1200 pelin arvioarvokistomme suosikkijamme kaikille pääluustoille.



Sony'n kolmannella kotikonsolilla riittää huippupelejä.

SONY PLAYSTATION 3

TUOTETIEDOT

Kehittäjä SONY
Julkaisu 23.3.2007
Media DVD/Blu-ray
Liitäntä HDMI
Paino 2 kg
Koko 290x60x230 mm
Hinta 229,00 € (Super Slim 12 Gt)

Sony julkaisi Playstation 3:n nykysukupolvesta viimeisenä, mutta konsoli on kirinyt vuosien saatossa pääkilpailijansa Xbox 360:n rinnalle. Se ei ole ihme, sillä myöhempi julkaisu mahdollisti uudemmat ja tehokkaammat komponentit, mukaan lukien tietysti Blu-ray-soittimen, joka voitti formaattisodan elokuvien HD-siirroksessa. Playstation 3:n suurin vahvuus on kuitenkin huikea määrä Sony'n yksinoikeuspelejä, joista monet voi suorastaan laskea pelaamisen yleissivistykseen. PS3:n nettipalvelun valtti on puolestaan ilmaisuus. Verrattuna Xbox Live:n palvelu lähti takaa-ajosemasta, mutta se on hiljalleen saanut uusia ominaisuuksia ja on nykyään erittäin kilpailukykyinen digitaalisten pelien kauppapaikka.



Gamereactorin Top 15: Playstation 3

SUOJUTUKSET: Pelin sijoitus listalla riippuu alkuperäisestä arvostuksesta. Saman pistemäärän saaneet pelit listataan toimituksen nykyisten mieltymysten mukaan.

Sijoitus	Nimi	Lajityyppi	Kehittäjä	Arvosana
01	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots Metal Gear Solidit ovat aina kuuluneet aikakautensa parhaimpiin peleihin, ja sarjan neljäs on yksi parhaista.	Toiminta	Konami	10/10
02	The Elder Scrolls V: Skyrim Monipuolisimpia koskaan nähtyjä roolipelejä. Huikean laaja ja mahdollisuuksia pursuava eepos.	Roolipeli	Bethesda	10/10
03	Uncharted 3: Drake's Deception Nathan Draken huikea tarina saa mitä mahtavimman huipennuksen sarjan kolmannessa osassa.	Toiminta	Naughty Dog	10/10
04	Little Big Planet 2 Mielikuvituksekas tasohyppely tarjoaa enemmän vaihtoehtoja kuin eliniässä ehtii käydä lävitse.	Tasohyppely	Media Molecule	10/10
05	Grand Theft Auto IV Kaikin tavoin loistava peli, joka hyödyntää nykyistä, tehokasta konsolisukupolvea upealla tavalla.	Toiminta	Rockstar	10/10
06	Rock Band 3 Likimain täydellinen bändi-/musiikkipeli. Ehdoton virstanpylväs omassa lajissaan.	Musiikki	Harmonix	10/10
07	God of War III Teos, johon tullaan viittaamaan yhtenä "niistä" PS3-peleistä. Komea lopetus komealle trilogialle.	Toiminta	Sony	10/10
08	Portal 2 Tämä peli ei aliarvioi pelaajia, ja se myös täyttää Portal-fanien odotukset 100-prosenttisen varmasti.	Pulmapeli	Valve	9/10
09	Batman: Arkham City Ei petä millään osa-alueella ja kiskoo pelaajan mukaan mielenkiintoiseen ja tiiviiseen tapahtumavyöhyntiin.	Toiminta	Rocksteady	9/10
10	Rayman Origins Ubisoft toi Raymanin takaisin pitkän ajan jälkeen pettämättömällä huumorilla, tyylitajulla ja pelattavuudella.	Tasohyppely	Ubisoft	9/10
11	Resistance 3 Vaikka tarina onkin melkoisen hölmö, matka on kuitenkin loppujen lopuksi päämäärää tärkeämpi.	Toiminta	Insomniac	9/10
12	Borderlands 2 Valtava, edeltäjänsä hiotumpi. Peli tuo tarinaansa laajan valikoiman aiheita hukkaamatta fokuksaan.	Toiminta	Gearbox	9/10
13	Max Payne 3 Pelot suomalaisen merkkititeoksen jatko-osan sössimisestä voi unohtaa; Rockstar tekee Paynelle kunniaa.	Toiminta	Rockstar	9/10
14	Journey (PSN) Pelin hienoutta on vaikea kuvailla, koska niin paljon on kiinni pelaajan itsensä halusta löytää uutta.	Seikkailu	Thatgamecompany	9/10
15	Heavy Rain Kokonaisuutena hyvin ainutlaatuinen, elokuvamainen kokemus, joka puskee pelien ääriviivoja.	Seikkailu	Quantum Dream	8/10

Gamereactorin osto-opas perustuu täysin toimituksen omiin suosikkeihin, eikä sitä pidä sekoittaa Suomen viralliseen myyntilistaan. Täydet arviotekstit listan peleistä ovat luettavissa Gamereactorin verkkosivuilla osoitteessa www.gamereactor.fi.

SUOSITUS

L.A. NOIRE

TEAM BONDI / TAKE TWO INTERACTIVE

Mistä kyse? Kuvittele rikosdekkari, jossa joltankoja ei etsitä vain todistuskappaleina kentistä, vaan myös kuulusteluhooneen dialogeista. Ynnä yhtälöön film noir -henkinen tarina ja elokuvamainen kasvoanimaatio, joka on peleissä vailla vertaa. L.A. Noire on erikoisen seikkailupeli, mutta se tarjoaa kokemuksen arvoisen matkan Los Angelesin alamaailmaan nousevan etsivän tossuissa.
Parasta pelissä? Elävät hahmot ja vuoden 1947 henki painuvat hyvin mieleen.
Kenelle? L.A. Noire vaatii malttia. Pahitteeksi ei ole, jos arvostaa myös dekkareita.

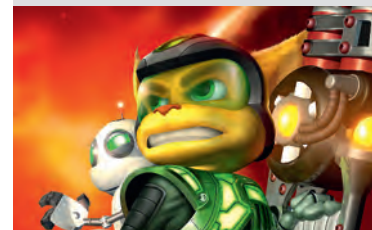


SUOSITUS

RATCHET & CLANK TRILOGY

INSOMNIAC GAMES / SONY

Mistä kyse? Ratchet ja Clank ovat Pleikkari-fanille sitä mitä Mario on Nintendoille ja Sonic Segalle. Toimintaparin kolme ensimmäistä seikkailua kokoava ja päivittävä paketti on päivänselvä osto, joka tulee korjata talteen, jos sitä ei vielä löydy pelihyllystä. Kaikki osat toimivat edelleen täysillä.
Parasta pelissä? Insomniacilla on taito suunnitella pähkähulluja aseita, eikä studio vuosien varrella ole juuri rajoituksia tässä värikäessä maailmassa tuntenut.
Kenelle? Parasta tasotoimintaa janoaville.

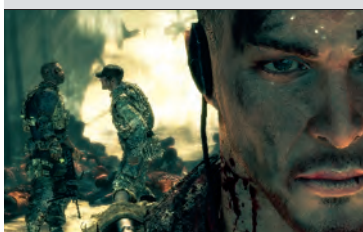


SUOSITUS

SPEC OPS: THE LINE

YAGER DEVELOPMENT / 2K GAMES

Mistä kyse? Yager repäisi tekemällä sotapelin ihmisille, jotka eivät yleensä pidä sotapeleistä. Heart of Darknessista teemansa ammentavassa tarinassa sukelletaan hiekkamyrskyjen tuhoamaan Dubaihin, mutta todellinen matka tehdään ihmisielen synkeimpiin nurkkiin. Todella ravisteleva ja erilainen kokemus.
Parasta pelissä? Paras on ehkä hieman väärä sana tässä yhteydessä, mutta kun päähenkilö joutuu vastatusten tekemänsä masapommituksen jälkien kanssa, joutuu myös pelaaja varsin pysäyttävän hetken äärelle.
Kenelle? Sodanvastaisille toimintapelaajille.

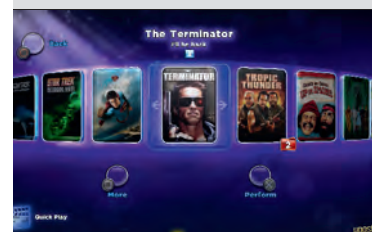


KIERRÄ KAUKAA!

YOOSTAR 2: IN THE MOVIES

BLITZ GAMES STUDIO / NAMCO BANDAI

Mistä kyse? Yoostar 2 on bilepeli, jossa pääsee ystävien kanssa kokeilemaan näyttelijän taitoja 1980-luvun filmitähtien tavoin. Ongelma on vaan, että klipit ovat surkean lyhyitä ja heikko-laatuista, eikä tekniikka toimi lainkaan. Pelillä saa tosin juhlijat ulos kotibileistä nopeasti.
Pahinta pelissä? Peli näyttää miinusta tunnistusta kukaan kukaan TV:stä. Peli kirjainmellisesti rankaisee omasta huonosta tekniikastaan.
Vaihtoehto? Yoostar kannattaa kiertää kaukaa. Singstart ja monet Buzz-pelit ovat paljon parempia valintoja.





SONY PS VITA

TUOTETIEDOT

Kehittäjä SONY
Julkaistu 22.2.2012
Media PS Vita Card
Paino 279 g
Koko n. 182x119x84 mm
Hinta 269 € (3G-malli)

PSP:stä ei tullut Sonyn toivomaa jymymenestystä, joten seuraajaan päätettiin panostaa kovemmin. Monipuoliset ominaisuudet, kuten kaksi analogista ohjaustattia, kosketusnäyttö ja takapinnan kosketuslevy, tekevät Vitasta otollisen pelialustan. Ainostaan se terävin kärki pelitarjonnassa puuttuu.

Gamereactorin Top 5: PS Vita

Sijoitus	Nimi	Arvosana
1	Rayman Origins	9/10
2	Uncharted: Golden Abyss	8/10
3	Gravity Rush	8/10
4	Little Big Planet Vita	8/10
5	Wipeout 2048	7/10

Konsolisukupolven runsain kattaus löytyy Microsoftin pöydästä.

MICROSOFT XBOX 360

TUOTETIEDOT

Kehittäjä MICROSOFT
Julkaistu 2.12.2005
Media DVD
Liitäntä HDMI
Paino 2,9 kg
Koko 270x75x264 cm
Hinta 199 € (Slim 4 GT)

Vuonna 2005 julkaistu Xbox 360 iski aikanaan kuin miljoona voltia ja määritteli ensimmäisenä, mitä "uusi" konsolisukupolvi oikein tarkoitti. Vaikka se ei tehoiltaan ole aivan yhtä kova kuin PS3, niin pelintekijöille se on huomattavasti helpompi alusta. Lähestulkoon jokainen monialustapeli onkin hieman parempi Boksilla. Xbox Live onnistui myös raivaamaan tietä latauspeleille konsoleilla tarjoamalla alusta lähtien valtavan määrän hyviä nimikkeitä sopivaan hintaan. Microsoft ei ole keskittynyt yksinoikeuksissaan määrään, mutta ne muutamat nimikkeet, kuten Halo ja Gears of War, ovat olleet joka osassaan genrensä kärkeä. Molemmat ovatkin hyviä syitä konsolin hankintaan, etenkin jos on toimintapelin fani.



Gamereactorin Top 15: Xbox 360

SUJUTUKSET: Pelin sijoitus listalla riippuu alkuperäisestä arvostuksesta. Saman pistemäärän saaneet pelit listataan toimituksen nykyisten mieltymysten mukaan.

Sijoitus	Nimi	Lajityyppi	Kehittäjä	Arvosana
01	The Elder Scrolls V: Skyrim Viides osa on juuri niin hyvä kuin odottaa saattaa, ja sen tunnelmaa on todella vaikea haastaa.	Roolipeli	Bethesda	10/10
02	Grand Theft Auto IV Erinomainen leikkikenttä täynnä nopeita autoja, kovia pyssyjä ja tiukkaa rikollismaininkiä.	Toiminta	Rockstar	10/10
03	Halo: Reach Bungien viimeinen Halo-peli ei petä sarjan faneja, ja sen moninpuolisuus on vailla vertaansa.	Toiminta	Bungie	10/10
04	Rock Band 3 Musiikkipeligenre nousi huippuunsa Harmonixin käsissä.	Musiikki	Harmonix	10/10
05	Trials Evolution (XBLA) Timanttinen pelattavuus yhdistyy rataeditorin ja hakutyökälujen kautta lähes rajattomaan sisältöön.	Ajopeli	Red Lynx	10/10
06	Bayonetta Hyvällä tavalla erikoinen ja tyylikäs kokonaisuus, joka tarjoaa tajunnanräjyttävää japsitoimintaa.	Toiminta	Platinum Games	10/10
07	Gears of War 3 Peli tarjoaa yksinkin räiskivälle paljon tekemistä, mutta parhaimmillaan peli on kavereiden kanssa.	Toiminta	Epic Games	9/10
08	Portal 2 Valve ylitti itsensä jälleen kerran tarjoamalla riemastuttavilla roboteilla höystetyn pulmailun.	Pulmapeli	Valve	9/10
09	Batman: Arkham City Rocksteady laajentaa onnistunutta konseptiaan isommalla pelillä ja laajemmalla leikkikentällä.	Toiminta	Rocksteady	9/10
10	Mass Effect 3 Bioware on hionut ja teroittanut tuttua kaavaansa uusiin ulottuvuuksiin avaruusepoksessaan.	Seikkailu	Bioware	9/10
11	Rayman Origins Todella viehättävä ja hyvin suunniteltu tasohyppelyseikkailu tuo Raymanin takaisin huipulle.	Tasohyppely	Ubisoft	9/10
12	Alan Wake Twin Peaks on saanut arvoisensa hengenheimolaisen pelimaailman puolella. Häkellyttävän onnistunut.	Toiminta	Remedy	9/10
13	Borderlands 2 Gearbox parantaa ensimmäisen persoonan räiskinnän ja roolipelin yhdistelmäänsä kaikilla tavoilla.	Toiminta	Gearbox	9/10
14	Max Payne 3 Moderni versiointi tahratun sankarin tarinasta. Nostalginen, tyylikäs ja erittäin viihdyttävä toimintapöytä.	Toiminta	Rockstar	9/10
15	Assassin's Creed: Revelations Monipuolisuus ja sisältö ovat harppauksia edellä kilpailijoita, jos teknisesti ollaankin jäljessä.	Toiminta	Ubisoft	9/10

Gamereactorin osto-opas perustuu täysin toimituksen omin suosikkeihin, eikä sitä pidä sekoittaa Suomen viralliseen myyntilistalla. Täydety arvotekstit listan peleistä ovat luettavissa Gamereactorin verkkosivulla osoitteessa www.gamereactor.fi.

SUOSITUS

COLIN MCRAE: DIRT 2

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Mistä kyse? Dirt 2 on Codemastersin viimeinen peli, joka kantaa edesmenneen rallillegenda nimeä. Peli on hakenut innoituksensa monista rallimuodoista, joihin McRae urallaan osallistui. Uutta ovat esimerkiksi X-Game-henkiset näytösaajat, jotka täydentävät ralli-crossia ja perinteisempää etappiajoa. **Parasta pelissä?** Dirt 2:ssa on urheilujuhlan tuntua, mutta se osaa olla tilaisuuden tullen myös koskettava. Uran lopulla ajettava McRae'n muistikilpailu on kunnioitettava veto tekijöiltä – ja yhden ajanjakson päätös. **Kenelle?** Rallia monipuolisesti rakastaville.

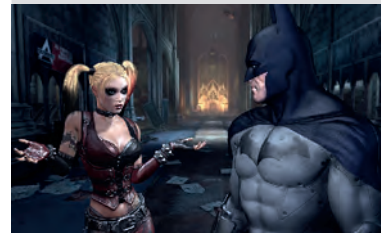


SUOSITUS

BATMAN: ARKHAM CITY

ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS.

Mistä kyse? Loistava Batman: Arkham Asylum jatkuu mittakaavaltaan laajennetussa muodossa. Enemmän nähtävää, lisää pomovastuksia, entistä makeampaa toimintaa. Ja Kissanainen! Kyllä, minä olen Batman. **Parasta pelissä?** Peli ottaa edeltäjänsä parhaat puolet ja tekee niistä vielä parempia. Arkham City iskee kovaa niin monella tasolla, että parasta seikkaa on hankala eritellä. **Kenelle?** Batmanin seikkailut sopivat jokaisen toimintapelifanin hyllyyn, mutta erityisesti sitä voi suosittelua sarjakuvien ystäville.

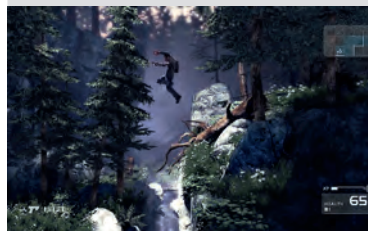


SUOSITUS

SHADOW COMPLEX

CHAIR ENTERTAINMENT / EPIC GAMES

Mistä kyse? Chairin varjojen kompleksi saattaa hyvinkin olla Xbox Live Arcaden parhaimpia latauspelejä. Siinä yhdistyvät loistavasti niin sivulta kuvattu tasoloikka, toiminta kuin ympäristöjen tutkiminenkin. Konsepti on viilattu viimeiseen asti hyväksi ja pelaaminen on uskomattoman koukuttavaa. **Parasta pelissä?** Vastine rahalle. Peli irtoaa latauspalvelusta edullisesti ja tarjoaa pelattavaa kevyesti koko hintansa edestä. **Kenelle?** Jos sellaiset klassikot kuin Super Metroid ja Castevania: Symphony of Night iskevät, tässä on peli sinulle.

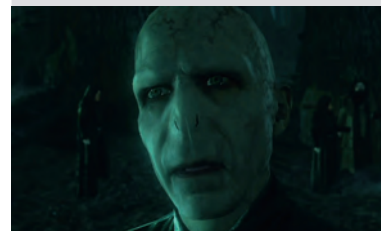


KIERRÄ KAUKAA!

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS 2

EA BRIGHT LIGHT / EA

Mistä kyse? Harry Potter ja Kuoleman varjelukset oli menevä elokuvasarjan päätös, mutta pelinä se lässähti tuttuun tapaan halpamaiseen toteutukseen. Eppinen huipennus on latistettu putkimaisen, puuduttavan ja aivan liian yksinkertaisen räiskinnän muottiin. Pelatessa loitsukirja lentää ikkunasta. **Pahinta pelissä?** Peli ei välitä lainkaan päätösoosan arvoista tunnelmaa, vaan tekee lähinnä pilkkua Potterista. **Vaihtoehto?** Parempaa Potteria kaipaaville löytyy Lego Harry Potter -sarja.





NINTENDO 3DS

TUOTETIEDOT

Kehittäjä Nintendo
Julkaistu 25.3.2011
Media 3DS Game Card
Paino 336 g
Koko 134x74x21 mm (suljettuna)
Hinta 219 € (XL-malli)

Nintendo on jo pitkään ollut käsi-konsolimarkkinoiden kuningas, eikä 3DS ole muuttanut tilannetta millään tavalla. Olipa laitteen 3D-näytöstä mitä mieltä tahansa, ovat menestyksen vartijoina aina olleet kannettavalle loistavasti sopivat pelit, joista monet käyvät niin aikuisille kuin lapsillekin.

Gamereactorin Top 5: Nintendo 3DS

Sijoitus	Nimi	Arvosana
1	The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	9/10
2	Super Mario 3D Land	9/10
3	Kid Icarus: Uprising	9/10
4	Theatrhythm Final Fantasy	8/10
5	Metal Gear Solid: Snake Eater 3D	8/10

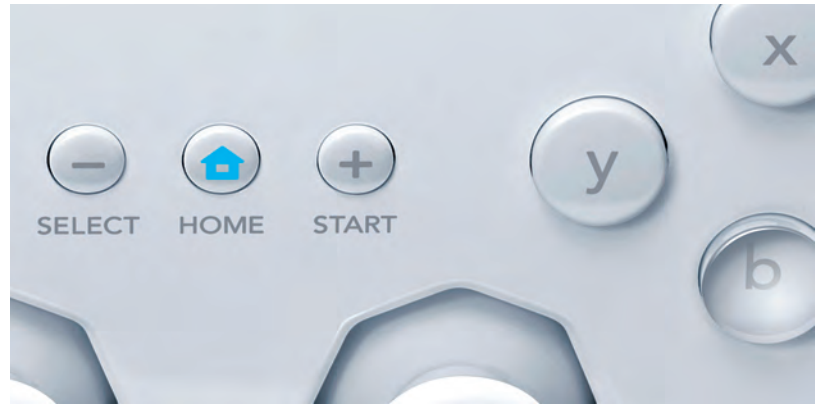
Wii johti kasuaalipelaamisen vallankumoukseen.

NINTENDO WII

TUOTETIEDOT

Kehittäjä NINTENDO
Julkaistu 7.12.2006
Media DVD
Liitäntä KOMPONENTTI
Paino 1,2 kg
Koko n. 55x44x225 mm
Hinta 169 €

Wiitä ei voi kehua grafiikkahirmuksi, mutta Nintendon pelikone tähtäsi ja osui eri hermoon. Liikkeitunnistussohjain johti niin sanotun kasuaalipelaamisen vallankumoukseen, ja Wiistä kehkeytyi tämän sukupolven myydyin konsoli. Wiin ohjaimet taipuvat yhtälailla miekaksi, golf-mailaksi kuin apuvälineiksi kuntoiluun. HC-pelaajien keskuudessa laite on pahasti aliarvostettu, vaikka se tarjoaa esimerkiksi sukupolven parhaimpia seikkailu- ja roolipelejä. Nintendon seuraava konsoli Wii U ilmestyy marraskuussa, ja on mielenkiintoista nähdä, miten Nintendon pelivalikoima laajenee uudelle sukupolvelle siirryttäessä.



Gamereactorin Top 15: Nintendo Wii

SUOITUKSET: Pelin sijoitus listalla riippuu alkuperäisestä arvosanasta. Saman pistemäärän saaneet pelit listataan toimituksen nykyisten mieltymysten mukaan.

Sijoitus	Nimi	Lajityyppi	Kehittäjä	Arvosana
01	Super Mario Galaxy 2 Super Mario Galaxy 2 ohittaa kirkkaasti edeltäjänsä nousten toimituksen Nintendo-suosikiksi.	Tasohyppely	Nintendo	10/10
02	Metroid Prime Trilogy Yksi 2000-luvun hienoimmista triloioista, joka potkii vimmatusti myös uudistetulla Wii-ohjauksella.	Toiminta	Retro Studios	10/10
03	Super Smash Bros. Brawl Elävä, joskin sangen äänekäs, museo vuosikymmenille Nintendon pelivihdettä.	Taistelu	Nintendo	10/10
04	Rock Band 3 Rokkaa kavereiden kanssa kaikkien paitsi ehkä naapurien iloksi tässä musapelin kuninkaassa.	Musiikki	Harmonix	10/10
05	Sin and Punishment: Successor of the Skies Kuin Treasuresn portfolioityö firman kaikista hyvistä ideoista. Erittäin haastava, hienot pomotaistelut.	Toiminta	Treasure	10/10
06	The Legend of Zelda: Skyward Sword Ongelmanratkaisu yhdistyy tutkimusmatkailuun sekä vetävään tarinaan. Klassista Zeldaa.	Seikkailu	Nintendo	9/10
07	Last Story Tiukka paketti, joka ei pitkästytä pelaajiaan loputtomilla taisteluilla Final Fantasyiden tapaan.	Roolipeli	Mistwalker	9/10
08	No More Heroes Varauksetonta ja persoonallista näkemystä uhkuva moderni kulttiklassikko, joka on nähtävä.	Toiminta	Grasshopper	9/10
09	Rayman Origins 60 kenttää puhdasta peli-iloa ei voi olla herättämättä jonkinasteista kiinnostusta genren faneissa.	Tasohyppely	Ubisoft	9/10
10	Mario Kart Wii Helposti lähestyttävä ja opittava Mario Kart Wii miellyttäne laajaa kohdeyleisöä elleikään.	Ajopeli	Nintendo	9/10
11	Xenoblade Chronicles Tämä J-roolipeli kuuluu ehdottomasti jatkoksi jokaiseen hyvään Wii-pelikokoelmaan.	Roolipeli	Monolith Soft	9/10
12	Kirby's Epic Yarn Pinki hymypommi on palannut tällä kertaa lankakerä aseenaan, massahurmaus tavoitteenaan.	Tasohyppely	Good Feel	8/10
13	Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure Näin hyviä seikkailu- ja pulmanratkontapelejä on nykypäivänä valitettavan harvassa.	Seikkailu	Capcom	8/10
14	De Blob 2 Värikäs vallankumouksellinen vetää harmaaseen maailmaan uudet kuosit ja hyvät fiilikset.	Tasohyppely	Blue Tongue	8/10
15	Donkey Kong Country Returns Jälleen kerran on todistettu, että 2D-tasohyppely on kaikkea muuta kuin menneen talven lumia.	Tasohyppely	Retro Studios	8/10

Gamereactorin osto-opas perustuu täysin toimituksen omiin suosikkeihin, eikä sitä pidä sekoittaa Suomen viralliseen myyntilistaan. Täydet arviot listan peleistä ovat luettavissa Gamereactorin verkkosivuilla osoitteessa www.gamereactor.fi.

SUOSITUS

MARIO KART WII

NINTENDO / NINTENDO

Mistä kyse? Marion ja kumppaneiden värikäs rata-autoilu on parasta mahdollista hupia kavereiden kanssa pelattaessa. Mukana on mukava määrä ratoja, ajohärveleitä ja hahmoja. Silti yksinpelinä Mario Kart ei välttämättä ole parhaimmillaan, mutta onneksi mukana on myös monin pelin verkko välityksellä.
Parasta pelissä? Neljän pelaajan kiihkeät kisat onnistuvat millä Wii-ohjainyhdistelmällä tahansa ja puhaltavat aina iloa itämiin.
Kenelle? Kaikille iästä ja sukupuolesta riippumatta, kunhan on edes hippusen kilpailuintoa värikkääseen ja hauskaan hurjasteluun.



SUOSITUS

METROID PRIME TRILOGY

RETRO STUDIOS / NINTENDO

Mistä kyse? Alkuperäinen Metroid Prime ilmestyi Nintendon Gamecubelle jo 10 vuotta sitten. Se oli viime sukupolven parhaimpia pelejä, eivätkä kaksi jatko-osaakaan jääneet paljoa jälkeeseen. Nyt kaikki kolme osaa on niputettu yksiin kansiin Wiille.
Parasta pelissä? Metroid Primen tunnelma on käsinkosketeltavaa. Seikkailu planeetta Zebeksen synkissä kolkissa jää mieleen pitkäksi aikaa.
Kenelle? Niille, jotka toivovat tekemistä yhtä peliä enemmän.



SUOSITUS

XENOBLADE CHRONICLES

MONOLITH SOFT / NINTENDO

Mistä kyse? Monolith Softin viime vuonna ilmestynyt peli on virkistävä tuulahdus ummehtuneilla japanilaisroolipelin markkinoilla. Syvyyttä riittää yhtä lailla hahmonkehityksessä, toiminnassa kuin myös tarinassa. Xenoblade Chronicles on lisäksi erittäin pitkä peli ja todellakin tarjoaa vastinetta hinnalleen.
Parasta pelissä? Todella toimiva taistelusyhteimi. Toiminta on sopivan suoraviivaista, mutta alta löytyy hurja määrä syvyyttä ja vaihtelua.
Kenelle? Hyvän toimintaroolipelin ystäville.



KIERRÄ KAUKAA!

ROCK REVOLUTION

ZOË MODE / KONAMI

Mistä kyse? Musiikkipelibuumin aikana myös Konami halusi siivun kakusta. Sen pestäama Zoë Mode ei kuitenkaan ollut tilanteen tasalla, ja studion bändipeli oli masentava tapaus, joka jäi jälkeensä kaikista kilpailijoistaan. Turhauttavan pelimootorin ja surkean nuotituksen takia tämä "vallankumous" kannattaa kiertää kaukaa.
Pahinta pelissä? Suppea, tylsä ja huonosti nuotitettu biisilista ei kannusta rokkaamaan.
Vaihtoehto? Rock Band 3 on ilmestynyt valinta, mutta myös Guitar Hero tarjoo kivoja vaihtoehtoja.





APPLE IPHONE / IPAD

TUOTETIEDOT

Kehittäjä APPLE
Julkaisu KESA 2007
Media Lataus
Paino 112 g
Koko n. 124x59x8 mm
Hinta 699 € (iPhone 5 16 Gt)

Applen tyylikäs älypuhelin on suosionsa myötä noussut haastajaksi perinteisille käsikonsolleille. Uusimmat iPhone:t ja iPadit kykenevät todella vaikuttavaan grafiikkaan, eikä valtavana latauspelien valikoimasta voi olla löytämättä sopivaa matkaviihdettä. Monet peleistä ovat kaiken lisäksi ilmaisia.

Gamereactorin Top 5: iPhone / iPad

Sijoitus	Nimi	Arvosana
1	Draw Race 2	10/10
2	Angry Birds Space	9/10
3	N.O.V.A. 3 Near Orbit Vanguard Alliance	9/10
4	Contre Jour	9/10
5	Infinity Blade II	8/10

Suurin ja tehokkain pelialusta tarjoaa jotain jokaiseen makuun.

PC WINDOWS

TUOTETIEDOT

Kehittäjä USEITA
Julkaisu 1971
Media VAIHTELEE
Liitäntä VAIHTELEE
Paino VAIHTELEE
Koko VAIHTELEE
Hinta VAIHTELEE

PC eroaa konsoleista lukuisilla tavoilla. Laitteet tulevat monissa muodoissa ja useilta eri valmistajilta, joten kokoonpanojen suori-tuskyvyissä on suuria eroja. On kuitenkin päivänselvää, että PC on pelaamisen edelläkävijä mitä tulee audiovisuaaliseen loistoon, verkkopelaamisen uusiin muotoihin sekä indie-peleihin. Se on samalla vaativin alusta, sillä pysyäkseen kehityksen aallonharjalla, pitää pelaajan olla valmis päivittämään ja ylläpitämään laitteisto-aan. Toisaalta tämän vastapainona ovat muun muassa parhaat verkkoroolipelit, syvällisimmät strategiapelit ja kanssapelaajien tekemät modit, jotka muokkaavat pelejä aivan uusilla tavoilla. PC on omistautuneen pelaajien valinta.



Gamereactorin Top 15: PC / Windows

SUODITUKSET: Pelin sijoitus listalla riippuu alkuperäisestä arvostuksesta. Saman pistemäärän saaneet pelit listataan toimituksen nykyisten mieltymysten mukaan.

Sijoitus	Nimi	Lajityyppi	Kehittäjä	Arvosana
01	The Orange Box Aina erinomaisen Half-Life 2:n lisäksi Orange Box on täynnä hienoja lisukkeita, joihin kuuluu mm. Portal.	Toiminta	Valve	10/10
02	The Elder Scrolls V: Skyrim Skyrim pesee vasemmalla kädellä Oblivionilla lattiaa ja syöttää oikealla rippeet koirille.	Roolipeli	Bethesda	10/10
03	The Witcher 2: Assassins of Kings Eeppisen kokoinen toimintaroolipeli parantaa erinomaisesta esikoisosastaan ja tuo runsaasti uutta.	Roolipeli	CD Projekt Red	9/10
04	Starcraft II: Wings of Liberty Taivaan lahja pelisarjan vanhoille ystäville, jotka saavat lisää juuri sitä, mistä he pitävätkin.	Strategia	Blizzard	9/10
05	Guild Wars 2 Arenanet on laajentanut sisältöä ja hionut alkuperäisen pelin ongelmia. Kuukausimaksuton.	Nettiroolipeli	ArenaNet	9/10
06	Star Wars: The Old Republic Oma kiittäjä, oma wookiee, mahdollisuudet Star Wars -faneille ovat tässä lähes rajattomat.	Nettiroolipeli	Bioware	9/10
07	World of Warcraft: Cataclysm Pelattavuudeltaan totutun hyvä. Tuoreita haasteita, uusittu maailma ja paljon uutta koettavaa.	Nettiroolipeli	Blizzard	9/10
08	Civilization V Civilization on edelleen se sama yöunia tuhoava hirviö, jonka syleilyyn kaadumme aina uudestaan.	Strategia	Firaxis	9/10
09	Total War: Shogun 2 Feodaalinen Japani kaipaa juuri sinun apuasi selvittääkseen sisäpoliittisesti sotuisesta tilanteesta.	Strategia	Creative Assembly	9/10
10	Portal 2 Portal 2 tarjoaa makeita haasteita mahan täydeltä ja jättää silti toivomaan vielä lisää.	Pulmapeli	Valve	9/10
11	Battlefield 3 PC:llä ehdotonta moninpeli-viihde. Yllettömän hauskaa, jännittävää ja dynaamista tykitystä.	Toiminta	DICE	9/10
12	Borderlands 2 Tarina Pandora-planeetalla jatkuu, ja tällä kertaa kaikkea tarjoillaan isommasta kauhasta.	Toiminta	Gearbox	9/10
13	Crysis Viime vuosien parhaimpia toimintapelejä. Jatko-osista huolimatta alkuperäinen on ykkönen.	Toiminta	Crytek	9/10
14	Batman: Arkham City Batman levittää tumman viittansa hullujenhuoneen sijasta kokonaisen kaupungin ylle.	Toiminta	Rocksteady	9/10
15	Diablo III Diablo-sarja sai messevän kolmannen osan 12 vuoden odotuksen jälkeen.	Roolipeli	Blizzard	8/10

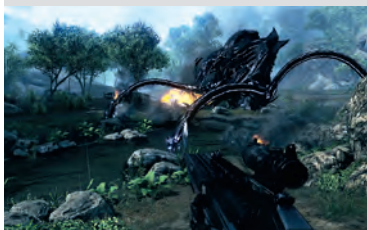
Gamereactorin osto-osan perustuu täysin toimituksen omiin suosikkeihin, eikä sitä pidä sekoittaa Suomen viralliseen myyntilistasta. Täydetyt arvotekstit listan peleistä ovat luettavissa Gamereactorin verkkosivuilla osoitteessa www.gamereactor.fi.

SUOSITUS

CRYSIS

CRYTEK / EA

Mistä kyse? Vuoden 2007 teknologiapommi on kesyntyntynyt nykylaitteistolla täysin pelattavaksi räiskinnäksi. Pelaaja on nanopukuun sonnustautunut erikoisjoukkojen sotilas, joka saapuu tutkimaan pohjois-korealaisten puuhia etäisellä saarella. Pian jotain jäätävää paljastuu pinnan alta.
Parasta pelissä? Edelleen upean grafiikan lisäksi Crysis on kehittynyt räiskintäpeli. Se ei etene tiukasti käsikirjoituksen mukaan, vaan pelaaja voi soveltaa kykyjään löytääkseen monia vaihtoehtoisia etenemistapoja.
Kenelle? Vaativampaa räiskintää kaipaaville.

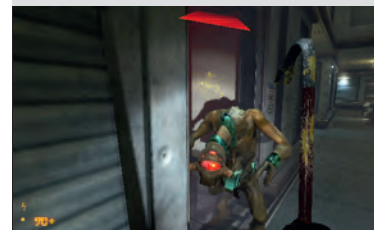


SUOSITUS

BLACK MESA

BLACK MESA MODIFICATION TEAM

Mistä kyse? Half-Life tuli, näki ja voitti. Sitten jatko-osa toi paremman teknologian, ja josain vaiheessa tämän jälkeen fanit saivat päähänsä, että ensimmäinenkin peli olisi kiva kokea Source-moottorilla. Syntyi Black Mesa, alkuperäisen Half-Lifen uudelleentulkinta, joka on tehty täysin harrastelijavoimin.
Parasta pelissä? Black Mesa ei vain nosta Half-Lifen resoluutiota, vaan hioo siitä monella tavalla entistään paremman pelin. Se leikkaa sieltä, mistä syytä on, ja lisää jotain muualle. Ja kaikki tämä vielä ilmaiseksi.
Kenelle? Half-Life-faneille ja budjettipelaajille.



SUOSITUS

LEGEND OF GRIMROCK

ALMOST HUMAN LTD. / ALMOST HUMAN LTD.

Mistä kyse? Neljä seikkailijaa tiputetaan luolastoon, josta ainoa tie ulos käy kellarin kautta. Almost Human päivittää klassisen Eye of the Beholderin peruskonseptin nykyaikaan tinkimättä klassisesta "ruutukaavasta" ja hyväksi todetuista mekaniikoista. Tällaista pelatessa tulee vanhalla tippa linssiin.
Parasta pelissä? Sitä tietää elävänsä, kun on ensin paniikissa juossut väärään suuntaan ja päätyntynyt sitten umpikujaan, jossa voi vain odottaa niljaisten äänien lähestymistä, viimeisen soihdun liekin alkaessa hiipua.
Kenelle? Retrohenkisille ja roolipelaajille.



KIERRÄ KAUKAA!

BODYCOUNT

CODEMASTERS / CODEMASTERS

Mistä kyse? Stuart Blackin suunnitteleman ja Codemastersin toteuttaman Bodycountin oli määrä olla henkinen jatko-osa tuhoivoimaiselle Black-räiskinnälle. Tuhoa kyllä tuli, mutta väärällä tavalla. Herra Black lähti projektista kesken kaiken, eikä Codemasters ollut tottunut tekemään toimintapelejä. Peli floppasi täysin ja sai brittistudion keskittymään vain ajopelihin, joista se on parhaiten tunnettu.
Pahinta pelissä? Kovasta paukkeesta huolimatta pelistä ei jää mitään mieleen. Täysin yhden tekevää höttöä vailla valonpilkahtuksia.
Vaihtoehto? Bulletstorm tai Serious Sam 3.





Valkohapsi Geralt Rivalaisen seikkailut ovat saaneet kulttisuosion monessa formaatissa. Hexer-elokuva ja -tv-sarja lienevät sovituksista heikoimpia.

NOITURI KIRJOISSA JA PELEISSÄ

The Witcher on viime vuosien suosituimpia roolipelisarjoja. Markus Hirsilä syventyi sarjan lähdemateriaaliina toimiviin Noituri-kirjoihin ja peilaa pelejä niihin.

Pelaajat tuntevat The Witcherin kahdesta mainetta niittäneestä roolipelistä, mutta fantasiamaailman juuret ovat puolalaisessa kirjallisuudessa. Andrzej Sapkowski julkaisi 1990-luvulla yhteensä seitsemän Noituri-kirjaa, joista viimeiset viisi ovat romaanimuotoisia. Kaksi ensimmäistä teosta ovat novellikokoelmia. Kirjat pysyivät pitkään kielimuurin takana, mutta pelien menestyksen myötä opuksia on alettu julkaista myös suomeksi. Kolmas osa ja samalla ensimmäinen romaani Haltiain verta julkaistiin kesällä 2012 Tapani Kärkkäisen suomentamana.

Kolmas kirja on huomattavan erilainen lukukokemus aiempiin teoksiin verrattuna. Yhtenäisen tarinan lisäksi huomionarvoista on se, miten vähän kirjassa lopulta tapahtuu. Varsinaisia toimintakohtauksia ei ole kuin muutama. Muu aika käytetään pitkään ja monipuoliseen dialogiin, jossa henkilöt keskustelevat maailman menneistä tapahtumista tulevia spekuloiden. Tästä seuraa se, että henkilöhahmoja on paljon ja heidän persooniaan kehitellään varsin pitkälle romaanin edetessä. Haltiain verta olisi helppo sovittaa teatterin lavalle, koska maisemat eivät juuri muutu, mutta ihmisten suut käyvät senkin edestä. Tarinan keskiössä on siniverinen Yllätyksen lapsi Ciri, jonka hahmoon lukija tutustui lyhyesti jo toisessa kirjassa Kohtalon miekka. Ciri-tytöllä on eräänlaisia meedion kykyjä, jotka saattavat kääntää meneillään olevien suurpoliittisten juonittelujen kulun. Geralt Rivalainen ottaa työn huostaansa, jolloin noiturin koko sosiaalinen verkosto pääsee osalliseksi niin politiikasta kuin lastenhoidostakin. Vallanpitäjien juonittelu alkaa jossakin vaiheessa hie-man nyppiä, mutta onneksi mielenkiintoa kuvioon tuo yksityiskohtainen kuvaus koulutuksesta Kaer Morhenin noiturisiirtolassa. Kirja jää lopulta tarinallisesti täysin kesken, joten sama juoni jatkuu tulevissakin teoksissa.

Valvatti sentään!

The Witcher -pelit näyttävät saaneen innoituksensa enemmän romaaneista kuin novellikokoelmista.

Alkupään tarinoista on huomioitu lähinnä tapahtumien puitteet ja avainhenkilöiden persoonat. Vapauksia on kuitenkin otettu. Kirjoissa keskushahmo Geralt Rivalaisen hahmo on hyvin nihilistinen ja pitkälle kehittely, mutta peleissä mies on pitkälti ”tyhjä taulu”. Tämä tietenkin mahdollistaa roolipelaamisen ja siten pelaajan samaistumisen Geraltiin. Miehen ulkonäkö on mallinnettu kirjojen esikuvasta erittäin uskollisesti. Kiiluvat silmät, puhtaanvalkoiset hiukset ja arpinen vartalo jäävät varmasti mieleen. Peleissäkään Geralt ei ole enää ihminen, vaan on lapsuutensa yrttihoitojen ja koulutuksen vuoksi muuttunut mutantiksi. Ammatiltaan hän on noituri, mikä tarkoittaa alkeellista taikua oppinutta hirviönmetsästäjää. Örvöjä on kuitenkin alati vähemmän, joten noiturien ammattikunta on kovaa vauhtia tekemässä itseään työttömäksi. Tämä pakottaa noiturit maankiertäjiksi, jotka ottavat keikkoja vastaan sieltä, mistä niitä sattuu olemaan tarjolla. Sapkowskiin maailmassa noiturit vastaavat aika hyvin klassisten lännkä-reiden kierteleviä pyssysankareita, joita salaa sekä kunnioitetaan että halveksitaan. Noiturin oikea käsi on trubaduuri Valvatti (peleissä Dandelion). Kirjoissa soit-

toniekkä on naisiin menevä, jatkuvasti hankaluuksiin hankkiutuva mies, joka kerää toimeentulonsa laulamalla lioittelevasti kaverinsa Geraltin edesottamuksista. Valvatti onkin ollut peleissä luonteva valinta tarinoiden kertojaksi. Asetelma tuo mieleen Sir Arthur Conan Doyleen Sherlock Holmes-tarinat, joissa tohtori Watson toimii kertojana. Pidän kuitenkin erittäin harmillisena sitä, että pelien Valvatti on rauhallinen, suorastaan akateemisen pohdiskeleva mies, joka tarkkailee tapahtumia maltillisesti sivusta. Toisin sanoen hän on lähes täydellinen vastakohta kirjojen huomattavasti suurelemisemmälle trubaduurille. Ratkaisu on kuitenkin ymmärrettävä, sillä liian vahva persoona sivuhahmona olisi vienyt ikävästi pelaajan huomiota Geraltilta.

Miekka ja magia

Peruspelaaminen on lainattu kirjoista sellaisenaan, mikä miellyttää romaanien ystäviä, mutta saattaa hämmästyttää pitkän linjan roolipelaajia. Geralt kantaa mukanaan kahta miekkaa: teräsmiekalla piestään ihmisiä, hopeisella säälillä niitetään maahan hirviöitä. Oma suoritusta parannetaan nauttimalla ennen taistoa erilaisia yrttijuomia, joiden vaikutus on kuitenkin lyhytaikainen. Pelillisesti tämä johtaa tarpeeseen ennakoita tulevia tapahtumia, sillä kesken kiivaan taistelun ei ole aikaa naukkailla dopingia. Kirjoissa noiturit hallitsevat alkeellisen magian käytön, mikä näkyy peleissä erilaisina taikahöyökkäyksinä. Loitsujen nimitykset ynnä muidenkin asioiden taustatiedot on usein sisällytetty peliin sellaisenaan, mikä vaatii aloittelevalta pelaajalta runsaasti kärsivällisyyttä. Toisaalta taas asialle vihkiytynyt pystyy ammentamaan pelkästään pelistä runsaasti tietoa Sapkowskiin luomasta maailmasta.

Ensimmäisessä kahdessa kirjassa noiturin leipätyö, hirviönmetsästäys, tarjosi usein puitteet henkilöpainotteisille tarinoille. Metsästäettävällä oliolla oli usein persoona ja henkilöhistoria. Peleissä hirviönmetsästäys on vain joukko pieniä sivutehtäviä, ja kohteet täysin persoonattomia eläimiä. Tämä on säälillä, sillä Sapkowskiin kirjoista olisi ollut mahdollista ammentaa todella mielenkiintoisia sivutehtäviä Geraltin koettavaksi. Vasta kolmannessa kirjassa poliittinen kerronta nousi hirviönmetsästäystä merkittävämpään asemaan, ja juuri tästä kuvioista CD Projekt on eniten innoittunut.

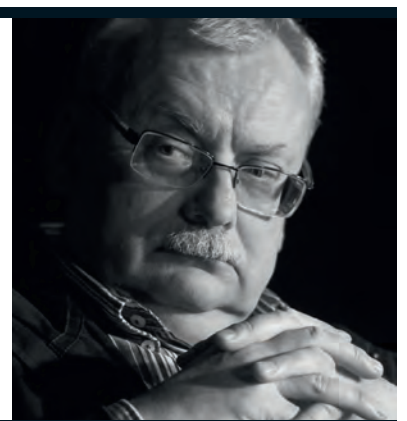
Mainittuja oikaisuja lukuun ottamatta Sapkowskiin kirjat ovat siirtyneet onnistuneesti pelimuotoon. Omia paikkoja, tapahtumia tai hahmoja ei juuri ole tarvinnut kehittää, sillä kirjailijan luoma maailma on jo itsessään niin rikas. Geralt Rivalaisen maailma on paikka, joka kannattaa kokea joko kirjoina tai peleinä, mutta mieluiten molempina.

Markus Hirsilä

KIRJAILIJAN PROFIILI

Noituri on Sapkowskiin ensimmäinen ja suosituin kirjasarja

Nimi Andrzej Sapkowski Syntynyt Kesäkuussa 1948 Kansalaisuus Puola Esikoisteos The Witcher (alkuperäinen nimi Wiedzmin) Genre Fantasia, historia Kirjailijana vuodesta 1986 Käännettyjä teoksia 15 eri kielelle Palkintoja Zajdel Award, Paszport Polityki



MEDAL OF HONOR WARFIGHTER™

www.eanordic.com/warfighter



PlayStation Network



XBOX 360



EXCEPT AS EXPRESSLY CREDITED, NO NATIONAL ARMED FORCES, MILITARY UNITS OR WEAPON OR VEHICLE MANUFACTURER IS AFFILIATED WITH OR HAS SPONSORED OR ENDORSED THIS GAME.

© 2012 Electronic Arts Inc, EA the EA logo, Danger Close and Medal of Honor are trademarks of Electronic Arts Inc. Frostbite is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. 'PS', 'PlayStation', 'PS3' and 'PS3' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



SCAN THE
CODE



SEE IT IN
ACTION!

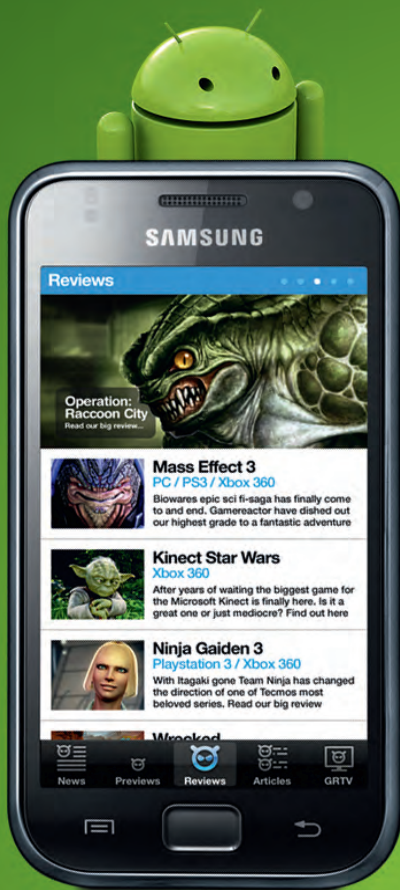


FROSTBITE 2

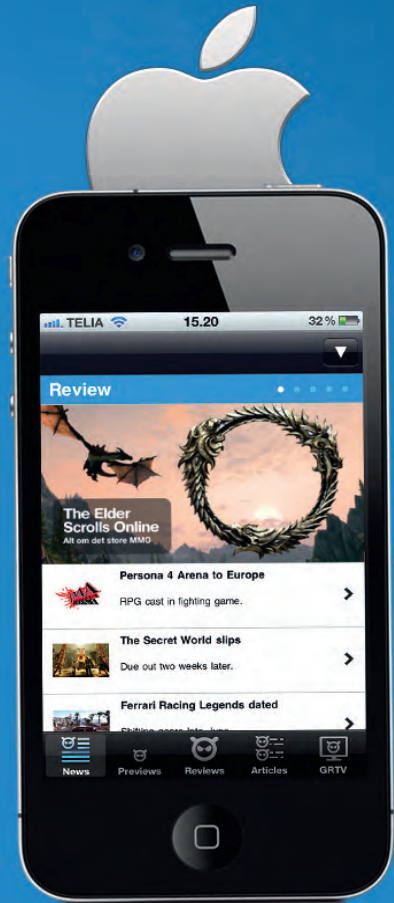


DANGER CLOSE





GAMEREACTOR *NEW!*
Android APP



GAMEREACTOR *NEW!*
iPhone APP



KONAMI



VIVA PRO EVO



PES 2013

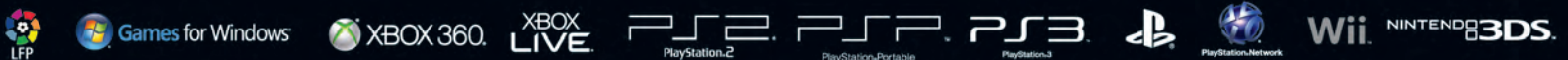
PRO EVOLUTION SOCCER



KONAMI-PES2013.COM



Follow us on Facebook facebook.com/PES
youtube.com/officialpes

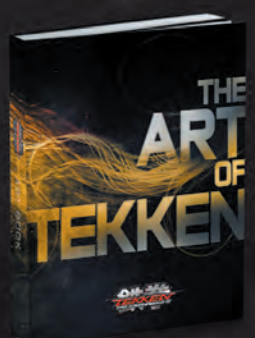


adidas, the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. ©2012 Real Madrid. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. ©2012 Konami Digital Entertainment. Windows, the Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Start button logo are used under license from Microsoft. "PlayStation", "PS3" and "PSP" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PES" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2012 Nintendo.



OUT NOW AT

Stop



REMIX SOUND TRACK



ORIGINAL SOUND TRACK



EXCLUSIVE METAL CASE



ARTBOOK "THE ART OF TEKKEN"

THE GAME



BEHIND THE SCENES VIDEO "TEKKEN TAKES TOKYO"



16
www.pegi.info
PROVISIONAL

TEKKEN™ TAG TOURNAMENT 2 & © 1994-2012 NAMCO BANDAI Games Inc.
PS3, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S and PC are trademarks or 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.

namco

**BANDAI
NAMCO**
Games

WE ARE TEKKEN



THE TEKKEN

TAG TOURNAMENT 2



14TH SEPTEMBER 2012



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

GAMEREACTOR SAMSUNG SMART TV APP

NEW!



DOWNLOAD NOW!

7
www.pegi.info



VARAA ENNAKKOON

Epic Mickey 2: The power of two PlayStation 3 -peli, niin saat Oswald USB!

Ennakkovaraajan etuja rajoitettu määrä!

Oikeus muutoksiin pidätetään.



20. MARRASKUU

Disney EPIC MICKEY THE POWER OF 2



“B”, “PlayStation”, “PLAYSTATION”, “PS3” and “△×□” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners.

