

GAMEREACTOR™

**UUSI
DESIGN**Gamereactorin
ilme
uudistui

6344 viipaloitua robottininjaa...

Metal Gear Rising

ARVIOSSA



Tervetuloa!

Uusi vuosi aloitetaan Gamereactorissa raikkaalla uudella ilmeellä.

Muutaman pitkältä tuntuneen välikauden jälkeen Gamereactorin generaattorit ovat käynnissä jälleen täydellä höyryllä. Se onkin tarpeen, sillä pelivuodesta 2013 uhkaa äityä räjähtävän kuuma. Eikä pelkästään siksi, että uudet konsolit höyryävät jo mutkan takana. Kuten tästä numerosta voi todeta, ei vuoden pelivalikoimassakaan ole toden totta mitään valittamista.

Rankka pelivuosi otetaan Gamereactorissa vastaan rankoin ottein ja uudella innolla. Tämä tarkoittaa uutta ilmettä sekä lehdessä että verkkosivuilla. Ensimmäisen muutoksen saatat huomata lehden koossa ja tuntuksissa. Sivun korkeutta on leikattu parilla sentillä, ja paperissa on siirrytty ekologisempaan ja käsissä miellyttävämpään vaihtoehtoon. Lehden ulkoasussa on haettu kevyempää ja modernimpaa ilmettä, mutta samalla mielessä on pidetty lukijoilta saadut toiveet. Etusivulla komeilee Gamereactorin uusi logo, jonka kursivoitu A on nykykäys klassisen Game & Watchin suuntaan. Kaikkien muutosten perimmäinen tavoite on ollut luoda yksinkertaisempi, selvempi sekä tyylikkäämpi lukupaketti. Toivottavasti olemme tässä onnistuneet, ja viihdyt kanssamme jälleen vuoden lisää.

ARTTU RAJALA / PÄÄTOIMITTAJA



KIMMO PUKKILA

Äänestin vuoden peliksi Telltale The Walking Deadiä. Se kertoo itsessään jo aika paljon, jos tietää etten ole järin suuri zombifani. Mutta Walking Deadin koukku ei tulekaan zombeista, vaan loistavasta käsikirjoituksesta ja onnistuneista persoonallisista hahmoista. Myös episodinen rakenne toimi tässä tapauksessa esimerkillisesti. Peli yllätti ja osittain juuri siksi nousi eslin odotettujen jatko-osien rinnalle.

Suosikki 2012: THE WALKING DEAD



MIKA SORVARI

Suosikkipelini vuodelta 2012 on epäilemättä Dishonored. Olen aina ollut sekä ninjalupien että supersankareiden ystävä, ja viimeinkin sain nauttia molemmista genreistä yhtä aikaa, vieläpä upean rujoissa puitteissa. Myös se, että sain pelata pelin lävitse ensimmäisten joukossa Bethesda'n toimistolla teki siitä minulle henkilökohtaisesti muistorikkaan kokemuksen. Nyt odottelen aivan malttamattomana lisäosia.

Suosikki 2012: DISHONORED



MATTI ISOTALO

Vuoden peliä ei ole koskaan helppo valita, mutta Far Cry 3 erottui myrriadien räiskintöjen joukosta lopulta yllyttävän komeasti. Poissa olivat umpipuutteen käsikirjoitetut spektakkelit ja tilalla viidakon vaupaus ja vaara. Pelaajan matka varjoja pelkäävästä turistista tappavaksi aaveeksi (tai räjäpaiseksi Ramboksi) oli täynnä hienoja, pelaajan ja pelin mekaniikkojen yhteistyössä luomia tilanteita. Loistavaa toimintaviihdettä.

Suosikki 2012: FAR CRY 3



PETTER HEGEVALL (SWE)

Alkuvuosi on ollut yhtä suurta kiirettä. Ruotsin Gamereactorin päätoimittaminen ja lehden uuden graafisen ilmeen luominen logoi-neen kaikkineen ovat pitäneet huolta ettei vapaa-aikaa ole jäänyt. Gamereactorissa uraa on kertynyt jo 10 vuotta, ja siinä aikana lehti ja sivustot ovat kasvaneet Pohjois-Euroopan johtavaksi pelimediaksi. Ruotsin Gamereactorissa juhliin tänään lisäksi helmikuussa pyöreiltä - 100. numero uunista ulos!

Suosikki 2012: THE JOURNEY



KRISTIAN NYMPEN (NOR)

Vaikka kovan linjan toimintapelit, kuten Crysis ja Half-Life -pelisarjat ovat suosikkijani, niin viime vuonna ykköseksi nousi The Journey. Siinä on tunnelma kohdallaan, ja se onnistui lyhyestä kestoastaan huolimatta vetämään mukaan monia kertoja. Jopa silloin kun pitäisi olla lehden uutta ilmettä taittamas-sa. Norjassa ilmestyi muuten tässä kuussa jo GR:n 104. numero. Toivottavasti Suomessakin yllätään jossain vaiheessa samoilta luvuilta.

Suosikki 2012: THE JOURNEY



GILLEN MCALLISTER (UK)

Gamereactor on vaikuttanut Brittein saarilla tähän mennessä vain verkkosivujen muodossa, mutta tähän tuli helmikuussa muutos. Siinä missä kollegat Ruotsissa ja Norjassa pyörivät jo kolminumeroisissa luvuissa, on täällä Lontoon toimistossa saatu valmiiksi vasta se ensimmäinen lehti. Se onkin ollut kovan työn takana, mutta niinhän sitä sanotaan, että ensimmäinen askel on se vaikein. Tästä on hyvä lähteä eteenpäin.

Suosikki 2012: THE JOURNEY

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

Toimittaja Kimmo Pukkila
(kimmo@gamereactor.fi)
Toimittaja Mika Sorvari
(mika.sorvari@gamereactor.fi)

Vastuunhenkilö 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 / Joni Virtanen / Joni Eriksson / Raine Laaksonen

Osoite Gamereactor Finland
Niinikuja 3 A 10 / 01360 Vantaa
Puhelin 050 375 7728

Verkkosivut www.gamereactor.fi
Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa
Painos 35 000 kappaletta
Julkaisutiheys 10 numeroa vuodessa
Paino Stibo Graphics Danmark
Papero Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)
Jakelu Pan Nordic Logistics
Markkinointipäällikkö Morten Reichel
Ilmoitukset +45 45 88 76 00 /
morten@gamereactor.dk

Gamereactor ei vastaa tilaamatta lähetetystä materiaalista. Gamereactor ei takaa artikkelien viimeitömyyttä eikä vastaa mahdollisista virheistä. Lehdessä ilmoitettuihin hinnoihin saattavat kuulua. Kaikki oikeudet materiaaliin pidetään: lainaaminen on sallittu vain asianmukaisin lähdeviitein.

Gamereactor on pohjoismainen ilmaisjakelulehti, jota tekee kuusi toimistoa Suomessa, Ruotsissa, Tanskassa, Norjassa, Saksassa ja Iso-Britanniassa. Suomessa lehtiä jaetaan mm. Pisma, Citymarket, Gigantti, Gamestop, ToysRUs, Anttila, Markantalo, Verkkokauppa, Puolankuun Pelit ja VPD. Lehtien voi myös ladata PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata kotiin postikautta vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita, artikkeleja voi lisäksi lukea Gamereactorin iPhone, iPod, iPad ja Android -sovelluksista, jotka ovat ladattavissa ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkaistaan iPadille optimoitu lehti sekä sähköinen eMag, jonka jakeilijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona myös omille verkkosivuilleen.

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S.

Testiversiot

Arvioissa ei välttämättä mainita testialustaa, joka voi olla mikä tahansa pelistä toimitettu versio. Mainitsimme kuitenkin aina, jos arvion pohjana käytetty koodi ei ole pelin lopullisesta julkaisuversioista.

Käirajat

Peliarvioissa ilmoitettuihin ikärajat ovat EUn PEGI-järjestelmän mukaisia ja kuvaavat pelin sisältöä ja soveltuvuutta eri ikäryhmille. Ikärajat ovat 3, 7, 12, 16 ja 18 vuotta. 18 vuoden ikäraja on laivoimainen.

Gamereactorin kansainvälinen toimitus

Petter Hegevall, Pard Madrid, Calle Brännström, Viktor Eriksson, Christofer Olsson, Jocke Schön, Oskar Nyström, Mathias Holmberg, Marcus Lovström, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Thomas Blochfeldt, Sebastian R. Sørensen, Magnus Groth-Andersen, Jonas Damholt, Christin Gao, Martin Eider, Ingo Delinger, David Moschini, Kalle Max Hofmann, Gillen McAllister, Bengt Lemme, Mike Holmes, Lasse Jakobson, Lars-Ole Ris, Kenneth Gant, Kim Bak, Kim Olsson, Leif Persson, Bernt Erik Sandnes, Nick Holmberg, Halldór Halldórsson, Emil Østergaard, Lasse Brøndal, Kristian Nympen, Tor Erik Dahl, Morten Gæskelund, Ingar Takano, Hauge, Robin Hayland, Line Fauchald, Nicolas Pothmann, Lorenzo Mosna, David Caballero

FROM THE CREATORS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

GODS AMONG US



WHAT IF OUR GREATEST HEROES BECAME
OUR GREATEST THREAT?



PRE-ORDER NOW AT

GameStop
power to the players™

and get the Red Son DLC Pack



WWW.INJUSTICE.COM

f FACEBOOK.COM/INJUSTICEGAME



www.pegi.info

PROVISIONAL



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

Wii U

OUT 19TH APRIL 2013



DC LOGO, and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013.

NETHERREALM STUDIOS LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (p13)





2 x MARIO

Nintendon lupaamiin Wii U-peleihin lukeutuu mm. kaksi Mario-projektia, joista toinen on aina huomionarvoinen uusi 3D-Mario ja toinen Mario Kart.

WII U SAA VAHVISTUSTA

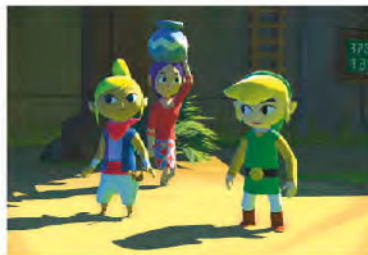
WIND WAKER HD ja muita isoja nimikkeitä tekeillä – Nintendo pahoitteli alkuvuoden pelivajetta.

> Nintendo ehti avata uuden konsolisukupolven jo loppuvuodesta Wii U:laan. Kauppa ei ole kuitenkaan käynyt odotetusti. Nintendo joutui korjaamaan myyntiennusteitaan 1,5 miljoonaa konsolia alaspäin, koska myynnit ovat nuupahtaneet julkaisun jälkeen. Se ei ole ihme, kun katsoo konsolin viimeaikaista pelitarjontaa: pari hassua käännöstä, siinä se.

Nintendo-pomo Satoru Iwatan mukaan Nintendo paiskii töitä tilanteen korjaamiseksi, mutta hän pahoitteli kehityksen vievän kauemmin kuin ennen. Valoa tunnelin päässä onneksi on. Verkossa lähetetyssä Nintendo Direct -ohjelmassa yhtiö raotti useiden projektien esirippua.

Ohjelmassa suurinta huomiota herättivät maininnat uusista Mario- ja Zelda-peleistä, joista The Legend of Zelda: Wind Wakerin HD-versio on tulossa jo ensi syksynä. Peli lupaa parannuksia pelattavuuteen ja grafiikkaan, joka näyttäisi saaneen huomattavasti lisää väriä ja valoa pintaansa. Nintendo kehittää Wii U:lle myös täysin uutta Zelda-peliä, jonka on määrä rikkoa joitakin sarjan peruskonventioita. Esimerkiksi luolasto- ja suorittamisesta tietyssä järjestyksessä ja yksin pelaamisesta pyritään eroon. Peli on kuitenkin niin varhaisella tasolla, ettei julkaisuajasta tai muista ominaisuuksista mainittu sanallakaan.

Mario-sarjaan on tekeillä kaksi uutta osaa: uusi 3D-Mario ja Mario Kart Wii U. Molemmat esitellään tarkemmin kesäkuussa E3-messuilla,



jossa nähtäisiin pitäisi olla myös uusi Smash Bros. Lisäksi nokkela Kirby's Epic Yarn on saamassa jatkoa Yoshin tähdittämästä tasoloikasta.

Klassikkosarjojen ulkopuolelta välytettiin Shin Megami Tensei x Fire Emblem -yhdistelmäpelä ja Xenoblade-kehittäjä Monolith Softin uutta roolipeliä, johon kuuluu miekkoja ja me-

hoja ilmeisen avoimessa fantasiamaailmassa. Mitä nimiä pelit lopulta kantavat, jää nähtäväksi.

Näillä eväin Wii U:n tulevaisuus näyttää joka tapauksessa lupaavammalta kuin aiemmin. Täytyy vain toivoa, ettei odotteluun kulu liikaa aikaa. Välillä toki julkaistaan Pikmin 3 ja Rayman Legends, mutta monista muista merkkipeleistä Wii U on jäämässä paitsi. Esimerkiksi uusi Crysis, Tomb Raider ja Bioshock kiertävät Nintendon kosketusnäyttöisen HD-konsolin ohitse. Menestys on siis pitkälti Nipin käsissä.



WITCHER 3 JULKISTETTU

WILD HUNT päättää CD Projekt Redin upean roolipelisarjan.

CD Projekt Red on julkistanut The Witcher -sarjan seuraavan osan ja nimennyt sen The Witcher 3: Wild Huntiksi. Samalla studio ilmoitti, että ensi vuonna valmistuva kolmas osa jää sarjansa viimeiseksi. Geralt Riviaalaiselle aiotaan kuitenkin jättää ikimuistoiset jäähyväiset.

Puolalaisstudio lupaa pelin olevan suurempi kuin yksikään nykyroolipeli. Wild Hunt sijoittuu jopa 30 kertaa isompaan maailmaan kuin The Witcher 2: Assassins of Kings.

Siihen mahtuu metsiä, saaristoja, järviä, vuoria ja kaupunkeja omine populaatioineen. Geralt voi metsästää hirviöitä ansaitakseen rahaa samalla, kun etenee tavoitteessaan pelastaa rakkaansa. Taistelusysteemiä on hiottu entisestään.

"Kuvitelte synkkä fantasiapeli yhtä mahtavalla epälineaarilla tarinalla kuin aiemmissa Witcher-peleissä, mutta nyt kerrottuna maailmassa, jota voi tutkia vapaasti ilman keinotekoisia rajoja. Sodan repimä maa on niin valtava, että kaukaisimpiin paikkoihin matkustaakseen on ratsastettava hevosella tai seilattava veneellä. Valinnoilla on aidosti eepisiä seurauksia", studiopomo Adam Badowski kuvaili.

The Witcher 3:n voimanlähteenä on uusi Red Engine 3-moottori. Peli ilmestyy samanaikaisesti sekä PC:lle että uuden sukupolven konsoleille, todennäköisimmin PS4:lle ja seuraavalle Xboxille. Julkaisijaa ei ole vielä kiinnitetty.

THE WITCHER 3: WILD HUNT julkaistaan vuonna 2014.



RAZER SABERTOOTH TESTASIMME XBOXIN JA PC:N OKYOHJAIMEN

Vuonna 2011 esitelty Razer Onza on saanut rinnalleen – tai oikeastaan korvaajakseen – uuden Razer Sabertoothin Xbox 360:lle ja PC:lle. Edeltäjän virheistä on opittu, ja kokonaisuus on varsin täydellinen paketti vanhaa ja uutta.

Omassa kantolaukussaan tuleva Sabertooth sopii käteen ongelmitta, ja laatu tuntuu napakkoina tatteina ja herkkänä mikrokytkiminä ohjaimen päänapeissa. Tappelupelejen faneja ilahduttanee tarkka risti-ohjain, jossa pääl/mansuunnat on omina painikkeinaan. Lisänäppejakin löytyy kuusi, erikoisimpana alapuolen (irrotettavat) keinukytkimet, joiden ansiosta peukaloita ei tarvitse siirtää yhtä usein tateilla. Liikesarjoja ei voi ohjelmoida.

Ainoa kompastuskivi on miltei sadan euron hinta. Summalla saa kolme pätevää Xbox-padiä. Laatu toki maksaa, mutta todellista tarvetta tälle on lähinnä kilpapelailajilla. **Matti Isotalo**

Pinni
Tapahtunutta, kuultua
ja raportoitua

STEAM BOX TOTISTA TOTTA PISTON ESIINTYI CES-MESSUILLA



Valve on vahvistanut, että huhuttu "Steam Box" on suunnitteilla. Se ei kuitenkaan ole yksi ja tietty laite, vaan Valve tekee yhteistyötä useiden valmistajien kanssa tyhjen kytkettävien, Steamillä pyörittävien minitietokoneiden tuottamiseksi. Yksi ensimmäisistä on X3:n Piston, joka nähtiin CES-messuilla (kuva). Se on tulossa joulukuusta. Tuleeko Valvesta myös oma laite, todennäköisesti, mutta sitä ei ole luvassa tämän vuoden aikana.

SONY RAOTTAA TULEVAA

TIETOA PLAYSTATION 4:STÄ



Sony on odotetaan kilaavan Microsoftin edelle, ainakin mitä tulee uusien konsolien ensiesittelyyn. Sony jättää 20. helmikuuta New Yorkissa tinnin mittaisen lehdistötilaisuuden, jossa se lupaa tarjota vilkkaan "tulevaan". Kirjoitushetkellä ei ollut satavarmaa, koskeeko tapahtuma PS4:ää, mutta se on ilmeisin vaihtoehto. Myös Gamereactor on kutsuttu mukaan. Seuraamme siis tilaisuutta livenä verkkosivuiltamme 20. ja 21. päivän välisenä yönä.

NVIDIALTA OMA KONSOLI

ANDROID + PC = PROJECT SHIELD



Nvidia uhkaa jäädä pahasti paitsioon, kun kaikkien uutuskonsolien huhutaan tuottavan AMD:n rautaan. Niinpä ei ole yllättävää, että Nvidia on kehittänyt omia laitteita. Project Shield on Android-pohjainen käsikonsoli, jonka erikoisuutena on mahdollisuus pelata myös täysiversisiä PC-pelejä esim. Steamistä. Tähän tarvitaan tietokone, joka hoitaa renderöinnin Shieldin puolesta. Kuva välitetään sitten kotiverkossa käsikonsolille – kuin Wii U:lla.

XBOX 3 KESÄN E3-MESSUILLA?

MICROSOFT LASKEE AIKAA



Microsoft ei ole vielä ilmoittanut samanaikaisesta julkistustapahtumasta kuin Sony, mutta huhut yhtiön uuden Xboxin ympärillä käyvät kiivaina. Kenties työdäkseen vetä myllyyn Microsoft aloitti jo tammikuussa E3-laskennan suosituksessa Major Nelsonin blogissa. Aikainen aloitusajan kohta tuntuisi turhalla, jos tiedossa olisi vain tavanomaisia pelijulkistuksia. Ellei Microsoft paljasta uutta Xboxia jo kevään aikana, E3:ä voi pitää varmalla julkistuspaikkana.

KUN TYYYLI EI KANNA

PELIMAAILMA pursuaa sankareita, joilla on perin holtiton tyylijata. Tässä muutamia esimerkkejä.

Hyvin suunniteltua sankaria ei pidä aliarvioida. Peleissä sankaria joutuu katselemaan jopa kymmeniä tunteja, ja ne ovat vakiokamara myös pelikoteloissa ja muissa markkinointimateriaaleissa. Parhaassa tapauksessa ne pääsevät osoittamaan kykyjään myös jatko-osassa. Päähahmot ovat siis elintärkeä osa peliä, ja siksi ne pitää suunnitella viimeisen päälle. Silti suunnittelu menee joskus pahasti reissille. Suunnittelussa on helppo lipsahtaa turhan pöyhkeyteen, tarpeettoman nakuiluun, ärsyttävän machoilun tai yksinkertaisesti vain ruman vaatetuksen puolelle. Raahasimme kahdeksan varoittavaa esimerkkiä häpeän catwalkille ja arvioimme näiden omalaatuisen muotimaun. Epäkiitollisen ykkössijan varasti Tetsuya Nomuran moppitukkainen kauhulapsi Tidus, jonka silkka läsnäolo sai Final Fantasy X:ssä veren kiehumään. Yli vuosikymmen katastrofin jälkeen on edelleen arvoitus, mitä ihmettä pojalla ylipäätään oli päällä. Toinen punnitiha on selvästi lyhyempi kuin toinen, eikä minimaalinen keltainen toppi jätä paljoa mielikuvituksen varaan. Päälle on vetaisty absurdit nahkahousut – tai ainakin jotain henkiseitä ja lederhosenia muistuttavaa. Ja kaverin tarina pitäisi ottaa vakavasti? Älkää naurattako.

1 TIDUS



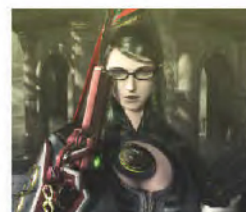
2 MARCUS FENIX

Toimituksessa on useita Gears of Warin pelaajia, mutta syynä ei ole sarjan keulahahmo. Hihaton rintapanssari, liian iso haba ja leuka-tupsu – kaveri on bylikäs kuin Hulk Hogan. Kuvitelkaapa Marcus Fenix juoksentelemassa ympäri oikeaa taistelutunnerta prättäjengin liina päässä ja krapulaisen eukon ääriä kurkussa. Hulvatonta.



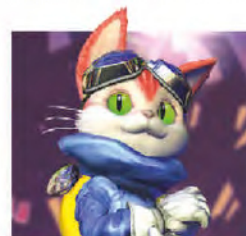
3 LARS ALEXANDERSSON

Tekken-tähdellä on ruotsalainen nimi, mutta ei lainkaan tyylijata. Kuontalo on kuin uudelleen syntyneellä Ace Venturalla ja panssari on revästy Bollywood-scifiä. Ja mikä ihme puvun rinnusta koristaa? Oikoon vaikka miten Lars Leijonamieli, mutta enemmän rinnuksesta tulee mieleen juuri kuoriutuva chestburster Aliens-elokuvista. Hyvä! Ruokahalua vain.



4 BAYONETTA

Platinum Gamesin Mari Shimazakilta kului vuosi ja yli sata ehdotusta, ennen kuin toimintatanssitaiteilija Bayonettan design oli valmis. Ja lopputulos on outo. Naisella on tiukka lateksipuku, jonka selkähalkio ulottuu lähes takamukseen, ja psykedeeliset kirjastotätilästä. Sitten taistelussa paljastuu, että puku onkin – herra varjele – vain tukkaa!



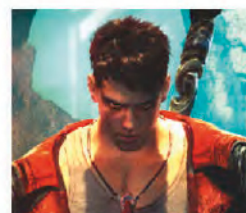
5 BLINX THE CAT

Voi sitä epätoivoa, kun Xboxille piti saada oma "Mario". Microsoft uskoi Artoonin Blinxin, jolla on punaiset pussihousut, kromatut skini-bootsit ja epämielinen kauluritakki. Ei unohdeta myöskään uimaselejä ja imuria, jota Blinx kantaa mukanaan. Niin, onko nyt sitten yllättävää, ettei tästä alkamatkailevasta kissasta tullut muuta kuin kumma haamu menneisyydestä.



6 VAAS

Pidimme Vaasista mentaalisesti järkkyyneenä ja impulsivisena pahiksena. Tässä mielessä se on ehdottomasti yksi viime vuoden hahmoista. Silti tyylikuningasta tästä Far Cry 3:n huumesotilaasta ei saa tekemäläkään. Tukka on leikattu kuin krossipyörällä, ehvää hihaton paita, okaremmat ja intiaanikorut paljon parempaa vaikutelmaa tee.



7 DANTE

Yleensä pelihahmojen design hienostuu ja paranee vuosien vieressä kuin hyvät viinit. Dante on toista maata. Hahmo teki paluun DMC: Devil May Cryssa aikuisen teinangstin merkeissä. Kaikista paistaa ylimielinen asenne, ja hahmo on etenkin pelin alussa kuin pelaajaa kohti nostettu keskisormi. Onneksi vaikutelma laantuu rahtusen pelin mittaan.



8 COLE MCGRATH

Sucker Punchilla on varmasti mietitty todella tarkkaan, miten luotaisiin mahdollisimman "cool" päähahmo. Vastaus on nimittäin kaikkien urbaanistereotypoiden yhteenpaikautuma. Otetaan kalju nuppi, ihonmyötäinen lyhyt-hiomainen, barb wire-tatskut ja pyöräilylaidku, niin Cole on toista totta. Hahmon mauttoisuus painoi vähän koko Infamous 2 -peliä.

LIGHTNINGIN PALUU

FINAL FANTASY XIII saa kolmanen osansa loppuvuodesta. Mitä peliltä on odotettavissa?

Syksyllä julkaistava **Lightning Returns: Final Fantasy XIII** on toinen suora jatko-osa FFXIII:n tarinaan ja kolmas koko sarjassa. Kyseessä on kokeellinen lisä, jossa testataan uusia mekaniikkoja tuttujen naamojen tukemina. Ajallisesti FFXIII:sta on kuitenkin kulunut satoja vuosia ja maailma on täysin uusi. Tuttuun tapaan se on taas kulkemassa kohti tuhoaan, joten miekkaa heiluttavan sankarittaren pitää pelastaa päivä.

Lightning Returnsissa pelaaja on jatkuvasti tietoinen hupenevasta ajasta, jota ruudulla oleva kello laskee kohti nollapistettä. Minuutit pelimaailmassa viuhkuvat ohitse sekunneissa ja maailmanloppuun on vain 13 päivää. Ajanhallintajärjestelmät voivat olla kaksiteräinen miekka, koska perinteinen roolipelihaahuilu soti tarkkaa aikatauluttamista vastaan. Tämä on ensimmäinen kerta, kun konseptia on käytetty Final Fantasy -pelin ytimenä. Sikäli se on ainakin jotain erilaista.

Kokeilunhalu on yltänyt myös taisteluun. Tiimit ovat menneisyyttä, ja nyt keskitytään Lightningiin ainoana taistelijana. Kun tähän lisätään laajempi ympäristö, jossa voi kavuta tikkailla uusiin paikkoihin, on peli selvästi iikahtelemassa lähemmäksi toimintaseikkailujen piiriä. Peli ei myöskään näytä postikortilta, vaan oikealta paikalta, jota voisi melkein koskettaa.

Tarkempaa tietoa pelistä ehditään esittää vielä moneen otteeseen ennen julkaisupäivää, mutta sitä odotellessa kannattaa lukaista ensitesti verkkosivuiltamme.

EDISTYSTÄ

Lightning Returns vetää Final Fantasy -sarjaa aiempaa seikkailupelimäisempään suuntaan uusilla, kokeellisilla kikoilla, mutta riittääkö se nostamaan sarjaa uuteen nousuun?



I just want to save Serah. That's all.

Plus & Miinus

Pelikuukauden hikit ja hudit

REMEDY HAUTOO ISOJA UUTISIA

Remedy vihjailee kertovansa suuria uutisia kuluvan vuoden aikana. Ottaen huomioon, että uusi sukupolvi on ovelta, liukö luvassa Alan Wake 2 uudelle Xboxille? Todennäköisesti. Vahvistusta odotellessa.

DARK SOULS 2

Vaikea mutta erittäin palkitseva Dark Souls on saamassa jatko-osan. Tarina ei ole suoraa jatkoa edelliselle ja myös ohjaaja vaihtuu. Haastetta ei kuitenkaan luultu puuttuvan. Julkaisuaikaa ei vielä ole ilmoitettu.

MOTOGP PALAA RADALLE

MotoGP-pelisarja palaa pienen tauon jälkeen radalle. Kesällä julkaistavan MotoGP 13:n takana on WRC-studio Milestone, joka lupaa panostaa mm. graafiseen esitykseen ja alati eläviin verkkohaasteisiin.

DISNEY INFINITY

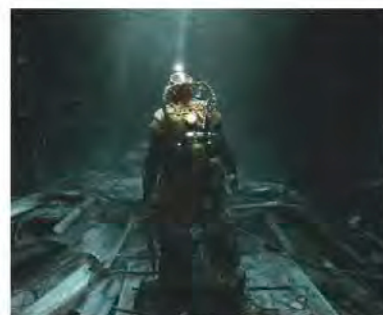
Kesällä ilmestyy Disney Infinity, joka on kuin sekoitus Skylandersia ja Little Big Planetia. Peli toimii alustana kaikille Disney-lisensseille. Hieno suunnitelma, mutta pitkö Junction Point (Epic Mickey) sulkea?

GTA V SYKSYYN

Pitihän se arvata! Rockstarin megapeli ei valmistu kevääksi, vaan lipsuu ikävästi kesälomien yli. Rockstarin mukaan viimeistelyyn tarvittiin yksinkertaisesti lisää aikaa. Toivottavasti peli siis palkitsee odotuksen.

UUSI SPLINTER CELL MYÖHÄSSÄ

GTA ei ole ainoa myöhästelly, sillä myös Blacklist viivästyy. Julkaisu tapahtuu elokuussa. Alkujaan Blacklistin oli ajoitettu keväälle. Virallista syytä lipsahdukselle ei annettu.



THQ VAJOSI VELKOIHIN JA HAJOSI

KONKURSSI iski pelijulkaisijaan juuri ennen tärkeitä julkaisuja. Valtaosa peleistä löysi onneksi uuden kodin.

THQ ilmoitti joulukuussa hakeutuvansa velkajärjestelyyn. Yhtiön tarkoituksena oli pitää rattaat pyörimässä ja saneerata liiketoimintansa sellaiselle pohjalle, josta sen olisi mahdollista jatkaa. Aluksi näyttikin hyvältä. Sijoitusyhtiö Clearlake oli ilmoittautunut ostajahdokkaaksi ja kauppa oli sinetöitä vailla. Sitä ei kuitenkaan saatu. Sen sijaan THQ syöstiin huutokauppaan, jossa sen studiot ja pelisarjat myytiin eniten tarjoaville. Näin THQ hajosi ja katosi pelisfääristä.

Onni onnettomuudessa on se, että lähes kaikille studioille ja sarjoille löytyi ostaja. Relic Entertainment ja Company of Heroes meni Segalle, Volition, Saints Row ja Metro: Last Light myytiin Koch Mediale (Deep Silver) ja THQ Montrealin osti Ubisoft. Ranskalaisjättilä meni myös South Park -lisenssi. Take-Two puolestaan nappasi WWE-lisenssin ja Turtle Rockin kehittämän Evolve-projektiin. Homefront 2:ta kehittävä Crytek osti Homefront-sarjan turvaan.

Ainoastaan Vigil Games Darksiders-pelien jäi myymättä, minkä seurauksena studio meni konkurssiin THQ:n hallinnollisten osastojen kanssa. Darksiders III jäänee näkemättä.

Konkurssi oli seurausta THQ:n pitkään jatkuneista taloudellisista epäonnistumisista. Esimerkiksi flopannut Udraw-tabletti jäi myyntitavoitteestaan 100 miljoonaa dollaria. Take-Two ennusti jo keväällä 2012 THQ:n päivien olevan luetut.

THQ Jason Rubinin johdolla uskoi kuitenkin loppuun asti, että yhtiö olisi voitu kääntää kannattavaksi. Yhtiöllä oli kevääksi suunniteltu sekä Metro: Last Lightin että Company of Heroes 2:n julkaisu, jotka olisivat takuulla tuoneet lisää rahaa kassaan.

Nyt pelit ovat uusien omistajien käsissä ja julkaisuajat menevät uusiksi.

TOMB RAIDER

A SURVIVOR IS BORN

Experience the intense origin story of Lara Croft and her ascent from a frightened young woman to a hardened survivor.



ALL-NEW RAIDING EXPERIENCE

Visceral combat, dynamic traversal, environment puzzles, and tombs to explore.



FIGHT TO LIVE

Lara must use every ounce of physical and mental fortitude to overcome impossible odds on Yamatai.

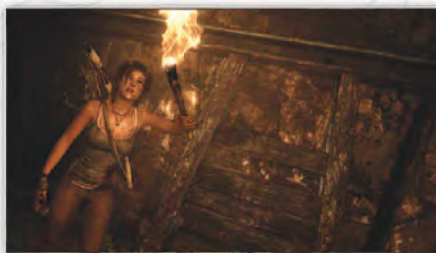


A TURNING POINT

Lara is reborn as a modern action heroine whose character arc has only just begun.

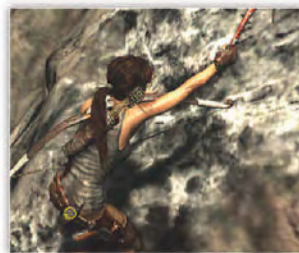
PRE-ORDER NORDIC LIMITED EDITION NOW!

TO RECEIVE



CHALLENGE TOMB

Exclusive tomb to explore



AGILITY UPGRADE

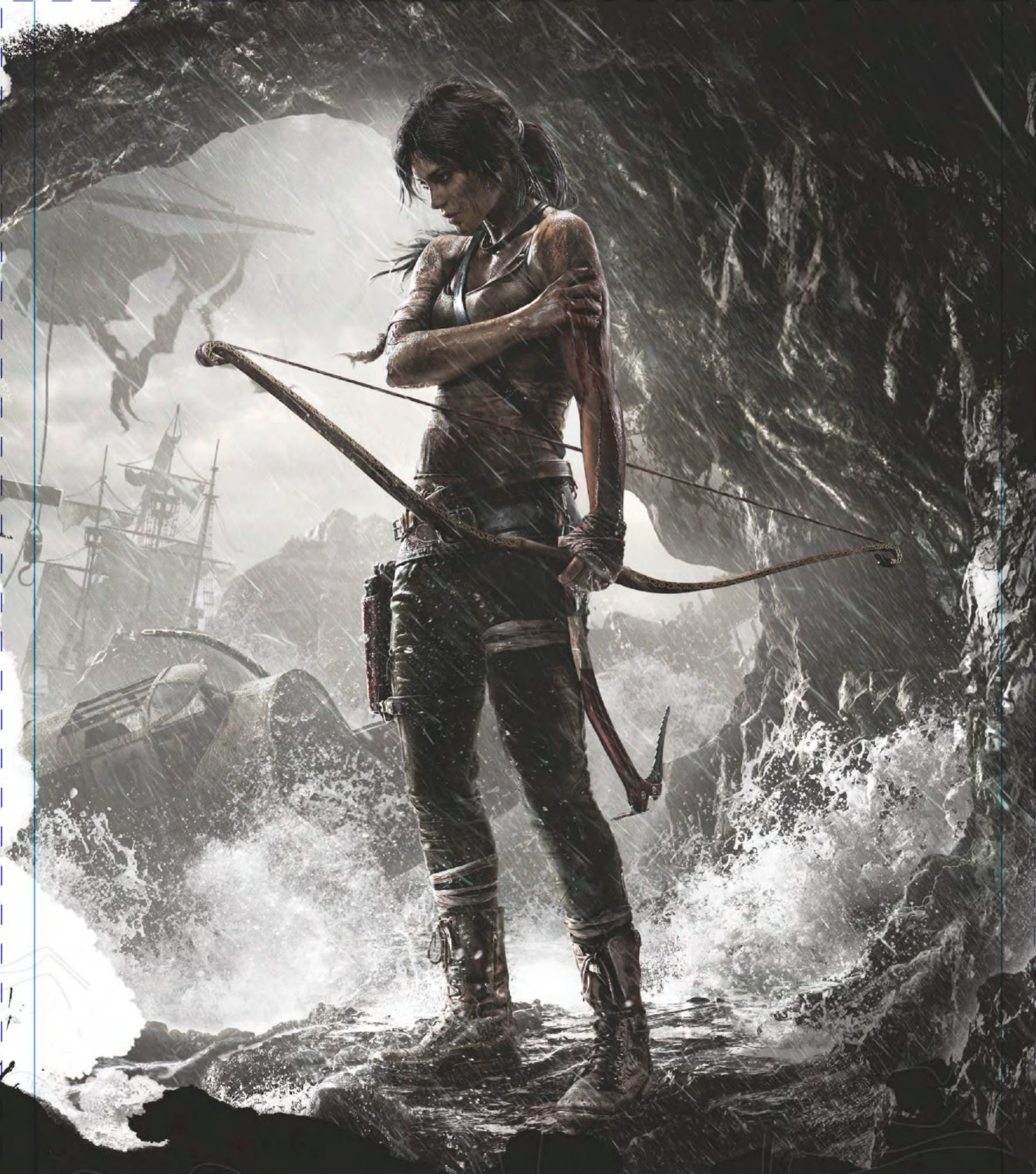
Ascend mountains faster



SHANTY TOWN

Multiplayer map





Tomb Raider © Square Enix Ltd. 2012. Square Enix and the Square Enix logo are registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. Lara Croft, Tomb Raider, Crystal Dynamics, and the Crystal Dynamics logo are trademarks of Square Enix Ltd. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

SQUARE ENIX

**CRYSTAL
DYNAMICS**

GameStop
power to the players™

ENNAKOT



ETULINJASSA

Toisin kuin Wings of Libertyssä, jossa sankari Jim Raynor esiintyi vain kourallisessa tehtävässä, on Kerrigan kentällä miltei joka koitoksessa. Niissä tehtävissä, joissa hän ei ole mukana, pelattavissa on muita sankariyksiköitä.

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

PC MAC

12. MAALISKUUTA

Varauduimme Zerg-invaasioon Heart of the Swarmin yksinpeliosuutta testaamalla.

Siinä missä Wings of Liberty koettiin pääosin terralaisten näkökulmasta, Heart of the Swarm keskittyy Zergeihin. Hyönteismäinen muukalaisrotu leviää kulovalkean tavoin ympäri universumia ja sulauttaa ahmimiensa otusten geenejä itseensä.

Tarinan lähtökohdat eivät silti juuri zergejä imartele. Ensimmäisessä Starcraftissa tapettiin Overmind-pomo, minkä jälkeen zergitartunnan saanut Sarah Kerrigan johti joukkoa. Wings of Libertyn lopussa Jim Raynor muutti Kerriganin suunnilleen takaisin ihmiseksi. Sitten Zerg-rotu hajaantui pienempien joukkojen johtamiksi heimoiksi, joilla ei ole todellista johtajaa. Nyt Kerriganin pitää kepitää ne ja yhdistää zergit jälleen omaksi armeijakseen. Hänen tavoitteenaan on kostaa diktaattori Arcturus Mengskille, joka hylkäsi Kerriganin Zerg-planeetalle.

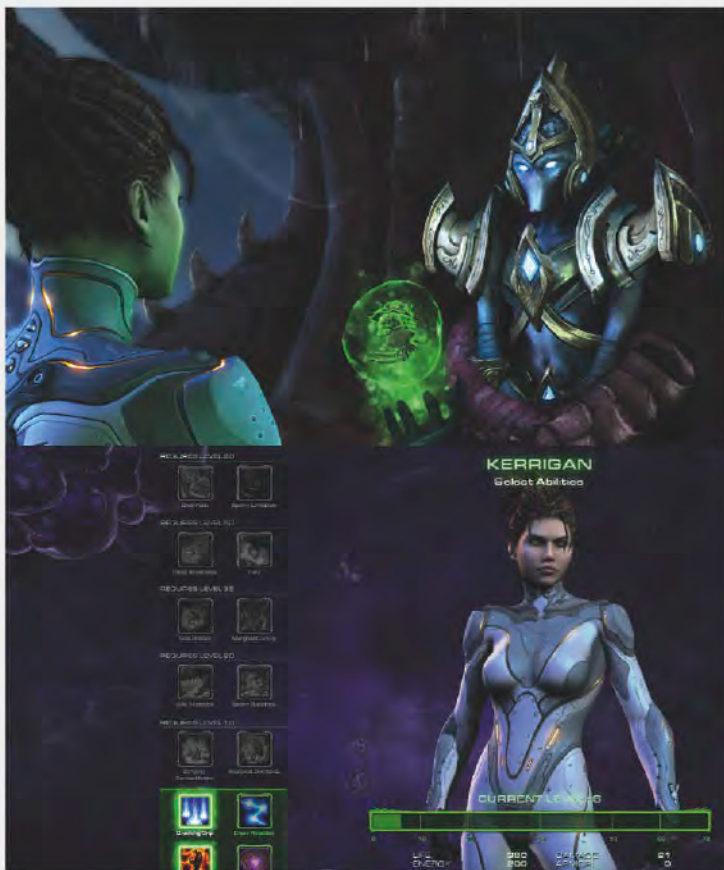
Toisin kuin Wings of Libertyssä, jossa Jim Raynor esiintyi vain kourallisessa tehtävässä, on Kerrigan kentällä miltei jokaisessa koitoksessa. Niissä tehtävissä, joissa hän ei ole mukana, on pelattavissa muita sankariyksiköitä. Kerrigan kerää kokemustasoja suoritetuista tehtävistä tasoon 60 asti. Tietyillä tasoilla peli tarjoaa uusia kykyjä, jotka tulevat aina pareittain, ja niistä valitaan käyttöön yksi. Tiukoja valintoja on siten tiedossa.

Heart of the Swarm jatkaa Wings of Libertyn hyvillä linjoilla. Kolmessa lehdistön testattavaksi varatussa tehtävässä mukana oli aina jokin jippo, joka muuttaa pelimekaniikkaa ja pitää pelaamisen tuoreen tuntuksena. Esimerkiksi ensimmäisessä tehtävässä tarkoituksena oli tuhota kolme Protoss-tornia, jotta ylevät humanoidit eivät rimpauttaisi kotiin ja paljastaisi Kerriganin olevan planeetalla. Tehtävässä "flash freezeaksi" kutsuttu ilmiö jäädyttää yksiköt aika ajoin sijoilleen. Zergien erikoisominaisuuksia voi kuitenkin hyödyntää tilanteen ratkaisemiseksi: riittää kun teurastaa pari paikallissään kestävää jetiä ja sulautuu näiden biomassaan.

Toisessa tehtävässä viholliset yrittivät ottaa yhteyttä kotirintamaan lähettämällä avaruusaluksia eräänlaisen matoröörin läpi. Pelaaja löytää itsensä alusten ja portin välistä yrittämästä ampua aluksia alas, ennen kuin ne kulkevat portin läpi.

Yksi Protoss-alus pääsee kuitenkin pakoon, ja kolmannessa tehtävässä Kerrigan salakuljettaa alukseen yhden parasitiitin, jolla sitten pelataan. Vaihe näyttää hatunnostolta Alienille, kun aluksessa hiippaillaan haavoittuvaisena toukkanä kasvaen pikkuhiljaa tappavammaksi. Lopulta salamatkustaja mutatoituu "kuningattareksi", joka voi laskea munansa ja luoda oman

Vaikeita valintoja pääsee testaamaan pienissä minitehtävissä



pienen Zerg-yhdyskuntansa. Tästä eteenpäin kyse on vain kaiken liikkuvan ahmimisesta.

Kerriganin kykyjä voi vaihdella tehtävien välillä, mutta myös perusyksiköitä pääsee säättämään. Kaikilla niillä on kolme valinnaista ei-pysyvää mutaatiota joista valita. Pelaajan tulee tehdä myös pysyvämpiä valintoja. Yksi Kerriganin avustajista on Abathur, joka analysoi geeninauhoja ja poimii niistä parhaat palat. Pelaaja saa esimerkiksi päättää ottaako sellaisia yksiköitä, että niitä kuoriutuu kerrallaan kolme normaalin kahden sijaan, vai sellaisia jotka kykenevät hyppimään kielekkeillä ja toisten yksiköiden yli.

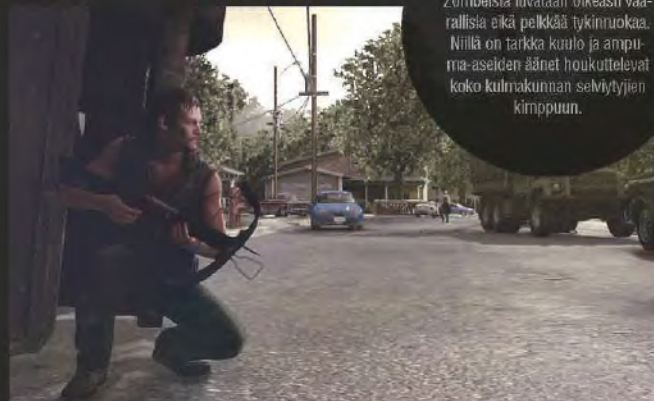
Hyvä uudistus Wings of Libertyyn nähden on se, että valintoja ei tarvitse tehdä kokeilematta. Molempia pääsee testaamaan pienissä minitehtävissä. Aiemminhan tarjotuista yksiköistä tai päivityksistä joutui päättämään vain lyhyen kuvauksen ja animaation pohjalta.

Kokonaisuus on melko vakuuttava, joten ne jotka nauttivat (myös) StarCraftien yksinpeleisyyksistä, voivat odottaa hyvillä mielin Heart of the Swarmin maaliskuista julkaisua. Peliin tehdyt uudistukset vaikuttavat selviltä parannuksilta Wings of Libertyyn verrattuna, ja jos kaikki 20 tehtävää vaihtelevat tyyliltään ja tavoitteiltaan esittelykolmikon tavoin, voi kampanjasta kehkeytyä vielä viihdyttävämpi kuin jo parinvuodentakainen peruspeli oli.

Rasmus Lund-Hansen (GR Tanska)

VAARA VAANII

Zombeista luvataan oikeasti vaarallisia eikä pelkkää tykkinuokaa. Niillä on tarkka kuulo ja ampu-ma-aselden äännet houkuttelevat koko kulmakunnan selviytyjien kimppuun.



THE WALKING DEAD: SURVIVAL INSTINCT

Epäkuolleet tallustelelevat toiminnallisempaan suuntaan.

PC PS3 Wii U X360

29. MAALISKUUTA

The Walking Dead: Survival Instinctissä seurataan Merle ja Daryl Dixonin tarinaa, jotka ovat tietysti tuttuja The Walking Dead -televisiosarjasta. Kyseessä on eräänlainen etko-osa sen ensimmäiselle kaudelle. Peli sijoittuu Georgian osavaltioon, jossa veljekset etsivät turvapaikkaa.

Survival Instinct on klassinen hahmon näkökulmasta kuvattu toimintapeli. Joskus kamera oli tosin liian lähellä ja hättäs näkyvyyttä, mutta ainakin tunnelma vihamielisessä maailmassa pakenemisestä välittyi. Avointa pelimaailmaa ei ole tarjolla, vaan tehtävästä toiseen siirrytään autolla senhetkisten kumppanien kanssa. Joukon koko ja varusteiden määrä riippuvat autosta, joten edessä on tiukoja päätöksiä.

Tarkoituksena on ollut myös laajentaa tv-sarjan maailmaa. Demossa kohdattiin Lemon Hill -pikkukaupunki, jossa kesäfestivaalit olivat menneet pahasti poskelleen. Zombilauman täyttäessä keskustan toiminta alkoi hämäyksillä ja hiippailulla, mutta kasvoi hektisemmäksi ja huipentui panostetun kirkon käyttämiseen ansana epäkuolleille. Tästä jatkettiin rajulla autopakomatalla hautuumaan lävitse, ja aseet saivat viimein puhua, laukausten sekoituessa kirkosta tuleviin räjähdysiin. Aiempi tuntemus kentästä oli eduksi, koska alueelle on ripoteltu ajoneuvoja, joista avaimien kerääminen avaa uusia päivityksiä. Pelaaja itse ei kuitenkaan pääse ratin taakse, vaan auto toimii vain linkkinä tehtävien välillä.

On vaikea sanoa toimiiko konsepti loppujen lopuksi. Survival Instinct on tuskin täysi susi, mutta sen grafiikka näytti keskinkertaiselta, eivätkä lineaariset tehtävät juuri riemastuta. Tv-sarjan henki on kuitenkin mukana. Kysymykseksi jää, kuinka mielenkiintoista kävelijöitä vastaan on taistella pitemmän päälle ja kuinka hermoja raastavia valintoja oikeasti on tiedossa.

Christian Gaca (GR Saksa)



UUSI VANHA PARIISI

Dontnodin tulevaisuuden Pariisi on samaan aikaan rähjäisen romanttinen, kaunis ja ruma, aivan kuten nykypäivänäkkin. Ympäristö loistaa värikkäistä mainoshologrammeista ja leijuvien robottien vilksestä.

REMEMBER ME

PC PS3 X360

13. TOUKOKUUTA

Jori piipahti pariisilaisella Dontnod-studiolla tutustumassa scifi-uutuuteen.

Remember Me on tulevaisuuden Pariisiin sijoittuva toimintaseikkailu, jossa sankari ei turvaudu aseisiin, vaan muistojen muokkaamiseen. Jo lyhyen testaussession aikana peli sai allekirjoittaneen miettimään omien tekojensa oikeutusta harvinaisen pitkään, mikä on vain hyvä asia.

Remember Men kehystarina kertoo lähitulevaisuudesta, jossa kuuminta hottia on muistojen vaihtaminen ja jakaminen. Suuryritys Memoryes on tämän uuden aallon edelläkävijä, ja heidän muisti-implanttinsa avulla siirtyvät sekä jonkun toisen muistot että työturvallisuusohjeetkin hetkessä. Liki kaikilla onkin tämä elämää helpottava implantti, ja Memoryesin motiivit ovat ihan varmasti täysin puhtaat. Päivää vaan teillekin, Facebook ja Google.

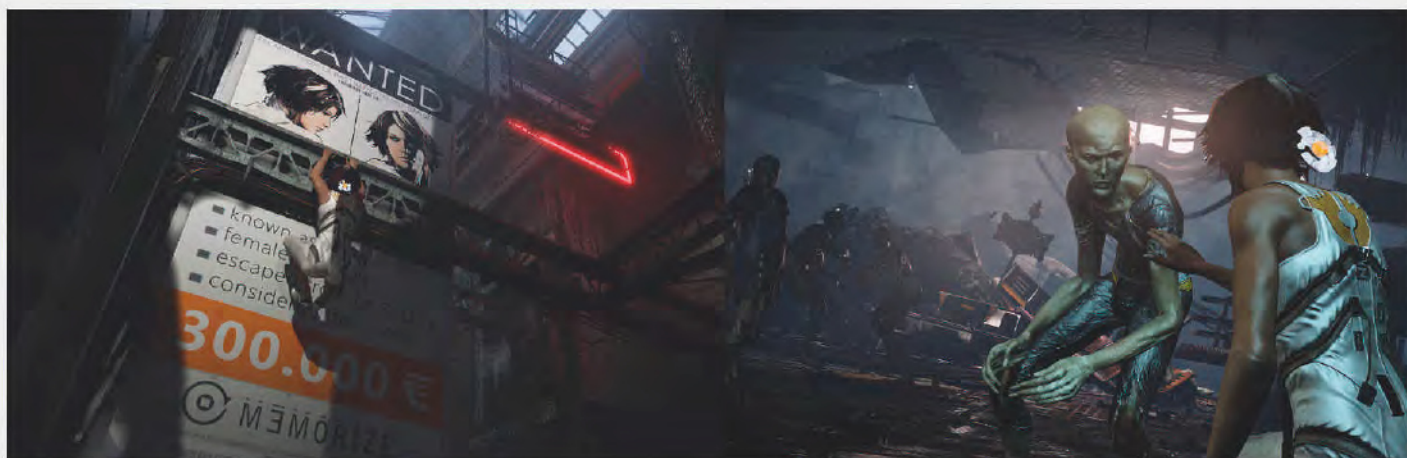
Kaikki eivät suinkaan luota jättiyritykseen, ja sitä vastaan on noussut vastarintaliike Erroristit. Myös päähenkilö Nilin kuuluu näihin, vaikkei sitä muistakaan. Alussa Nilin herää amnesian kourista rähjäisessä Bastiljin vankilassa ja pakenee mutanttisurkioita viilisevään viemäriin ymmärtämättä kunnolla edes mitä tapahtuu. Selvittäessään miksi Nilin ei muista mitään sotkeutuu pelaaja vallanhimoiseen saliliittoon, jota suojellaan tarvittaessa vaikka taisteluhelikopterein.

Muistoissa on avainkohtia, joita Nilin kykenee muokkaamaan

Akrobataiaan, parkouriin ja nyrkkeihinsä luottava Nilin vaikutti kiinnostavalta päähenkilöltä. Tyhjältä taululta lähtevään naiseen on helppo projisoida omaa persoonaansa, ja muistojen valottuessa pelaaja on jo investoinut itseään avatariinsa tehden tarinasta omakohtaisemman ja jännittävämmän. Nilin on lyhyen testin perusteella uskottava hahmo, jonka epätoivo ja hämmennys välitetään kohtuullisen hienosti. Nilin osaa juttuja joista muut vain haaveilevat, kuten hakkeroida muisti-implanteja ja muokata ihmisten muistoja. Tämä on merkittävä osa pelin tematiikkaa sekä mekaniikkaa. Nilinin tehtävänä on usein tärkeiden kohteiden manipulointi ja eliminointi, mikä toteutetaan niin ikään muistojen kautta jälkiä jättämättä.

Kun Nilin käy muistoihin käsiksi, vaihdetaan ongelmanratkaisuvaihteelle. Videokuvan tavoin eteen ja taakse kelattavissa muistoissa on avainkohtia, joita kykenee muokkaamaan. Tehdyt muutokset pinoutuvat, jolloin lopputulokset voivat olla varsin erilaisia. Oikeita ratkaisuja on kuitenkin vain yksi.

Kohtaus, jossa Nilin hankkii liittolaisen uskottelemalla tälle, että tämän mies on kuollut, sai allekirjoittaneen miettimään miten syvällä moraalisen oikeutuksen harmaissa vesissä peli ui. Tässähän tuli juuri raiskattua toisen ihmisen mieli ja aiheutettiin tälle vakavia psykologisia



VEITSENTERÄLLÄ

Kimppuun käyneen salamurhaajan voi käännyttää puolelleen muokkaamalla tämän muistoja. Liittolaisuus voi silti loppua lyhyeen, jos totuus paljastuu.

traumoja. Tämänkaltainen aprikointi omien tekojen seurauksesta sai sekä tuottaja Jean Maxime Morisin että käsikirjoittaja Stephane Beauvergerin hihkumaan riemusta, sillä juuri tätä Remember Me osin tavoitteleekin. Kumpakaan kyllästyttää väkivallan hyväksyminen olankohautuksella, ja jos pelaaja saadaan pysähtymään ja miettimään mitä on tekemässä, silloin he ovat onnistuneet työssään.

Toimintaseikkailuna Remember Me vaikutti melko perinteiseltä. Niilin kiipeä, loikkii ja roikkuu tiensä läpi monimutkaisten maastojen, ja seikkailuelementtejä tuotetaan tappeluohjauksilla. Hyvin suoritettuna käsikähmä vierii sujuvasti ja luontevan näköisesti kuin Rocksteadyn Batman-peleissä ikään. Peruspelimoottori ei siis tavoittele uusia uria, ja Dontnodin tiimi on omien sanojensa mukaan mieluummin pelannut varman päälle kuin lähtenyt väkisin keksimään koko pakkaa uusiksi. Niilinin ohjaaminen lähtikin kuin suoraan selkärangasta, eikä kontrolleissa esiintynyt pykimistä.

Perinteiset iskuyhdistelmät eli kombot saa puolestaan itse rakentaa Combo Labissa. Jos pelaaja haluaa pelkiin tirvaisuihin nojaavan kombon, se onnistuu. Jos haluaa-kin vaihtaa yhden iskun keskeltä kombon vaikkapa Niiliniä parantavaan temppuun, sii-

tä vaan. Ja jos oikein haluaa kikkailla, voi viidestä liikkeestä koostuvia komboja myös ketjuttaa toisiinsa. Vaikka lupaavan oloista Combo Labia ei päässytäkään testaamaan mielin määrin, sen tarjoamat mahdollisuudet näyttävät kerrassaan mahtailta.

Remember Me ei kuitenkaan saanut päätä täysin sekaisin. Itseäni risoi ennen kaikkea pelin toimintapainotteisuus. Taisteluita on mahdoton välttää ja ohitse hiipiminen oli ainakin testisessiossa täysin mahdotonta. Koska Niilin on akrobaatti ja parkourin eliittiä, pelaajan pakottaminen tiettyyn reittiin särähtää pahasti korvaan. Toivottavasti hiippailu- ja salavikaisuusmahdollisuuksia kasvatetaan runsaasti, jottei peli huku kurkusta alas tungettavan toiminnan alle. Toive ei ole täysin mahdoton, sillä peliä testattiin huppeasti puoli vuotta ennen julkaisupäivää.

Epäilyistä huolimatta Remember Me pääsi kyllä odotuslistalleni. Futuristiset puitteet ovat kunnossa, ja jo lähitulevaisuuden kuvana Remember Me herättäisi kiinnostukseni, mutta sen moraalkysymyksillä leikkivä lähtöasetelma uppoaa meikäläiseen kuin monoterä voihin. Toivon vilpittömästi, että Dontnodin peli onnistuu tavoitteissaan.

Jori Virtanen

SLY COOPER: THIEVES IN TIME

PS3 PS VITA

29. MAALISKUUTA

Mika lähti ennakkokokoodin avulla mukaan pesukarhukoplan kaikkien aikojen keikalle.

Sly Cooper on karannut Sucker Punchin tallista uudelle kehittäjälle. Näyttää kuitenkin siltä, että meno on pysynyt tunnistettavana niin hyvässä kuin pahassakin. Neljäs osa vie suosittu pesukarhun ja tämän jengin eri aikakausiin, mutta tällä kertaa puitteet tarinalle on luonut Sanzaru Games, joka hoiteli myös Sly Collectionin muokkaamisen Playstation 3:lle. Kokemusta aiheesta pitäisi siis jo löytyä.

Siinä missä Thieves in Timen avauskenttä on tutun lineaarinen, pyörivät ensimmäisen varsinaisen näytöksen muodostavat tehtävät aavistuksen laajemman keskusmaailman ympärillä. Tokihan keskusmaailmoja on nähty Sly-peleissä ennenkin, mutta ne ovat maistuneet monesti pakkopullalta. Feodaaliseen Japaniin sijoittuva kylä on sen sijaan oma värikäs ja mielenkiintoinen kokonaisuutensa, jossa suurinta osaa vihollista voi välttää, kuten mestarivarkaan kuuluukin.

Pelaajaa ei pakoteta juoksemaan samoja reittejä tehtävien alkupaikoille, vaan kylässä voi sukkuloida haluamallaan tavalla, ja sieltä voi metsästää monennäköisiä aarteita piilopaikkansa hyllylle. Pelaaja saa myös valita käyttämänsä hahmon, ja fiilis on kaikin puolin seikkailullinen vaikka kyseessä ei olekaan mikään metropoli.

Itse tehtävät ovat tietysti lineaarisempia, ja niissä pyritään ensin vapauttamaan Sly'n esi-isä Rioichi Cooper aikavirrasta hypänneen pahiksen kynsistä ja sitten palauttamaan vanha ninja takaisin sushiravintolansa hallitsijaksi. Tehtävissä on kivasti

vaihtelua, ja niihin on upotettu hupaisia pikkupelejä. Esi-isän ohjaksiin pääseminen antaa toiminnalle oman silauksensa, ja mukana on myös valepukumekaniikka, jossa Sly heittää päällensä aikakauteen sopivat hynttyyt.

Vaikka pelillinen sisältö onkin ihan kohdallaan, esitetään se hieman jakomielisesti. Pelaajaa pidetään kädestä liiankin kanssa, ja repliikeissä selitetään monesti tapahtumia jotka on juuri nähty ihan omin silmin. Thieves in Timen kohdeyleisö tuntuisi siis olevan nuoremmasta päästä, mutta vain siihen asti että päästään geishataloon, jonka seinä koristavat julisteet sangen povekkaista kaulonokaisista. Tunnelma on siis aavistuksen ristiriitainen.

Ristiriitaa tarjoillaan myös grafiikassa. Thieves in Timea on ryyditetty runsaasti perinteisillä animaatiopätkillä, joissa pelin juonta kuljetaan eteenpäin. Näiden ilme on pirtsakka ja hauska, ja uudistetut hahmomallit näyttävät kivoilta. Ikävä kyllä varsinaisessa pelissä hahmot muistuttavat enemmänkin sotkuisia sormivärimaalauksia. PS Vitalla nämä vielä menevät, mutta PS3:lla pelattaessa meininki on karunpuoleista. Taustat on onneksi toteutettu paremmin, ja niissä näkyy vahvasti pelin konseptitaiteilijan näkemys.

Sly Cooper: Thieves in Time on siis tämän maistaisen perusteella osittain uudistunut, ja pelikokemus on aiempaa monipuolisempi, mutta ulkoasu ei ole kuitenkaan kokonaisuudessaan päivittynyt vastaamaan 2010-luvun tasoa.

Mika Sorvari

Pelillinen sisältö on kohdallaan, mutta esitys hieman ristiriitainen



VALEPUVUSSA

Pelaaja pääsee hyppäämään Sly'n esi-isän saappaisiin ja käyttämään myös erilaisia valaasuja, tosin ei aivan Hitmanin tasolla.

"THE COMBAT HERE
IS AS REFINED AND
PRECISE AS EVER."

-G4TV.COM

BEST OF GAMESCOM WINNER:
BEST ACTION
ADVENTURE

-DESTRUCTOID

BEST OF E3 2012:
BEST ACTION
GAME

-PSU

BEST OF E3 2012:
JUSTIFIED
WINNER

-HARDCORE GAMER

"EXCITING,
HYPER-KINETIC,
VISUALLY ARRESTING."

-EUROGAMER.COM

FACE YOUR DEMONS.

DmC

Devil May Cry™

16
www.pegi.info



PS3
PlayStation 3



PlayStation Network



XBOX 360

XBOX
LIVE

COMING SOON ON:
PC DVD
ROM

CAPCOM®
capcom-europe.com





VANHA KETTU

Sam Fisher saattaa olla kypsässä iässä, mutta tämä liikkuu siitä huolimatta aikaisempaa ketterämmin, ja pidemmälle hiottu taistelujärjestelmä auttaa tyhjentämään valikka kokonaisen huoneen vihollisista.

SPLINTER CELL: BLACKLIST

PC PS3 X360

22. ELOKUUTA

Mihin Splinter Cell -sarja suuntaa seuraavaksi? Otimme asiasta selvää.

Amerikkalaisten maailmanpoliisimentaliteetti on jälleen puraisemassa näitä nilkasta, sillä uhkakuvissa muih nyt uusi joukko radikaaleja terroristeja. Kun Guamin saarella oleva yhdysvaltalainen sotilastukikohta pajautetaan tuonpuoleiseen, vastaa presidentti pommitukseen perustamalla uuden antiterrorismiryhmän Fourth Echelonin, jonka peräsimeen värvätään kaiken kokenut Sam Fisher.

Pariisissa esitellyssä demossa Samin oli seurattava vanhan "ystävän" jälkiä tämän antauduttua Bengasissa toimivan CIA-haaran käsiin. Visiitti hylättyyn toimistorakennukseen vetää kuitenkin vesiperän, ja välinäytöksessä seinille heijastetaan useita tiedonjyviä tuttuun Conviction-tyyliin. Visuaalisesti jippo on tehokas ja luo jännittävän dynamiikan kuvaan, mutta äkkiseltään en voi olla pohtimatta, pystyykö Sam "näkemään" näin monia yksityiskohtia vai onko kyse enemmänkin pelaajan johdattelusta.

Siinä missä Convictionissa ohjaus oli hivenen raskaampaa, on liikkeissä nyt virtaa. Animaatiot ovat selvästi sujuvampia, ja tätä demonstroi erityisesti "takedown in motion" -lähitaistelusysteemi,

Liikkeissä on nyt virtaa ja animaatiot ovat selvästi sujuvampia

jota on kehitetty entistä pidemmälle. Sam voi esimerkiksi merkitä kolme vihollista, hyökätä ensimmäisen kimppuun ja saumattomasti jatkaa liikettä ampumalla perään kaksi muuta vihollista. Paperilla systeemi ei välttämättä kuulosta hurjan jännittävältä, mutta se toimii loistavasti ja tuntuu raikkaalta tuulahdukselta sarjaan.

Jokaisesta tiputetusta vihollisesta ropisee nyt rahaa tilille. Palkintosysteemi kattaa paitsi kampanjan myös co-opin ja moninpelin, jossa Spies vs Mercs on jälleen mukana. Rahalla voi ostaa päivitysosia aseisiin sekä uusia asusteita ja pimeä-änkölaseja. Paladiniksi nimettyä Hercules-lentokonetta voi puolestaan parannella uudella tutkalla tai muilla lisävarusteilla. Myös nämä vaikuttavat peliin.

Samin kokoamassa ryhmässä on mukana aina näpsäkkä Anna Grimsdottir, mutta myös uusia kasvoja tulee vastaan. Tehtävien välillä on mahdollista käyskennellä Paladinissa, haastella tiimiläisille ja jopa hankkia muutamia sivutehtäviä. Asetelma ja radiolähettimellä saatavat tehtävät tuovat erehdyttävästi mieleen Shepardin roolin Mass Effect -peleissä.

Mutta palataanpa Bengasiin, jossa Sam on löytänyt



SANKARITYYPPI

Blacklistissä pyritään palkitsemaan pelaajatyyppejä hiippailloista aina toiminta-sankareihin asti. Terrorismin vastaan voi taistella oman fiktiivisen mukaan.

lähteensä vankilasta. Peiliseinän toisella puolella istuu asekauppias Kobin, joka Convictionissa esitti surmanneensa Samin tyttären. Tilanne näyttää Kobinin kannalta huolestuttavalta. Tällä on jo jalat saavissa ja johtimet näanneissä. Kolmella napinpainalluksella Sam syöksyy lasin läpi, tainnuttaa lähimmän vartijan ja ampuu kylmäksi kaksi muuta. Kohtaamiset vihollisen kanssa ovat huomattavan nopeita. Ohjaaja Patrick Reddington uskoo tyyliin istuvan optimisuurituksia hakeville Splinter Cell -pelaajille.

”Meillä on kolme eri näkemystä pelaajista: Yhdessä ääripäässä on haamu, joka käyttää kaiken energiansa hiippailemiseen ja pyrkii olemaan koskematta vihollisiin tai ampumatta laukauksia. Tämän vastakohta on hyökkääjä, joka haastaa vihollisjoukot suoraviivaisesti. Silti valtaosa ääripäiden välillä yhdistelee vaihtoehtojaan, odottaa varjoissa oikeaa hetkeä ja hyökkää sitten äänettömästi kuin panteri. Olemme löytäneet tavan palkita näitä kaikkia pelaajatyyppejä”, Reddington sanoi ja näytti kuinka tehtävän päätteeksi suorituksesta saadaan pisteitä kolmessa kategoriassa.

Seuraavaksi pelissä hypättiin vähän matkaa tulevaisuuteen, noin puoliväliin tarinaa, jossa Sampan tehtävänä on pysäyttää terroristisolu Lontoon keskikaupungissa.

Ennen tehtävää pelaaja pääsee valitsemaan varustuksensa ja ostamaan päivityksiä, joista tällä kertaa valitsin uuden varsijousen ja sähkönuolet. Kun ensimmäinen vartija saa sähköshokista sydämeen, palaan mielessäni vuosikymmenen taa ensimmäisiin kokemuksiini Splinter Cellin parissa. Tehtävä on nimittäin niin puhtaasti klassista Splinter Celliä puitteineen päivineen. Nurkissa kyyristellään lähes 90 prosenttia ajasta, ja korvanapista kuuluvat ohjeet erityisesti varoittavat paljastumasta, koska muuten voi heittää hyvästit paikantimen asennukselle pakuun, joka on lastattu hermokaasulla. Lontoon tehtävä tarjosi jyrkän kontrastin Libyan Bengasiin verrattuna.

Splinter Cell: Conviction sai monet ihmettelemään, oliko se hiippailu- vai toimintapeli. Tämän erottelun tuottaja Andrew Wilson haluaa haudata. Tavoitteena on Splinter Cell, josta kaikki voivat nauttia. Ubisoft on itse asiassa perustanut uuden studion Torontoon, jossa kehitystä viedään eteenpäin. Knoppitietona mainittakoon, että studiota johtaa Assassin's Creedin tuottanut Jade Raymond. Blacklistiä kannattaakin pitää silmällä, ja pelistä kuultaneen vielä paljon lisää ennen elokuun 22. päivän julkaisua.

Emil Ryttergaard (GR Tanska)

PAPERITAIDETTA

Tearawaylla on oma ainutlaatuinen estetiikkansa, ja pelin paperimaailmaa hyödynnetään suoraan osana sen äävipäkinöitä ja haasteita.



TEARAWAY

Erilainen ja hurmaava Tearaway näyttää todella lupaavalta.

PLAYSTATION VITA

2013

Jos olet nähnyt Gamescom-trailerin, tiedät jo että koko Tearawayn maailma hahmoineen on tehty paperista. Kehittäjät ovat panostaneet rankasti siihen, että pelissä olisi selkeä stop motion -animaation fiilis. Päähenkilönä toimii viestinviejä Iota, jonka pää koostuu postimerkillä koristetusta kirjeestä. Vaihetohtona on myös naispuolinen Atoi. Juonena on joka tapauksessa päähenkilön matka toimittua viesti pelaajalle. Viestin sisältö on mysteeri, mutta Media Molecule vakuuttaa sen olevan jotain ainutlaatuista juuri Sinulle.

Periaatteessa kyseessä on melko klassinen seikkailupeli, mutta mekaniikasta löytyy innovaatiota. Iota lisäksi pelaaja itse integroituu osaksi pelimaailmaa. Tämä voi nimittäin takapaneelia painamalla tökätä sormensa paperimaailmaansa. KokeiluseSSION aikana sain tilaisuuden ratkaista yksinkertaisia ongelmia tällä visuaalisesti surrealistisella keinolla. Kahvasta painamalla

Iota lisäksi myös pelaaja itse integroituu osaksi pelimaailmaa

sain levvenettyä siltaa Iotalle, ja sormella tökkimällä julmat kykloopit lensivät tieltä kuin syksyn lehdet. Kun yhtä paperihahmoa tökkäsi alapuolelta, ponnahti tämä suoraan ruudun sisäpintaan. Tämä tunkeutuminen toimii vain joissakin osissa peliä, joten koko pelimaailmaa ei voi vain repiä riekaleiksi.

Pelisuunnittelija David Smith kertoi, että pelin alussa Iota pelkää pelaajaa. Onhan kyseessä vieras, jumalankaltainen läsnäolo, joka pystyy vaikuttamaan viestinviejän maailmaan omittuisin tavoin. Seikkailun edetessä luottamus alkaa kuitenkin kasvaa, mikä tarjoaa uudenlaisia ominaisuuksien yhdistelmiä sekä intiimimpää yhteispeliä.

Tearaway pursuaa ideoita, ja jos sen kamera saadaan hallintaan eikä vaikeusastetta pelätä nostaa, on luvassa jotain oivallista. Se tuntuu ainutlaatuiselta peliltä ja on takuulla tarvittu lisä Vitän valikoimiin. Peli on värikäs ja ystävällinen, mutta toivottavasti ei liian paljon karkottaakseen aikuisempia pelaajia, koska sillä on runsaasti potentiaalia olla todella hyvä seikkailupeli.

Carl Brännström (GR Ruotsi)



KILLZONE: MERCENARY

Mercenary toimii, mutta onko alustan valinta oikea?

PLAYSTATION VITA

2013

Kilpailu ensimmäisen persoonan räiskinnöissä ei ole kummoista PS Vitalla. Resistance: Burning Skies oli parhaimmillaankin keskinkertainen, ja Call of Duty: Black Ops Declassified hauskaa kuin laskujen arkistointinen. Guerrilla Cambridgen haluaa nostaa Killzone: Mercenaryn FPS-genren tasoa konsoleille. Testin perusteella peli on matkalla kohti sitä todellista Killzone-kokemusta. Guerrilla on viilannut miltei vuoden ajan Killzone 3:n grafiikkaa moottoria Vitalle, ja sen luomat ankeat teollisuusympäristöt kyllä tunnustaa. Aseet ovat yksityiskohtaisia ja valaistus on näppärää.

Guerrilla Cambridgen tähtäimessä on ollut luoda edellisosien arvoinen peli

Mercenary tapahtuu ajallisesti aiempien pelien rinnalla. Uusi päähenkilö on Arran Danner, entinen armeijan mies, jolta löytyvät pakollinen parta ja tatska. Häntä eivät kiinnosta sellaiset jutut kuin vapaus tai yhteinen hyvä, ja tämä onkin pelin nimen mukainen palkkasoturi. Dannerin tehtävänä on evakuoita Vektan lähettiläs perheineen Helghanilta. Tehtävä ei mene odotetulla tavalla, ja Danner joutuu valitaitelun keskelle, jossa lähettilään pojalla on tärkeä rooli. Tämä ajoittain auttaa Danneria ja voisipa jopa olla, että palkkis tajuaa jossain vaiheessa, että elämässä on jotain rahaa tärkeämpää.

Läpäistyäni yhden yhdeksästä kentästä, kokeiltuani toista ja räiskittyäni kollegoja päin näköä monipelissä voin todeta Killzone: Mercenaryn melko päteväksi paketiksi. Se ei tarjoa mitään uutta, mutta Guerrilla Cambridgen tähtäimessä onkin ollut Killzone 2:n ja Killzone 3:n arvoinen peli. Ruudunpäivitys ei aina pysynyt mukana, mutta pelin syksyiseen julkaisuun on vielä aikaa. Päällimmäiseksi nousee kuitenkin pohdinta siitä kuinka hyvin Mercenary sopii Vitalle. Kellä on kärsivällisyyttä hiippailla tiensä lävitse kentistä tai voittaa monipelimatseja bussimatkan aikana samalla, kun joukko peruskoululaisia räkiä silmille? Silti, jos olet halunnut Killzone-peliä Vitallesi, voit kääntää termostaatin tappiin jo nyt.

Carl Brännström (GR Ruotsi)

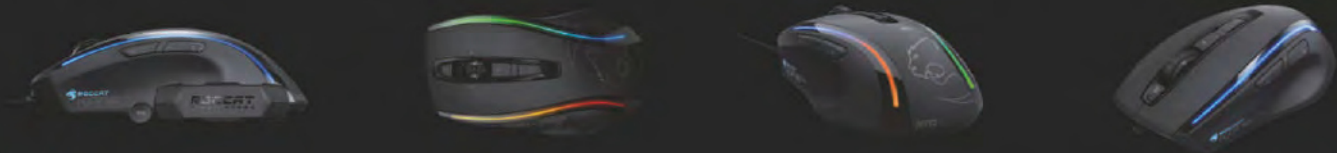
EXTEND YOUR DOMINATION.



THE NEW ROCCAT™ KONE XTD MAX CUSTOMIZATION GAMING MOUSE

Powered by an 8200DPI Pro-Aim R3 laser sensor, a 32-bit Turbo Core V2 72MHz ARM MCU processor, and the world's most advanced Tracking & Distance Control Unit – all built into the legendary ROCCAT Kone[+] design – the Kone XTD delivers the speed and accuracy you need for a new level of ownage on the battlefield. And thanks to Easy-Shift[+]™ technology that lets

you double the functions of your buttons and scroll wheel, a customizable, multi-color, 4-LED lighting system with effects for superb atmospherics, the world's most advanced software for the ultimate in personalization, and the ROCCAT Titan Wheel – the new standard in scrolling – it's easy to see why the XTD is the most dominating Kone ever built.



DOMINATE NOW
WWW.ROCCAT.ORG/KONE-XTD

GRAB YOURS AT:

GIGANTTI

SE NYT VAAN ON TYHMÄÄ MANSAA LIUKAA.



VISCERAL
GAMES



DEAD SPACE™ 3

© 2013 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Visceral Games and Dead Space are trademarks of Electronic Arts Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



18
www.pegi.info



XBOX
LIVE®

Origin
Powered by EA

WWW.DEADSPACE.COM

XBOX 360.

Jump in.

A character from a video game, Ellie, is shown from the waist up, looking over her shoulder. She has dark hair and freckles, wearing a red long-sleeved shirt under a dark vest. A rifle is slung over her shoulder. The background is a city street with brick buildings and a clear sky.

VUODEN **25** KUUMOTTAVINTA

Mitä mahtavin pelivuosi on edessä. Kaikista uutuuksista ei vielä edes tiedetä (uusi sukupolvi?), mutta esittelemme tuntemistamme nimikkeistä 25 odotetuinta. Ja kyllä, valikoima saa veden kielelle.

25

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Kaikki kääreet samassa ruukussa.

The Elder Scrolls Online vetää koko Tamrieliin yhteen, joten verkkoroolipelissä päästään seikkailemaan esimerkiksi Morrowindistä, Oblivionista ja Skyrimistä tutuissa paikoissa – tosin eri vuosituhannella. Kyseessä on valtava MMO-hanke Bethesdaalle, eikä epäonnistuminen varmasti näyttäisi hyvältä tilinpäätöksessä. Siksi yhtiö yrittääkin varmistaa kaikin keinoin, että peli vastaa fanien korkeisiin odotuksiin. Peliä kehittää varta vasten perustettu tiimi, jota vetää kokenut MMO-mies, Dark Age of Camelotin tuottaja Matt Firor. Beta on myös tulossa.

Alusta PC Pelityyppi VERKKOROOPELI Julkaisu 2012

23

THE WALKING DEAD: SEASON 2

Tarinavetoinen seikkailu puree.

Telltale Games teki melkoisen tempun viime vuoden The Walking Dead -pelisarjallaan. Yleensä lisenssipelien on totuttu odottamaan vain tyhjää höttöä, mutta The Walking Dead tarjosi monien mielestä jopa vuoden parhaimman hahmovetoinen tarinan. Peli ei suoraan perustu TV-sarjaan, vaan on lähempää sukua alkuperäiselle sarjakuvalle, mikä näkyy jo visuaalisessa tyyliä. The Walking Dead ei tavoittele realistista grafiikkaa, mutta samaan aikaan sen tapahtumat ja hahmot ovat mieleenpainuvia ja ilmeikkäitä. Tätä tukee loistava käsikirjoitus. Kun "damsel in distress" -episodi päättyi siihen, että hätää kärsivä neito on saanut pureman, tarkoituksella lukinnut itsensä sisään ja anoo nyt pelastajiltaan pistoolia ampuakseen itseään päähän, menee karunkin peliajalla helposti pala kurkkuun.

Toisesta kaudesta ei vielä tiedetä paljoakaan, mutta ainakin tehdyt valinnat heijastuvat sen tapahtumiin. Tätä on pakko saada lisää. Ja nyt ei puhuta Activisionin The Walking Dead -räiskinnästä, joka on ihan eri peli.

Alusta PC / PS3 / X360 / IOS Pelityyppi SEIKKAILU Julkaisu 2013

20

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

Vauhtia ruoansulatukseen.

Amnesia on epäilemättä yksi kauhistuttavimmista olemassa olevista pelisarjoista. Possukone lupaa jatkaa tutuilla linjoilla, tosin nyt laajemmilla kentillä ja erinäisillä uusilla pelimekaniikoilla. Vuoden kauhukinäyttö varmistetaan jo tällä yhdellä julkaisulla.

Alusta PC Pelityyppi KAUHU Julkaisu 2013



24

Destiny

Halon tekijät luovat uutta universumia.

Bungie nousi jokaisen pelaajan tietoisuuteen vuonna 2001 julkaistulla Halo: Combat Evolvedillaan. Kehitettyään sarjaa kunniakkaasti vuosikymmenen ajan studio päätti viimein, että oli tullut aika tehdä jotain aivan uutta. Halo jäi Microsoftille ja Bungie teki 10-vuotisen diilin Activisionin kanssa. Uusi sarja kantaa työnimeä Destiny. Pitkän valmistelun jälkeen se on pian valmis astumaan parrasvaloihin, ja huhut kielivät massiivisesta scifitoimintaversumista, jossa on merkittävä monipelikomponentti ja ripaus samaa taikaa kuin Halossa.

Alusta PS3 / XBOX 360 Pelityyppi TOIMINTA Julkaisu JOULU

22

PLANTS VS ZOMBIES 2

Kalmat kaatuvat kasvimaalla.

Alkuperäinen Plants vs Zombies oli järjestettömän kouttava tornipuolustuspeli, jossa zombeille annettiin kyytiä istuttamalla pihalle mitä erilaisimpia kasveja. Siitä kehkeytyi menestys. Ilahduttavasti jatko-osan kanssa ei ole pidetty mitään kiirettä, joten on hyvä syy uskoa, ettei sitä ole hutioltu kokoon pelkät taalan kuvat silmissä. Kasvimaalla tavataan taas.

Alusta KAIKKI Pelityyppi TORNIPUOLUSTUS Julkaisu KEVÄT

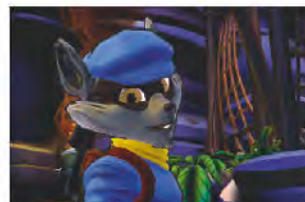
21

TEARAWAY

Paperimaa ja läpätunkeva sormi.

Media Molecule on tunnettu Little Big Planetista, mutta studioilta on seuraavaksi luvassa täysin uusi seikkailu PS Vitalle. Pelissä ohjataan pientä virstinviijää matkalla paperista tehdyn maailman lävitse. Toiminta on suunniteltu varta vasten Vitalle. Kosketuspintoja tökkien voi kurkottaa pelimaailmaan auttaakseen sankaria ylittämään esteet.

Alusta PS VITA Pelityyppi TASOHYPPELY Julkaisu 2013



19

SLY COOPER: THIEVES IN TIME

Karvakaverit lähtevät aikamatkailuun.

Pesukarhu ja mestarivaras Sly Cooper ei ole päässyt pätämään omassa pelissään kahdeksaan vuoteen, joten on korkea aika saada tältä uusi seikkailu vielä ennen sukupolenvaihdosta. Pörröjengin aikaseikkailu vaikuttaa lupaavalta uudesta kehittäjästä huolimatta, etenkin kun vanha fiilis tuntuu säilyneen tässä mukana.

Alusta PS3 / PS VITA Pelityyppi TASOHYPPELY Julkaisu 2013

18

COMPANY OF HEROES 2

Itärintamalla kuumottaa pakkanen.

2006 julkaistu Company of Heroes lukeutuu kaikkien aikojen arvostetuimpiin strategiapeleihin. Niinpä ei ole ihme, että jatko-osaltakin odotetaan suuria. Peli sijoittuu edelleen toiseen maailmansotaan, mutta polttopisteeksi otetaan nyt itärintama neuvostojoukkoineen. Uudistuksista tärkeimpiin kuuluu True Sight, joka simuloi reaaliajassa joukkojen näkökenttää. Vihollinen voi siis aidosti yllättää nurkan takaa. Lisäksi vuodenajat näkyvät kentissä, ja huonosti suunniteltu rynnäkö voi tyssätä liian paksuihin kinoksiin paljelluttaen sotilaat kuoliaiksi.

Alusta PC Pelityyppi STRATEGIA Julkaisu 2013

17



Tekken x Street Fighter

Namcon vuoro iskeä rautanyrkki pöytään.

Viime kevään Street Fighter x Tekken haihtui vähän turhan nopeasti sekä listoilta että pelaajien mielistä. Diilin toisen puoliskon Tekken x Street Fighterin on sanottu valmistuvan tänä vuonna, ja toimituksen taistelupeliosasto on innoissaan. Namcolla on rautainen osaaminen 3D-mätkinnöistä, mikä voi olla juuri se, mitä genre Street Fighter IV:n jälkeen kaipaa. Capcomilta saatavine hahmoineen tässä on ainekset tähän asti tuhdeimpaan crossover-julkaisuun.

Alusta PS3 / XBOX 360 Pelityyppi TAISTELU Julkaisu 2013

16

LEGO CITY UNDERCOVER

Grand Theft Lego.

Nintendo nappasi uuden Lego-pellin arvokkaaksi yksinoikeudekseen. Undercover lupaa vihdoin poiketa sarjan jo arvattavaksi käyneestä kaavasta tarjoamalla pelattavaksi kokonaisen Lego-kaupungin. Peli lainaa monista lähteistä, eikä vähiten GTA-sarjasta. Rikolliselämän sijaan nyt seikkaaillaan kuitenkin poliisin roolissa ja ratkaistaan rikoksia Wii U:n Gamepad-ohjaimen erikoisominaisuuksien avulla. Kaupungissa pitäisi päästä myös kokoamaan omia rakennelmiaan, joten pelattava tuskin käy vähiin, ja tuttu Lego-huumori on taatusti mukana.

Alusta Wii U Pelityyppi SEIKKAILU Julkaisu 2013

15

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Hiippailua ja sujuvampaa toimintaa.

2012 tarjosi useita hyviä hiippailupelejä, ja tänä vuonna joukolle odotetaan jatkoa Splinter Cell: Blacklististä. Sam Fisher palaa Convictionin jälkeen perinteisempiin agenttipuuhiihin estämään terroristien toimet. Suosittu Spies vs Mercs -moodi on mukana.

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi TOIMINTA Julkaisu 2013

14

STAR WARS 1313

Synkempi ja rankempi Tähtien sota -kokemus.

Mitä tulee mieleen Tähtien sodasta? Valosapelit, jedi, Darth Vader ja ailahtelevat lisenssipelit. Star Wars 1313 on poikkeus kaavaan. Se ei perustu elokuviin, vaan uppoutuu keskusplaneetta Coruscantiin synkkään alamaailmaan hyläten samalla Voiman ja valomiekkailun. Niiden tilalla on "aikuisempaa" toimintaa palkkionmetsästäjän tossuissa salaliittotarinan pyörteissä. Yksi tapa tiivistää Star Wars 1313 on sanoa, että peli näyttää tämän päivän (eikä 70-luvun) scifiä. Kunpa julkaisu ei vain venyisi.

Alusta PC / KONSOLIT Pelityyppi TOIMINTA Julkaisu 2013



13

Pikmin 3

Strategiaa ruohonjuuritasolla.

Shigeru Miyamoton rakastetuimpiin luomuksiin lukeutuva Pikmin tekee paluun liki kymmenen vuoden jälkeen. Varta vasten Wii U:lle suunniteltu Pikmin 3 on konsolin varhaisimpia isoja yksinoikeuksia, eikä Nintendo aio pehmittää peliä turhilla yksinkertaistuksilla. Itse asiassa Nintendo lupaa, että kolmas osa on "stressaavampi" kuin aikapaineista vapautettu Pikmin 2. Ideana on edelleen paimentaa sataa pikku pikminiä, joiden avustuksella suoritetaan tehtäviä, ylitetään esteitä ja kukistetaan ötököitä. Vanhojen tuttujen pikminien lisäksi mukaan on lisätty ainakin kaksi uutta hahmotyyppiä omine kykyineen.

Alusta: Wii U. Pelityyppi: STRATEGIA. Julkaisu: KEVÄT



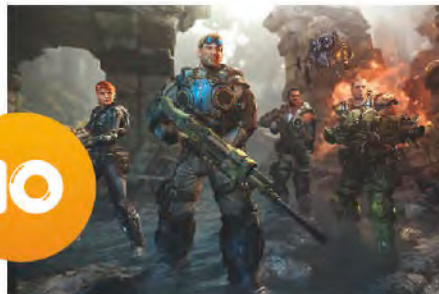
12

GOD OF WAR: ASCENSION

Kohtaa inhimillisempi Kratos.

Kratoksen eeppisessä tarinassa loikataan tänä vuonna ajassa taaksepäin. Ascension alkaa kuusi kuukautta siitä, kun traaginen spartalainen murhasi oman perheensä. Petetyksi tullut taistelija etsii nyt keinoja päästä pois Areksen tossun alta. Kyseessä onkin aiempaa inhimillisempi Kratos, joten pelaajien pitäisi pystyä samaistumaan tähän entistä paremmin. Kolmas God of War oli järeä toimintpläjäys, eikä ole mitään syytä olettaa, että God of War: Ascension jättäisi genren ystävät kylmäksi.

Alusta: PLAYSTATION 3. Pelityyppi: TOIMINTA. Julkaisu: 13.3.



10

GEARS OF WAR: JUDGMENT

On Keinosen nimipäivä!

Yksi vuoden kuumimmista toimintapeleistä on Xbox 360:lle ilmestynyt Gears of War: Judgment. Esiosa sijoittuu 14 vuotta ennen ykkösosaa. Tapahtumat pyörivät locustien tuhoisan ensihyökkäyksen ympärillä, ja pääosaan nousee aiemmin sivuosassa ollut Damon Baird. Tarinalta voi tuskin odottaa muuta kuin tuttua testosteroniräiskintää, mutta jos vanhat merkit pitävät paikkansa, ovat pelattavuus ja monipellelementit kunnossa.

Alusta: XBOX 360. Pelityyppi: TOIMINTA. Julkaisu: 22.3.



11

RAYMAN LEGENDS

Hulvatonta tasohyppelyä kaikille.

Rayman Origins yllätti perusteellisesti vuonna 2011. Peli oli hauska, koukuttava ja äärimmäisen pelattava. Voisi siis sanoa, että paluu 2D-tasohyppelyyn kannatti. Kehittäjät jatkavat samalla raiteella uudessa Rayman Legendsissä, joka uhkaa tehdä loikinnasta entistään mukaansatempaavampaa puuhaa. Slapstick-huumori väännetään yhteentoista, kun Rayman suuntaa tovereineen mm. keskiaikaisiin linnoihin, lohareiden ja rockriffien puhkossa ilmaa. Wii U tarjoaa myös uusia pelimekaniikkoja.

Alusta: PS3 / WII U / X360. Pelityyppi: TASOHYPPELY. Julkaisu: SYKSY



09

SIM CITY

Kaupunkirakentelun graali vuotaa yli.

Viimeisistä onnistuneista Sim Citystä on jo kymmenen vuotta, ja sarjan ystävät ovat odottaneet uutta osaa kieli pitkällä. Kuudes peli perussarjassa on nimetty minimalistisesti Sim Cityksi. Siis: uusi alkua. Simulaation tasoa on syvennetty entisestään Glassbox-moottorilla, ja nyt kaikki ruudulla näkyvä on todella elävä osa yhtäلد. Rakentelijoille pitäisi viimeinkin olla luvassa peli, joka täyttää modernit vaatimukset ja jatkaa sarjan perintöä.

Alusta: PC / MAC. Pelityyppi: STRATEGIA. Julkaisu: 7.3.

08

BAYONETTA 2

Vihjailevan noidan tarina jatkuu.

Bayonettan jatko-osa oli jo lähellä kaatua Segan hituointiin, mutta sitten apuun ryntäsi Nintendo, joka maksaa kehityksen vastineena Wii U -yksinoikeudesta. Jos ensimmäinen (mahtava) peli mitään kertoo, tiedossa on taas äärimmäistä hack & slashia.

Alusta: WII U. Pelityyppi: TOIMINTA. Julkaisu: 2013



07

BEYOND: TWO SOULS

Pohdiskelevaa pelattavaa.

Mitä tapahtuu kuoleman jälkeen? Kysymystä käsittelee Heavy Rainin tekijöiden seuraava peli Beyond: Two Souls. Tarina seuraa Jodie Holmesin (Ellen Page) elämää 15 vuoden ajanjaksolla, johon liittyy mystinen henkiloento Idan. Heavy Rainin tapaan peli on trilleri interaktiivisen elokuvan muotoon rakennettuna.

Alusta: PLAYSTATION 3. Pelityyppi: SEIKAILU. Julkaisu: 2013



06

Watch Dogs

Ubisofti täräytti leuat lattiaan viime kesänä. Odotus jatkuu yhä intensiivisenä.

Watch Dogs oli varmasti viime kesän E3-messujen kuumottelevin peli, eikä tuli ole päässyt hiipumaan pelin julkaisupäivää odotellessa. Informaatiosodankäynnin ympärillä pyörivä tarina nostaa pöydälle kysymyksiä yksityisyydestä ja siitä, kuinka riippuvaisia me olemme modernista teknologiasta niin yksilöinä ja kuin yhteiskuntina.

Tässä on aineksia vuoden fiksuimmaksi pelijulkaisuksi. Sen

lisäksi Ubisoftilla on totisesti komean näköinen peli kehitteillä. Voipi olla, että Watch Dogs tulee löytymään ensimmäisten seuraavan sukupolven pelien joukosta, mutta toistaiseksi sitä lupailaan lähinnä nykyisille konsoleille.

Upean ulkoasun lisäksi Watch Dogs tarjoaa lupaavan sekoi-tuksen hiippailua ja suoraa toimintaa. Pelissä tutkimustyö ja räis-kintä vuorottelevat dynaamisesti. Synkkä scifi-ilme vetoaa var-masti Philip K. Dickin ystäviin, ja jos maailma on tarpeeksi avoin, pelillä on potentiaalia vaikka mihin.

Assassin's Creed on jo osoittanut, että Ubi osaa tehdä hienoja uusia sarjoja. Pistääkö Watch Dogs vielä paremmaksi?

Alusta PC / PS3 / XBOX 360 Pelityyppi TOIMINTA Julkaisu 2013

05

TOMB RAIDER

Suosikkisarjan uusi tuleminen.

Lara Croftin seikkailut päivittyvät uudelle aikakaudelle Tomb Raider -sarjan viidennessä pelissä. Se aloittaa puhtaalta pöydältä uudella Laralla, joka lupaa olla realistisempi sankari sekä fyysisesti että henkisesti. Fokuksessa on eloonjäämistäistelu, joka vaikuttaa yllättävän raadolliselta, mutta klassista kiipeilyäkään ei unohdeta. Mysteeriääni on omiaan rohkaisemaan seikkailuun.

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi TOIMINTA Julkaisu 5.3.

04

STARCRAFT II: HEART OF THE SWARM

Lisää klassista avaruusnaksuttelua.

Entinen Terien kuningatar Sarah Kerrigan palaa ottamaan hajaantuneet zerg-heimot takaisin hallintaansa vuoden odotetuimmassa reaaliaikastrategiassa. Monin-pelistä pitävät saavat kampanjan lisäksi myös uuden erän yksiköitä, joilla meuhkata toisia vastaan.

Alusta PC / MAC Pelityyppi STRATEGIA Julkaisu 12.3.

03

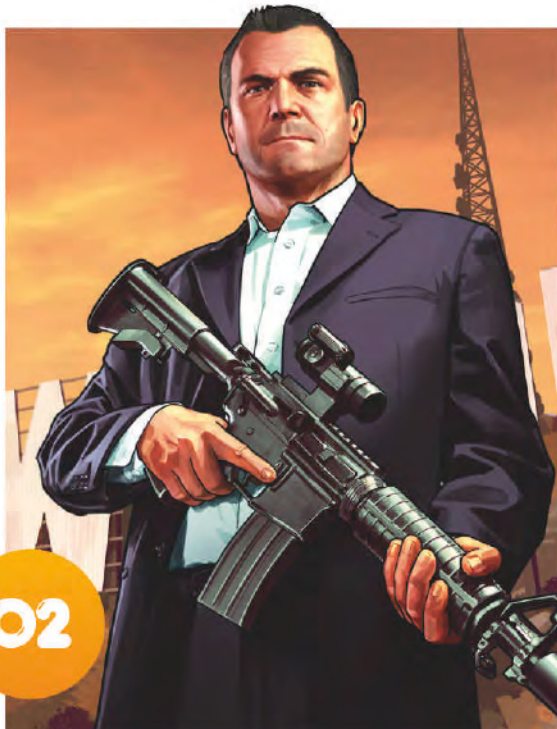
BIOSHOCK INFINITE

Toimintaa ja aatteellista pohdiskelua.

Bioshock-sarja nousee meren pohjalta pilvien keskelle sarjan kolmannessa osassa, joka ei näytä pelkäävän puuttua uskontoon tai politiikkaan. Tulossa on epäilemättä hyvää settiä tarinavetoisista peleistä pitäville, mutta mukaan on pakattu myös silmäkarkkia ja toimintaa. Koska tarina siirtyy uudelle näyttämölle, on Infinite otollinen kohta uusille pelaajille hypätä kyytiin.

Alusta PC / PS3 / X360 Pelityyppi TOIMINTA Julkaisu 26.3.

02



GTA V

Enemmän IV vai San Andreas?

Uusi Grand Theft Auto on aina merkittävä tapaus, eikä sarjan viides ole mikään poikkeus. Vaikka yksityiskohdat odottavatkin vielä Rockstarin holveissa julkaisemistaan, on pelistä saatu jo jonkin verran vinkkiä kuvien ja trailereiden muodossa.

GTA V palaa Los Santosin kaupunkiin, joka nähtiin viimeksi Grand Theft Auto: San Andreasissa. Toiminta hajautuu nyt ensimmäistä kertaa sarjassa useamman, tässä tapauksessa kolmen, päähenkilön kesken. Tämä tekee pelistä epäilemättä edeltäjiään monipuolisemman. Hahmot ovat myös kiinnostavia itsessään, ja Rockstar kehuu niiden olevan jotain kokonaan uutta sarjassaan. Eläköityvä pankkiryöstäjä Michael on perheellinen mies, jonka tarina on jo käynnissä päättyneenä. Tämän entinen kumpuni Trevor joutuukin näin tahtomattaan päähenkilön asemaan, ja kolmantena oleva Franklin on vielä aivan tuore tapaus rikoksen poluilla.

Värikkäät trailerit antavat myös toivoa niille, joiden mielestä Grand Theft Auto IV oli tarpeettoman karu ja masentava. Los Santos on kuuma kaupunki, jossa näyttäisi voivan tapahtua miltei mitä tahansa, milloin tahansa.

Alusta PS3 / XBOX 360. Pelityyppi TOIMINTA. Julkaisu 17.9.





THE LAST OF US

Arvostetuin Playstation-studio kehittää peliä, josta voi vielä tulla sukupolvensa merkkiteos.

Naughty Dog on tehnyt laadukkaita pelejä koko Playstation-historiansa ajan. Vaikka studion kehittämä The Last of Us ei ole uusi Uncharted, on se siitä huolimatta – tai ehkä juuri sen ansiosta – vuoden mielenkiintoisin uutuus.

Konsolisukupolven kallistuessa kohti loppuun pelimarkkinat ovat hyydähtäneet tuttuihin kaavoihin ja syyttävät jatko-osaa toisen perään. Täysin tuoreet avaukset keskittyvät usein sukupolven alkupäähän. Vaatii rohkeutta luoda suurella budjetilla jotain uutta vuonna, joka voi jäädä alustan viimeiseksi rynnistykseksi. Yhtäläillä tällaisen pelin toteutuminen on edellyttänyt myös julkaisijapuolen luottamusta kehittäjän kykyihin. Sille luottamukselle on hyvät perusteet.

The Last of Us kertoo maailmanlopunjälkeisestä elämästä kahden selviytyjän näkökulmasta. Parikymmentä vuotta ennen pelin alkua tarttuva sieni on iskenyt ihmispopulaatioon luhistaen modernin hyvinvointiyhteiskunnan joukoksi hajanaisia karanteenileirejä, joilla armeija pitää tiukkaa jöötä. Sairaata pistetään säälimättä lihoiksi vallitsevan sotailin nojalla.

Mustan pörssin kauppamies Joel on yksi karanteenileirin asukkaista, mutta yllättävä tapahtumaketju saa miehen lupaamaan vanhalle ystävänsä, että tämä vie nuoren Ellien pois ankarista oloista. Tästä alkaa seikkailu villissä ulkomaailmassa, jossa luonto on jo vallannut vanhat miljoonakaupungit. Niissä piilee myös muita onnenonkijoita ja tartunnan saaneita, joiden tarkoituksena on vain levittää sieni-infektiota ympärilleen.

Jos joku nyt ajattelee, että kyseessä on "vain" maailmanlopun-peli zombeilla, eipä hypätä hätäisiin johtopäätöksiin. Sisältönä on paljon enemmän kuin pelkkää toimintaa – vaikka toki sitäkin on mukana. Pelin vaikutteet kumpuavat muun muassa sellaisista nimikkeistä kuin Menetetty maa, Tie ja The Walking Dead. Polttopisteessä ei siis ole niinkään infektiota, maailmanloppu tai tappelu, vaan hahmovetoinen tarina ja kaikki se, mitä ankarat ajat saavat ihmiset tekemään ja miten teot vaikuttavat hahmoihin.

Joel (jolla pelaaja pelaa) ja Ellie (jota peli ohjaa) muodostavat kiinnostavan kaksikon. Ellie edustaa karussa maailmassa inhimillisyyttä. Se luo kontrastia vihollisia vasten, kun näitä päästetään päiviltä joskus varsin viiltäväänkin tyyliin. Samalla Elliestä on pyritty tekemään myös älykkään oloinen hahmo, eikä vain orpo peräsähköttäjä, josta huolenpito kävisi pelaajalle rasitteeksi. Ellie osaa tekoälyn ohjauksella muokata tilanteisiin ja auttaa Joelia. Tilanteita saa myös lähestyä salakavalammin, jos viimeisten ammusten paukuttelu ei tunnu järkevältä.

Kaiken pohjalla on tietysti ND:n mittava tekninen osaaminen, joka pelistä näytetyn materiaalin valossa esiintyy kenties vielä Uncharted 3:kin hienompana grafiikkana. Hahmot ovat häkellyttävän eläviä, eikä kuvituksesta voi odottaa muuta kuin parhainta. Lisäksi sävellyksestä vastaa Oscar-palkittu argentiinalainen Gustavo Santaolalla, jonka musiikki on jo trailerissa luonut koskettavaa tunnelmaa.

Kuten todettua, Naughty Dog tunnetaan laadusta. Studio on tehnyt Pleikkarin lippulaivepelejä vuodesta 1996 lähtien, kun Crash Bandicoot julkaistiin. Sen jälkeen matka on kulkenut Jak and Daxterin kautta Unchartediin. Väliin ei ole mahtunut hudin hutia. Kun tällaisen hittiputken omaava studio lupaa rikkoo rajoja The Walking Deadin muistuttavassa selviytymisseikkailun kehityksessä, on silloin jokaisen syytä kuunnella.

Alusta PLAYSTATION 3 Peityyppi TOIMINTA Julkaisu 7.4.



KONAMI

A MAN MADE MACHINE.
A WARRIOR SWORN TO SERVE.
A WORLD ON THE EDGE.
A STEEL STORM RISES.



18
www.pegi.info



METAL GEAR RISING

R E V E N G E A N C E

METALGEARSOLID.COM/RISING



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE



© Konami Digital Entertainment. Developed by PlatinumGames Inc.
"P+", "PlayStation", "PS3", "P3" and "P" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

ARVIOT

RAIDEN 83.7%

FC: FULL
BP: 50798
+ 3ALERT
99.99

COMBAT

20

部 14

殺 2

HOMING MISSILE
4/5

EPÄTASAPAINOSSA

Raidenilla on käytössään myös sekundäärisiä aseita, joita löytää kentistä. Verrattuna tappavan tehokkaaseen miekkanaan ne tuntuivat kuitenkin täysin turhilta lisukkeilta.

Metal Gear Rising

PS3 X360 PLATINUM GAMES

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija KONAMI Julkaisu 21.2. Pelaaja 1 Ikäraja 18

Metal Gear -pelejä on totuttu odottamaan pitkiä aikoja, mutta harva niistä on siltikään kulkenut yhtä kivistä tietä kuin sarjan kuopus Metal Gear Rising: Revengeance. Pitkän kehitystyön jälkeen Kojima Productions oli perua sen kokonaan, mutta viimein Madworldin ja Bayonettan luoneelle Platinum Gamesille annettiin tilaisuus saattaa hanke maaliin.

Metal Gear Rising on täydellinen sivuaskel sarjalle perinteisestä hii-viskelystä. Se on tekijänsä näköinen eli tiedossa on kaistapaista, mutta kiillotettua ja sulavaa toimintaa, jossa kerrostalon kokoiset robotitkin vetaistään fileiksi sadoilla miekaniskuilla ilman että hiki tulee pintaan.

Pelissä seurataan valkotukkaisen Raidenin kyborgiseikkailuja muutama vuosi Metal Gear Solid 4:n jälkeen. Maailmaa ei olla pelastamassa, vaan vastapuolelle asettuu kyborgisotilaita hyödyntävä yksityisar-meija, kansainvälisiä salaliittoja tietysti unohtamatta. Ei liene yllätys, ettei juonessa ole päätä tai häntää, eikä pokka meinaa pitää filosofispoliittisia puheita kuunnellussa. Ne sopivat tähän vielä huonommin kuin Metal Gear Solidiin. Pitkät jorinat ja välivideot nimittäin rikkovat pahasti toiminnan rytmiä. Dialogi ja ääninäyttelemine ovat vieläpä välillä niin surkukupaisaa tasoa, että ohitusnappi on kulu irti ohjaimesta.

Toiminta on kuitenkin kunnossa. Se on tylikästä ja tarjoaa ihailtavasti syvyyttä. Erityisesti miekan ohjaus ja suojautumismekaniikka erottavat sen edukseen. Blade-moodissa iskut voi kohdistaa mielenä



KUMMA TYYPI

Raiden on omituinen hahmo. Alvan kuin siihen olisi yritetty tunkea väkisin jokin idea koko pelin kehityskaaren ajalta. Soppaan on sekoitettu niin samuraita, ninjaa kuin kyborgia, mutta Raiden pysyy myös vampyyrin lailla varastamaan vastustajansa elinvoimaa näitä viipaloidessaan. Entäs mitä mieltä olet korkeista koroista kyborgi-varustuksessa?

mukaan, mikä tuo hyvällä tavalla mieleen esimerkiksi Zeldaseikkailu Skyward Swordin. Tarkat sivallukset ovat avain pomotaisteluihin sekä Raidenin elinvoimavarantojen kerryttämiseen. Tarkan "jakolaskun" jälkeen on hetki aikaa napata vihollisen sisuksista "patterit" parempaan talteen. Komboja huti-malla pärjää kuitenkin vain tiettyyn pisteeseen, sillä kimuraisempia vastustajia vastaan myös suojautumisen pitää sujua. Pelkkä napinpainallus ei riitä, vaan blokki täytyy osua oikeaan suuntaan. Sekä miekkailu että suojautuminen on syytä iskostaa selkärankaan, muuten tiedossa on kipua ja kyöneleitä.

Koetukselle taidot pistetään erityisesti pomotaisteluissa, jotka ovat ehdottomasti pelin komeinta antia. Jokainen koitos on omanlaisensa kokemus, eikä niistä puutu haastetta. Peli ei juuri alleviivaa mitä hyökkäyksiä voi blokata ja mitä pitää väistää, joten ne on opittava kantapään kautta. Toisaalta vaikeuksien kautta voittoon nouseminen tietää lopulta melkoista mielihyvää – olettaen että ohjain on vielä tällöin ehjänä.

Vaikka suuri osa haasteesta on luotu hyvin, on mukaan mahtunut myös monia typerä ratkaisuja, jotka saavat syyttävän sormen osoittamaan pelaajan sijaan peliä. Kamera ja tähtäyksen lukitusjärjestelmä aiheuttavat kiusaa ahtaissa tiloissa,



mutta myös suurissa pomotaisteluissa. Kömpelön inventaariojärjestelmän ehdin samoin manata pelin aikana alimpaan helvettiin monta kertaa.

Korkeaa vaikeustasoa voi kompensoida päivittämällä Raidenin aseita ja ostamalla tälle uusia kykyjä. Tyylikkäistä tapoista tienataan valuuttaa, jolla päivityksiä pääsee ostamaan. Sitä voi myös tienata pelaamalla vanhoja kenttiä uudestaan

MIEKKAILU SEKÄ SUOJAUS ON SYYTÄ ISKOSTAA SYVÄLLE SELKÄRANKAAN

tai erillisissä VR-tehtävissä, joten pullonkaulan kuristaessa voi olla hyvä ottaa pieni askel taaksepäin. Kustomointi on kiva lisä, mutta se kovin hätäisesti lisätyn olinen osuus pelissä.

Selvänä nyökkäyksenä aiemmille peleille mukana on myös mahdollisuus hiiviskelyyn – tietty pahvilaatikkoa käyttäen. Tämä on kuitenkin jäänyt lähinnä vitsiksi eikä tunnu milloinkaan järkeenkäyvältä vaihtoehdolta. Kentät ovat ahtaita putkia, eikä vihollisten näkökenttää voi kuin arvailla. Toisaalta tekoälykin

on niin simppele, ettei sen hassuttamiseen paljoa vaadita.

Visuaalisesti Metal Gear Rising on tyylikäs, ja jopa taustalla soiva J-rokkikin onnistuu väliillä iskeytymään samalle aaltopituudelle toiminnan kanssa. Tykitystä riittää kuitenkin rajallisesti. Läpäisyyn normaalilla kului alle 10 tuntia siitä huolimatta, että jumitin väliillä pahasti pomotaisteluissa. Game Over / Continue -ruutua sain ihmetellä peräti 57 kertaa. Uudelleenpeluuarvoa voi irrota, jos vielä vaikeampi vaikeustaso kouduttaa, mutta omalla kohdallani meno kävi toisella kerralla turhan puuduttavaksi. Saavutukset tai VR-tehtävien suorittaminen eivät nekaan erityisemmin innostaneet, mutta tarjoavat masokistikeräilijöille vähän lisää tekemistä.

Metal Gear Rising on parhaimmillaan äärimmäisen viihdyttävä ja palkitseva toimintapeli, mutta huonoimmillaan jakomielinen ja jaaritteleva sekamelska, joka on selkeästi kärsinyt kehitysvaikeuksistaan. Sitä voi silti hyvillä mielin suosittelaa niille, jotka pitävät kunnan haasteesta. Metal Gear Solid -faneille Rising sen sijaan voi olla kova pala – niin kaukana se on varsinaisesta ydinsarjasta. Ostoksille kannattaakin lähteä vasta demon kokeilun jälkeen.

7

Arttu Rajala



OMERTA: CITY OF GANGSTERS

PC MAC X360 HAEMONT GAMES

Pelityyppi STRATEGIA Julkaisija KALYPSO Julkaisu 1.2.

Omerta on äärimmäisen harmittava tapaus viimeaikaisissa julkaisuissa, koska se lupaa niin paljon hyvää. Peli kertoo kriminaali-imperiumin vaiheista Atlantic Cityssä, jossa kieltoalaki jyllää ja rikolliset tekevät tuhoa trokaamalla viinaa ja muita pahelita. Ensin opetetaan seisoamaan omilla jaloillaan alkupään tehtävissä, joista jokainen on erillinen alueensa. Kun yhden on päräyttänyt läpi, siirrytään rakentamaan tuotantoketjuja taas tyhjästä. Ainoastaan palkolliset ja heidän varusteensa säilyvät tehtävästä toiseen.

Pelin valopilkkuja ovat eri jengiläiset. Cosa Nostra -kliseitä noudattavat hahmot ovat hauskoja ja persoonallisia, joskin ääninäyttelijät olisivat voineet vaatia hieman lisää dialogia eri huudahduksiin. Jengiläiset keräävät myös tasoja ja niiden myötä saavat uusia kykyjä.

JOKAINEN KENTTÄ SISÄLTÄÄ KÄYTÄNNÖSSÄ SAMAN RUTIININ

Jokainen kenttä sisältää saman rutiinin. Jengi lähetetään ostamaan, lahjoamaan ja uhkailemaan lähialueen trokareita ja laitaupolien bisneshenkilöitä. Sitteen tuotetta X myydään kalliimmalla kuin sitä hankittiin. Gangsteriulottuvuus on jäänyt kovin vähäiseksi, ja hommassa häisee taulukkolaskennan valju käry.

Sama pyhä keskinkertaisuus jatkuu myös pelin taktisessa, vuoropohjaisessa taistelussa. Hahmoilla on omat vahvuutensa ja heikkoutensa sekä aseistuksensa. Kaiken pitäisi olla kohdallaan, mutta keskinkertaisen tekoälyn ja itseään toistavien tehtävien takia räiskintäosioitakin alkaa pidemmän päälle välttää.

Sinänsä perusnätti peli tarjoaa pelaajalle kovin vähän elämyksellistä tekemistä. Aikakauden mukainen musiikki on sentään viihdyttävä. Alun ihastuksen jälkeen Omerta taantuu monotoniseksi rutiinien toistamiseksi. Aiheesta ei oteta kunnolla mehuja irti, eikä tiukimpien leffojen tyyliä näy mailla halmeilla.

6

Matti Isotalo



PARAS PC:LLÄ

Crysis 3 näyttää pätevältä alustasta riippumatta, mutta PC-grafikat ovat ylivoimaisesti parhaimmat. DirectX 11 on heti käytettävissä ja tykyitys on sen mukaista.

Crysis 3

PC PS3 X360 CRYTEK

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija EA Julkaisu 21.2. Pelaajia 1-12 (1-16 PC) Ikäraja 16

Vaikka onkin yö ja sade pyyhkii Prophetin nanopuvun visiiriä, ei kulu kuin hetki ennen kuin ymmärtää, että Crysis 3 on teknisesti komein videopeli tähän asti. Ja se on vieläpä niin päivänseivää, etteivät muut pääse edes lähelle. En ole kuitenkaan yhtä varma itse Prophetista. Sarjan keulahahmo ei vaikuta olevan oma itsensä. Onko puku lopulta ottanut ylivallan? Onko hänestä tullut enemmän Ceph kuin ihminen ja kuinka paljon (tai vähän) Alcatrazista todellisuudessa on jäljellä?

Vastatakseni näihin kysymyksiin heittäydyin jälleen sotaan sekä Celiä että Cephia vastaan, rinnalla vain vanha taistelutoveri Psycho, joka nousee nyt nimensä veroiseksi selvemmin kuin koskaan. Varsinainen pihvi Crysis 3:ssa on tietysti tuhottu New York. Eikä vain pommituksen jäljiltä, vaan kasvustot ovat valloittaneet entisen metropolin kadut ja rakennukset, jotka tuntuvat nyt luonnollisilta puitteilta kamppailulle.

Siinä, missä Kung Pao kana virtasi ennen Chinatownissa, virtaakin nyt vuolas joki. Kansallismuseosta puolestaan löytyy taiteen sijasta multaa ja rikkaruohoja. Ympäristön huomioiden tuntuu aika osuvalta, että pelaaja saa jo pelin alkuvaiheissa uuden jousiaseen, jonka kanssa leikkiä Ramboa. Tästä eteenpäin jousi on aina mukana, ja se nousee nopeasti korvaamattomaksi apuvälineeksi niille, jotka haluavat päihit-



KYBERSOTILAS

Seikkailun kuluessa pelaaja pääsee päivittämään varustustaan enemmän kuin aiemmissa osissa. Aseisiin voi liittää erilaisia tähtäimiä, lampuja ja muita lisäosia. Myös ammuslaskia voi vaihtaa. Lisäksi Prophetin kykyjä voi kohentaa esimerkiksi päivittämällä tutkaa, latausnopeutta, jatkuvaa parantamista tai hyppyvoimaa.

tää vihollisensa hiiviskellen, tyydyttävään tyyliin. Toiminta ei juuri siistimmäksi tule, kun pääsee näkymättömyyden turvin puukottamaan pahaa aavistamattoman jantterin ja heti perään pudottamaan pari lisää tarkoin tähdätyillä nuolilla. Sitten näkymättömyyden voi vaihtaa panssarikestävyyyteen ja lanata jäljelle jääneet, hämmästyneet vastustajat uudella Typhon-kiväärillä, joka sylkee noin tuhat luotia sekunnissa.

Crytek on löytänyt juuri oikean suunnan Prophetille, sillä hahmo tuntuu Crysis 3:ssa selvästi ikonisemmalta ja merkittävämältä kuin aiemmissa osissa. Tätä saestetään runsaslukuisilla videopätkillä, joissa demonstroidaan nanopuvun yliluonnollisia kykyjä, jotka saivat Master Chiefinkin kateudesta vihreäksi. Uskomattoman herkullinen peliympäristö löytää myös oikean tasapainon vapaamuotoisemman ensimmäisen osan ja lineaarisemman jatko-osan väliltä. Toki tässäkin liikutaan aina kohti määrättyä päämäärää, mutta mukana on usein vaihtoehtoisia reittejä, sivutehtäviä ja erilaisia taktiikoita ongelmien ratkaisuun. Ja Crytek on tehnyt hyviä muutoksia, jotka edistävät puhtaasti pelattavuutta.



LESS IS MORE

Peli ei tyypillisesti heitä massoitain vihollisia samaan aikaan. Se tarjoaa kuitenkin brutaaleja kamppailuja, jotka ovat haastavia ja sopivan pituisia.



Pelaaja voi nyt esimerkiksi spurtata kuluttamatta nanopuvun energiaa. Muutos eliminoi ongelman, ettei taisteluun tullessa olekaan tarpeeksi energiaa näkymättömyyden tai kestävyyskäyttöön. Ratkaisu todella toimii, ja huomasin Crysis 3:ssa käyttäväni puvun kykyjä aiempaa aktiivisemmin. Varustustaan voi edelleen myös päivittää mieltymystensä

USKOMATTOMAN HERKULLINEN PELIYMPÄRISTÖ LÖYTÄÄ TASAPAINON EDELLISOSIEN VÄLILTÄ

mukaan vaikka hankkimalla paremmat hiippailuominaisuudet, ja muokattavuutta on hieman jopa laajennettu. Arvostan näitä Crytekin tarjoamia vaihtoehtoja.

Kokonaisuus olisi yksinkertaisesti huipputyylikäs toimintapläjäys, ellei muutama tarpeeton epäkohta estäisi kampanjaa kohoamasta täyteen kukoistukseensa. Näihin lukeutuvat verrattain kökött äjofysiikat, surkea pomotaistelu ja se, että



TAISTELUTOVERI

Crysis Warheadin sankari Psycho pudottaa leuan lattiaan jo ensitapaamisella. Hahmoon on upotettu älytön määrä yksityiskohtia. Iho, silmät, suu, irvistys... kaikki on tehty viimeisen päälle. Crytek on saavutuksesta ylpeä ja uskoo pelin pitävän riittävästi aikaa ensi vuonna.

Crytek on mennyt viljelemään uusia hakkerointimpelejä turhan ronskilla otteella.

Crysis 3:n moninpeli puoli tuntuu onneksi yllättävän tuoreelta. Tästä on kiittäminen keskittynyttä suunnittelua. Asearsenaali on suppeampi kuin kilpailevissa peleissä, mutta vastineeksi vaihtelevampi ja harkitumpi. Kentät ovat myös tavanomaista orgaanisempia, mikä käytännössä näkyy runsaina piilopaikkoina ja huomioon otettavina yksityiskohtina. Lisäksi pelimuodot ovat hauskoja, erityisesti Hunter-moodi, jossa kaksi näkymätöntä "metsästäjää" jahtaa jousin kymmentä Cell-sotilasta. Jokainen kaadettu sotilas muuttuu metsästäjäksi, mikä tekee loppujen selviytymisestä aina vain vaikeampaa. Kun jää viimeiseksi sotilaaksi kentälle, voi kirjaimellisesti tuntea hikikarpaloiden kohoavan otsalle.

Moninpelissä on siis ehdottomasti potentiaalia, jos sitä ylläpidetään oikein. Yhdistettynä tarinaan, joka vetää langanpäät yhteen ja vastaa mainittuihin kysymyksiin – ei ole epäilystäkään siitä, etteikö Crysis 3 olisi kuin toinen joulu toiminnan ystäville. Räiskinnät eivät tule

8

paljon tätä mojavammiksi. Ja mitä tulee uuden sukupolven grafiikoihin – se juna on jo täällä, kiitos Crytekin.

Jonas Mäki (GR Ruotsi)

KIVIKKOINEN TIE

Aliens: Colonial Marines oli ensin tekeillä jo PS2:lle, mutta peruuntui. Segan peli on eri projekti, mutta sekin viivästeli ja muuttui lopulta taktisesta toiminnasta suoraksi räiskinnäksi.



Aliens: Colonial Marines

PC PS3 X360 GEARBOX

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija SEGA Julkaisu 12.2. Pelaajia 1-12 Ikäraja 18

En ole Alien-fani henkeen ja vereen, mutta pidän ensimmäisistä elokuvista. Colonial Marines sijoittuu toisen, James Cameronin ohjaaman elokuvan jälkimaininkeihin, kun joukko avaruussotilaita lähtee pelastamaan korpraali Hicksiä ja kumppaneita tempautuen pian Weyland-Yutanin armottomiin juoniin. Lähtökohdat ovat mielenkiintoiset, mutta pelin pitäisi silti seisoa omilla jaloillaan, koska pelkillä leffaviittauksilla pääsee vain niin pitkälle. Yllättävää tai ei, mutta lopputuloks on pitkän ja koukeroisen kehityskaarensa näköinen.

Silmään pistää ensimmäiseksi tekniikka, joka ei valitettavasti ole tätä päivää. Konehuoneessa raksuttaa muokattu versio Unreal Engine 3:sta, mutta grafiikka jää muiden uutuuksien tasosta. Tekstuurit ovat – ainakin testatussa Xbox-versiossa – suttuisia, mikä yhdessä rosoisen kuvan kanssa tekee pelistä vanhentuneen näköisen. Vaikutelmaa eivät myöskään paranna pienet hidastelut tai tönnkö animaatio, joka pahimmillaan lähen-

TAPAHTUMIIN ON VAIKEA SAMAISTUA, KUN HUOMIO KIINNITTYY ERILAISIIIN TEKNISIIN ONGELMIIN

telee naurettavuuden rajoja. Hahmot ovat todella pökökelömäisiä.

Colonial Marinesilla on siis jonkinasteisia uskottavuusongelmia, jos siltä hakee immersivistä pelikokemusta. Tapahtumiin on vaikea samaistua, kun huomio kiinnittyy erilaisiin teknisiin ongelmiin ja itsetuhoiseen tekoälyyn. Pelissä ei räimitä vain rekkalasteittain alieneita, vaan myös palkkasotilaita, joiden tempauksissa älyttömyys loistaa. Ei ole harvinaisen näky, että koko-



MONINPELIPUOLI

Sekä samalla koneella että verkossa toimiva co-op on pieni mutta ei käänteentekevä pirsteysruiske kampanjaan. Kilpailulliseen verkkopeliin puolestaan kuuluu neljä pelimuotoa ja kymmenkunta kenttää. Lopullista nettipeliä ei voitu testata, koska peli-seuraa ei vielä kirjoitushetkellä linjoilla löytynyt. Ennakko-testeissä on esiintynyt tasapaino-ongelmia.

nainen ryhmä juoksee yksitellen saman liekinheittimen tuleen.

Samaan aikaan kenttäsuunnittelu juoksuttaa pelaajaa putkessa, ja isoista kohtauksista huolimatta kokonaisuus tuntuu laahaavan. Pirstävää vaihtelua käy kaipaamaan erityisesti keskivaiheilla, kun tehtävästä toiseen siirtomaasotilaat mättävät "ylivertaisen rodun" edustajia kumoon vaikka paljain käsin. Tyhjiä lippaita jälkeen jää sadoittain, mutta hätkähdyttävät hetket voi laskea yhden käden sormilla.

Ei koko peli silti ole epäonnistunut. Paikoin eteen tulee yksittäisiä valonpilkahduksia siitä, mitä peli olisi ehkä voinut olla. Esimerkiksi loppupuolella pariinkin otteeseen esiintyvä Derelict, muinainen avaruusalus jossa saatiin ensikosketus alieneihin jo alkuperäisessä elokuvassa, tuntuu fanipalvelulta. Näillä main myös valaistus ja sen luoma tunnelma nousevat paremmin esiin kuin Sulacon käytäville, LV-426:n pinnalle ja labroihin sijoitetuissa, sattumanvaraisen tuntuissa kujanjuoksuisissa.

Pelin taustalla on varmasti ollut hyvä aikomus luoda jotain merkityksellistä Aliens-faneille, mutta selkeän vision puute ja venynyt kehitysaika ovat jättäneet karut jälkensä. Pelistä huu-kuu päällimmäisenä vaikutelma, että Gearbox on lopulta vain halunnut ongelmaprojektin pois käsistään. Viimeistely ontuu ja rakkaudella hiottuja yksityiskohtia löytyy niukalti.

Niinpä käteen jää aneeminen perusräiskintä, joka ei ole maineikkaan nimensä veroinen.

Kimmo Pukkila



KUIN SADUSTA

Ghiblin tyyli on tunnistettavissa sekä pelin grafiikassa että sen sadunomaisessa tarinankerronnassa, joka rinnastaa omin- takeisesti toden ja tarun keskenään.

Ni no Kuni

PLAYSTATION 3 LEVEL 5

Pelityyppi ROOLIPELI Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 1.2. Pelaajia 1 Ikäraja 12

Nuori Oliver on tavallinen poika, joka asuu tavallisessa pikkukaupungissa äitinsä kanssa. Oliveria odottaa kuitenkin suurempi kohtalo, joka materialisoituu perheeseen iskevän tragedian muodossa. Sureva poika päätyy omalaatuisen keijun johdatteluna löytämään kokonaan toisen maailman, joka on reväistä suoraan satukirjojen sivuilta.

Ni no Kuniin puitteet ovat suoraan Studio Ghiblin oppikirjasta. Pikkukaupunkimiljö elää rinnakkain satutodellisuuden kanssa, jota kansoittavat mitä omalaatuisimmat otukset. Kahden maailman välillä loikitaan, mikä korostaa niiden erilaista, mutta vetää myös yllättäviä yhtäläisyyksiä niiden välille. Perhe on tärkeä teema, samoin ystävyys.

Pelin tahditus on raukeaa, mutta juuri kohdallaan. Juoni ei pyri liialliseen monimutkaisuuteen, vaan kertoo klassisen tarinan, jonka teemoihin kaikki voivat samaistua. Hahmot ovat hauskoja, mutta niitä ei ole pääosin vedetty överiksi, kuten idässä monesti käy.

Äänipuolella on onnistuttu niin puheen kuin myös musiikin saralla, ja peliä säestävät tunteelliset melodiat. Ainoana ongelmana on,

LOPPUTULOS SAA PELAAJAN TUNTEMAAN ITSENSÄ OSAKSI SATUMAAILMAA

että perusteemoja toistetaan tunnista toiseen, mistä seuraa se, että ne soivat päässä vielä senkin jälkeen, kun konsoli on jo sammutettu.

Grafiikassa yhdistetään Ghiblin tuttua animaatiotyyliä perinteisempään konsolikuvitukseen. Vaikka lähes kokonaan tasaisista väripinoista koostuvat hahmot poikkeavatkin selkeästi yksityiskohtaisista maisemista, ovat ne siinä silti täysin kotonaan. Eriävät tyyli sulautuvat yhdeksi, ja lopputulos saa pelaajan tuntemaan itsensä osaksi satumaailmaa. Harmi vaan, että Studio Ghiblin tekemät anime-osuudet ovat nykyisiä, koska ruutuja on mahtunut sekuntiin korkeintaan puolet normaalisti.

Kokonaisuus silti pelittää. Ni no Kuni on perusrakenteeltaan tyy-

pillinen J-rope, jossa seikkaillaan välillä erilaissa kaupungeissa, luolissa ja metsiköissä ja välillä isolla kartalla, jossa hortoilee satunnaisia hirviöitä. Toisin kuin Final Fantasyssa, nämä eivät hyppää tyhjistä, vaan näitä voi vältellä halutessaan.

Myös pelin taistelujärjestelmä on varmasti tuttu. Valikkojen kanssa joutuu tosin säätämään samalla, kun viholliset höökivät päälle. Sentään loitsut ja buusterit saa valita rauhassa. Etenkin pomotaisteiluissa saa olla todella skarpina. Onneksi Oliver ei joudu pieksemään monsuja yksin, sillä kavereiden lisäksi tämä saa avukseen velhon lemmikkejä, joita voi kasvattaa uusille tasoille. Kuulostaako yhtään tutulta?

Tästähän Ni no Kunissa on muutenkin kysymys. Siinä tuodaan monia tuttuja elementtejä yhteen pelaajaystävällisessä muodossa. Monet niistä kulumista, jotka ovat aiheuttaneet minulle raivoa ja turhautumista japanilaisissa roolipeleissä, on pyörätetty. Mitään vallankumouksellisia muutoksia ei ole tehty, mutta J-ropeksi tämä on progressiivinen ja kenties sitä kautta länsimaalaisempi.

Ni no Kuni on hieno ja sadunomainen seikkailu, jossa vetoava tarina yhdistyy japanilaisten roolipelien peruskonventioihin, muttei ilman uudistuksia. Se on kaunis katsoa ja kuunnella, ja karkinvarisen kuoren alta löytyy valtaisesti syvyyttä ja tekemistä. Jos yhtään pidät Ghiblin tyylistä ja J-ropeista, on tässä sinulle täysosuma. Suositelen peliä avoimesti niille, jotka kuten minä suhtautuvat kaukaisen saarivaltion pelituotantoon monesti hieman nihkeästi.

Mika Sorvari



NINJA GAIDEN 3: RAZOR'S EDGE

NINTENDO WII U TEAM NINJA

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija NINTENDO Julkaisu 11.1.

Xboxille aikoinaan julkaistu Ninja Gaiden ja myöhemmin Xbox 360:lle julkaistu jatko-osa ovat keränneet kehuja toimintapelin ystävilä. Valitettavasti edes Razor's Edgen uudistukset eivät onnistu tekemään Ninja Gaiden 3:sta kovin nautittavaa.

Razor's Edgen on luvattu olevan paras versio Ryun uusimmasta seikkailusta. Paketista löytyy muun muassa uusia aseita, uusi Ayanelia pelattava luku ja taistelun pitäisi olla aikaisempaa teknisempää. Aikaisempi julkaisu jäi minulta valitettavasti

RAZOR'S EDGESSÄ TURVAUDUTAAN HALPOIHIN KIKKOIHIN

välillä, joten en voi suoraan kommentoida muutoksia. Voin vain tarjota sympatiaani alkuperäistä pelanneille, sillä Wii U:n versio ylittää parannuksineenkin korkeintaan keskinkertaisuuteen.

Arviolta 92 prosenttia peliajasta kuluu taistelussa ja loppuajasta välilyöntöksi katsojalla tai käsikahmujen välisissä lyhyissä siirtymisissä. Koska peli on alusta loppuun pelkkiä turpakäräjiä, voisi niiden olettaa olevan edes hitusen viihdyttäviä. Näin ei kuitenkaan ole, sillä Razor's Edgen taistelut noudattavat yksinkertaista ja puuduttavaa kaavaa. Myöskään reiluus ei kuulu pelin vahvuuksiin.

Taistelujen normaalia rytmiä sekoittavat aika ajoin singolla etäältä laukovat viholliset, joiden ammukset vahingoittavat tietenkin vain pelaajaa. Pahimmat turhautumiset tuottavat kuitenkin likaisia temppuja käyttävät pomovastustajat, joten ainoa tehtävä on tehdä pelaajan elämästä helvettiä. Asiaa eivät helpota yhtään kuvakulmat, jotka näytävät usein aivan jotain muuta kuin sitä oleellista.

Sinänsä vaikeissa pomovastuksissa ei ole mitään vikaa, kunhan taistot vain käydään reilusti. Esimerkiksi vaikeudesta tunnettu Dark Souls onnistuu tässä paljon paremmin, kun taas Razor's Edgessä turvaudutaan halpoihin kikkoihin.

En voi peitellä sitä, että peli oli minulle ankara pettymys.

Leevi Rantala

9

4

Täysin uusi pelikonsoli...



SAATAVANA MUSTANA & VALKOISENA

PREMIUM PACK



KONSOLITELINE



GAMEPAD-lataustelakka



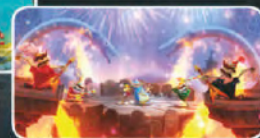
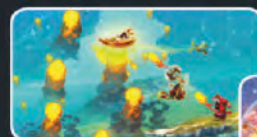
GAMEPAD-teline



SENSOR BAR-ohjaimentunnistin

32 GB
sisäistä flash
memory muistia*
Wii U -konsolissa

Screenshot shown is from the New Super Mario Bros. U game. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.





New SUPER MARIO BROS. U



ZOMBIU



... uudella peliohjaimella



ZOMBIU

SAATAVANA MUSTANA & VALKOISENA



BASIC PACK



8 GB
sisäistä flash
memory muistia*
Wii U -konsolissa

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.
ZombiU Logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks
of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

* Osa sisäisestä muistista on varattu käyttöön järjestelmän sisäisillä sovelluksilla.

Wii U™

amo



AVARUUDELLISTA

Dead Space 3:n tunnelma nostaa päätään kohdissa, joissa päästään liikkumaan avaruudessa ja tutkimaan hylkyjä. Nämä ovat kuitenkin vain välijaloja toiminnan lomassa.

Dead Space 3

PC PS3 X360 VISCERAL GAMES

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija EA Julkaisu 7.2. Pelaaja 1-2 Ikäraja 18

Necromorphit ovat hätäisesti lisääntyvää sakkia. Alun perin avaruuslaiva Ishimuralta levinneet loiset uhkasivat Dead Space 2:ssa avaruussiirtokuntaa, nyt kuolleet toikkaroivat jo useamman planeetan kimpussa. Pahiksia siittävien Marker-obeliskien vasta-aineen uskotaan löytyneen keskeltä arktista jättömaata. Paikalle lähetetään luonnollisesti Isaac Clarke, muukalaisartefaktien asiantuntija. Hänen luulisikin niistä tietävän, sillä aiemmin selvisi, että mies oli itse seläistä rakentamassa – hupsis. No, vahinkoja sattuu. Nyt on sovituksen paikka.

Kolmososan suurin uudistus on yhteistyötila. Hallituksen joukkojen kesä John Carver voi liittyä kakkospelaajana lisäkin matkaan kohti pahisten synnyinseutuja. Pelikaverin kanssa ratkotaan helppoja pulmakulmia ja jae-taan varusteita sekä ammuksia. Selustaa suojaavasta taistelutoverista on toki suuri apu, mutta kaksistaan pelaaillessa Dead Spacen pelkokerroin tip-puu yhtä nopeasti kuin necrozombin pää. Kaksinkertaista tulivoimaa inno-



INSINÖÖRI

Isaac Clarke nikkaroi monenmoisia aseita matkalla kerätävistä resursseista. Aseisiin voi vaihtaa rungon paloja, tähtäimiä, ammustyyppejä ja niiden ominaisuuksia voi viritellä mikroiruilla. Tämä itse asiassa vahvistaa tunnetta siitä, että pelissä pelataan insinöörimillä. EA on kuitenkin nähnyt myös bisnesraon ja myy mikromaksuilla resurssipaketteja niille, jotka eivät jaksakaan kyllä nuuhota.

mia uusia temppuja sitten viime näkemän. Esimerkiksi kyykistyminen vyötärönkorkeisten suojiin taakse onnistuu, kuin myös motorisesti vaativampi lentokuperkeikka.

Kampanjan tehtävät ovat sekoitus ohjattua etenemistä ja hitusen avoimempaa tutkiskelua. Ensiksi mainituissa pätkissä nähdään Hollywood-rytinää koko rahan edestä, eikä jättäjäis-mäisistä hirviöistä tai läheltä piti -tilanteista tule puutetta. Sivutehtäviksi lokeroidut vapaammat pätkät sopivat omaan makuu-ni paremmin. Avaruudessa lojuvalle hylätylle alukselle lentäminen upeaa tähtimaisemaa katsolessa on mahtavaa.

Tekninen toteutus niin ääni- kuin grafiikkapuolella on erin-omaisessa kuosissa, mistä nähdään useita esimerkkejä pelin edetessä. Harmittavasti pelisuunnittelu ei jätä tarpeeksi sijaa tunnelmoinnille, kun ennen pitkää jokaisesta ilmastointiventtiilistä työntyy liuta örmyjä pilkottavaksi. Enemmän on vähem-män, niin se vain menee. Jos et usko, pelaa Dead Space 3.

Kampanjan venyy kaikkine sivutehtävineen viiteentoista tun-tiin, joten pituutta riittää nykypeliksi mukavasti. Lisäksi avatta-vat vaikeustasot lupaavat uudelleenpeluuarvoa. Kokonaan toi-nen juttu on se, jaksako samojen vihulaisten kansoittamia käytäviä sukuloida useita kertoja. Uusi suunta ei oletettavasti viehätä alkuperäisen Dead Spacen faneja, mutta jos ennako-odotukset kykenee nollaamaan, ei Dead Space 3 ole toimintaräiskinnäksi hullumpi peli.

Eerik Rahja

KAKSISTAAN PELAILLESSA PELKOKERROIN TIPPUU YHTÄ NOPEASTI KUIN NECROZOMBIN PÄÄ

vatiivisempaa yhteistyöelementtiä Dead Space 3:een ei onnistuta muotoi-lemaan. Carverin hallusinaatioskenaariot, vaikka ajatuksena mielenkiintoi-sia ovatkin, jäävät puhtaasti sivutuotteeksi. Kerronnan kannalta oleellisissa välinäytöksissä Isaac on sitkeästi pääosassa.

Dead Spacen kallistuessa entistä enemmän suoraan toimintaan on ilo todeta, että pelattavuus sentään on kohdallaan. Isaac on oppinut muuta-



The Cave

PC MAC PS3 WIIU X360 DOUBLE FINE

Pelityyppi SEIKKAILU Julkaisija SEGA Julkaisu 23.1.

Ennen seikkailujen loppumista Lucas-artsilla Ron Gilbertillä oli visio pelistä, jossa puhuva luola houkutteli paha-aavistamattoman seikkailijajoukon sisuksiinsa tutkimaan sielujensa syövereitä aarteiden varjolla. 20 vuotta myöhemmin visio on viimein materialisoitunut – olkoonkin, että peli olisi luultavasti ollut seikkailupelien kulta-aikoina hieman erilainen. The Cave on nimittäin varsin omalaatuinen tasohyppelyn ja puzzlepelin sekoitus.

Seitsemästä hahmosta vain kolme pääsee luolaan kerrallaan. Seikkailijat itse ovat luolan sijasta tarinan varsinainen pihvi, sillä joka hahmolle löytyy erikseen suunniteltu luola, jossa kyseisen hahmon tarina

kerrotaan kaikessa synkkyudessaan.

Pelillisesti The Cavea on verrattu monesti Trineen, mutta vertaus ei osu maaliinsa. Sitä vastoin peli sekoittaa yhteen Maniac Mansionia sekä Coktel Visionin muinaisia Gobiins-pelejä. Jokaisella hahmolla on oma erikoiskykynsä, minkä lisäksi ne voivat kantaa yhtä esinettä mukanaan. Erikoiskyvyt ovat vaihtelevaa osastoa ja usein todella spesifejä, millä estetään pelissä jumittuminen väärän hahmovalinnan vuoksi. Suurin osa ongelmista vaatii hahmojen yhtäaikaista käyttämistä eri puolilla karttaa. Tasohyppelyä nähdään lähinnä nimellisesti.

Pulmat itsessään ovat onnistuneita ja vaikeustasokin on sopiva, mutta niihin liittyy myös The Caven suurin kompastuskivi. Selvittäessään sitä, missä minkäkin hahmon pitäisi milloinkin olla, pelaaja on ehtinyt hyppyttää sankareita edes takaisin luolastoa varsin hyvän tovin. Juoksentelun puuduttavuutta lisää kulkikas ohjaus.

Tätä yksityiskohtaa lukuun ottamatta The Cave on laatupeli. Ensimmäinen pelikerta kestää kolmesta neljään tuntia, mutta sen jälkeen vielä neljän seikkailijan tarinat odottavat kertomistaan. Nämä muuttavat peliä aina hieman erilaisine pulmineen.

Sisältöä piisaa latauspeliksi siis hyvin, varsinkin kun Gilbertin tarinaniskutaito houkuttelee pelaamaan kaikkien tarinain tosissaan.

Tero Kerttula

8



HAPOKASTA?

Ninja Theory tunnetaan kauniista peleistä, mutta DMC on jotain muuta. Se virittää värit ja musiikit äärimmilleen, mikä tekee ensivaikutelmasta vihamielisen.

DMC Devil May Cry

PC PS3 X360 NINJA THEORY

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija CAPCOM Julkaisu 15.1. Pelaajia 1 Ikäraja 16

Devil May Cry -sarjan uusimmasta osasta ei vastaa Capcom itse, vaan kehitys on sysätty brittiläiselle Ninja Theorylle. Kyseessä on Danten kasvutarina, joka ei suoraan liity sarjan kaanoniin. Valkohapsinen demoninmetsästäjä on nyt tummatukkainen pojankloppi, jonka yöt kuluvat klubilla. Pullon eksynyt nuorukaista tulee noutamaan nuori neiti Kat, joka taivutuksen jälkeen saa Danten tutustumaan järjestöön nimeltä The Order. Pian aukeaa yksi jos toinenkin solmu menneisyydestä: Dantella on veli nimeltä Vergil, ja näiden vanhempiin liittyy raamatulliset mittasuhteet saavuttava tarina.

Danten taustoja selvitellessä paljastuu myös, että maailma on silmiille vedetty kulissi. Poliitikkojen sijaan sitä hallitsevat demonit, jotka orjuuttavat ihmiskuntaa velkojen, energiajuomien ja valvontakameroiden keinoin. Temaattisesti ja tyyllisesti pelissä on selvästi haettu länsimaisittain relevantimpaa näkökulmaa. Välissä vedetään jopa pari jabbia amerikkalaisten talentti- ja malliohjelmien suuntaan, mikä tosin olisi purevampaa, ellei DMC Devil May Cry olisi näin korni.

Tarina on piilomerkityksineenkin lopulta aika arvattava, mutta so-

pelein, ja näiden kaikkien käytön opettelussa menee tovi. Ilahduttavasti Ninja Theory on hylännyt usein käyttämänsä quick time eventit, jotka eivät tule nyt pilaamaan pomotaisteluiden lopetusanimaatioita. Sen sijaan oleellisena trikinä on Danten demoninen ja jumalallinen puoli, jotka aktivoidaan omista liipaisimistaan. Tämä mahdollistaa jopa neljä saumattomasti toisiinsa liittyvää taistelutyyliä: Rebellion-miekkaa heilutellaan tavanomaisesti ilman liipaisimia, mutta pitämällä jompaakumpaa liipaisinta pohjassa miekka vaihtuu lennossa esimerkiksi viikatteeseen tai palaviin nyrkkeihin. Neljäntenä mukana ovat tietysti pistoolit, jotka myöhemmin voi päivittää haulikkoon.

Tasohyppely ei harmittavasti lukeudu pelin vahvuuksiin. Hieman epätarkka flengailu johtaa moniin turhiin kuolemiin. Kehittäjät ovat kuitenkin kompensoineet tätä sallimalla pelaajan jatkaa käytännössä samasta paikasta vain pienen energiasakon saattelmana. Ampuma-aseiden tähtäysmekaniikassa ja kamerasysteemissä olisi niin ikään hitusen parannettavan varaa, vaikka kame-
raa voikin manuaalisesti pyöritellä.

Julkistusta seuranneista tulikivienkatkuista ennakkoreaktioista huolimatta DMC Devil May Cry nousee tutustumisen arvoiseksi toimintapeliksi. Ylihyödyn ja vähän ärsyttävänkin presentatation alta avautuu mukaansatempaava taistelusysteemi, jota naputelella saa helposti ainakin pari talvivikionloppua kulumään. Siis hyvää toimintaa, mutta kestoklassikoksi tästä tuskin on.

Kimmo Pukkila

7

SOKERINA POHJALLA ON VIMMAINEN TOIMINTABALETTI

kerinä pohjalla on tuttuun tapaan vimmainen toimintabaletti, jossa voi käyttää sekä miekkoja että ampuma-aseita. Valtaosa pelitapahtumista sijoittuu limboon, eräänlaiseen rinnakkaistodellisuuteen, joka paljastaa maailmassa liikkivat demonit. Se mahdollistaa myös maailman ronskipuoleisen vääntelyn ja kääntelyn, millä oikeutetaan toisistaan poikkeavat kentät. Paikoin Dante liikkuu vanhan kaupungin kujilla ja luolastoissa, mutta tempautuu myös esimerkiksi TV:n sisäiseen virtuaalimaailmaan ja neonhohtoiseen diskorytkeeseen. Tosin myös muutama tylsä betonisokkelo on mahtunut väliin.

Pelimekaniikka on saanut vaikutteensa Capcomilta, ja vihollisten piekseminen on tyydyttävää. Uusia aseita ja kykyjä karttuu läpi koko



ANTICHAMBER

PC ALEXANDER BRUCE

Antichamber on ensimmäisen persoonan pulmapeli indiekehittäjä Alexander Brucelta ja yksi ajatuksia herättävimmistä peleistä pitkään aikaan. Pelaajan tehtävänä on paeta epäeuklidisesta labyrintistä. Peli ei tarjoa alustuksia, tutoriaaleja eikä auttavaa kättä – vain kryptisiä vihjeitä ja pulmia, jotka jakavat maailmaa. Eteneminen vaatii tietysti pulmien ratkomista, mutta kyseessä ei ole lineaarinen seikkailu. Antichamber on paikka, jossa aika on abstrakti konsepti ja askel eteenpäin voi tarkoittaa kahta taaksepäin.

Yhtäläisyyksiä löytyy Portaliin, mutta samalla peli on täysin ainutlaatuinen kokemus. Minimalistinen grafiikka leikkii ääriäviivoilla ja kirkkailla väreillä, jotkin pulmat ovat kuin suoraan hallusinaatioista. Antichamber on monessakin mielessä haastava peli, mutta sen vahvuudet voittavat helposti turhautumiset. Tässä matka todella on määränpäättä tärkeämpi.

8 Mike Holmes (GR Iso-Britannia)



TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

NINTENDO WII U FROZENBYTE

Trine 2:n Wii U -versio on pääpiirteissään samanlainen kuin aiemmatkin versiot, mutta kykläiseksi on ympätty joitakin ekstroja – etunenässä PC:ltä tuttu Goblin Menace -lisäosa. Seikkailussa on siis mittaa, joskin hieman kertakäyttöisesti. Selkeimmin tämän version erottaa muista Wii U:n oma täppäriohjain. Sen lisäksi, että peliä voi näppärästi pelata suoraan ohjaimen ruudulta (ilman tv:tä), osa kontroleista on myös käytettävissä kosketusnäytöllä. Esimerkiksi kaikki velhon toiminnot on hoidettavissa sormenpäillä, samaten hahmon vaihtaminen. Jos näytön hipelys ei nappaa, kaikki toiminnot löytyvät myös perinteisesti nappien ja ohjaintikkujen takaa.

Trine 2 on yhä kotimaisten pelien kärkinimiä, ja mikäli peliä ei ole vielä kokeillut, kannattaa se ehdottomasti kokea vaikkapa sitten Wii U:lla. Käännöstyö saa puhtaat paperit.

9 Tero Kerttula



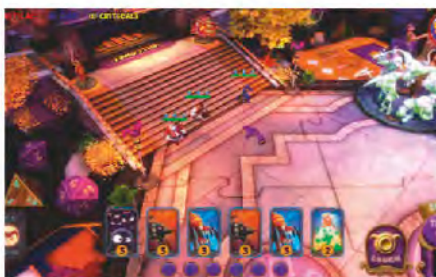
STRIKE SUIT ZERO

PC DOUBLESIX

Kickstarterin kautta käynnistynyt Strike Suit Zero on varmaankin alun perin hyvää tarkoittanut yhdistelmä avaruustaistelua ja robottitoimintaa. Maasta irtautuneet koloniat ovat vetäneet hennettä nensä autoritäärisen hallinnon takia ja erinäisten selkkausten jälkeen julistaneet sodan entiselle kotiplaneetalleen. Pelaaja on yksi maapalloa puolustavista piloteista.

Kuvittelin pääseväni ohjastamaan tulta ja tapuraa sykevää pientä kuolontähteä. Todellisuus monotti leukaan tarjoamalla lievästi epäintuitiivista lentämistä ja elämää hitaamman robottimoodin, joka on raskaasta aseistuksesta huolimatta pahasti alakynnessä vihollisten keskellä. Asetelman ärsyttävyyttä korostaa vielä loppua kohden jyrkästi nouseva vaikeustaso ja idioottimaisesti sijoitetut välitalennuspisteet. Onhan peli ihan nätti, mutta pelattavuus jää kauas taakse. Nyt ongelmat tahtovat hukuttaa peli-ilon alleen.

5 Matti Isotalo



DUNGEONLAND

PC MAC CRITICAL STUDIO

Dungeonland edustaa moninpelinä liian harvinaista herkkua. Teemapuistomaisessa miljöössä kerätään kultaa, plestään erilaisia outoja vihollisia ja pyritään pääsemään ehjin nahoin kahdesta kentästä ja pomotaistelusta koostuvan kokonaisuuden läpi. Neljän hengen toimintarompe sisältää muutaman pelimuodon, joista jalokivenä pimeydessä loistaa Dungeon Maestro. Siinä yksi pelaajista ottaa pahiksen roolin, loitsien ansoja ja örkkkejä seikkailijakaartin päänmeksiksi. Maestro tienaa myös valuuttaa, jota käyttää uusien pahuuksien ostamiseksi. Normiseikkailu menee perinteitä kunnioittaen ja vihollisia lahdaten yksin tai kavereiden kera. Hyvä peliporukka takaa runsaat röhönaurut ja kiperät tilanteet. Sattumalla on paljon vaikutusta tapahtumiin, joten pelikerrat ovat aina erilaisia. Kenttiä kalpasi vähän lisää, mutta lisäsisältöä on jo tekeillä. Lisäksi pelillä ei ole hintaa kymppiä enempää.

9 Matti Isotalo



THE WALKING DEAD

IOS PC MAC PS3 X360 TELLTALE GAMES

The Walking Dead on hieno interaktiivista kerrontaa sisältävä seikkailupeli, joka vangitsee teemansa epätoivoisen maailman. Peli onkin pitkälti valintoja vaikeissa tilanteissa. Pelaaja on vapaa tekemään omat johtopäätöksensä siitä, kenen kanssa haluaa kaveerata tai kertoa esimerkiksi vankilamenneisyydestään. Valinnoilla on tietysti seurauksensa, ja monet fiksulit tuntuneet vastaukset saattavat puraista myöhemmin persiille. Välillä ratkotaan myös pieniä pulmia ja etsitään tarvittavia työkaluja. Ongelmat ovat hyvin loogisia.

Erityismaininta pitää antaa Telltale Gamesille seikkailupelin tekemisestä "helpon" räiskinnän sijaan. Jos tekniikkapuolta olisi hiottu hiukan enemmän, zombit saisivat täyden kympin. Nytkin peliä voi hyvällä omatunnolla suositella kaikille seikkailupeleistä, elävistä kuoileista ja valintojen vaikeudesta kiinnostuneille.

9 Matti Isotalo



ANARCHY REIGNS

PS3 XBOX 360 PLATINUM GAMES

Turpamatöt olivat taannoin kovaakin viihdettä, kun Final Fightit ja Turtlesit kumppaneineen pistivät katujengejä kuonoon kolikkohallien beat' em upeissa. Tänä päivänä suhteellisen simpelin genren katoaminen korostuu hyvin Anarchy Reignsissa, joka pyrkii tuomaan nopeaa adrenaliinitaistelua tälle vuosikymmenelle verkkokahakoiden ja näyttävien animaatioiden kera. Peli on samaan aikaan järjetön, typerä ja kuitenkin hieman viehättävä. Tärkein, eli itse pelaaminen, jää kuitenkin turruttavan yksitoikkoiseksi ja itseään toistavaksi puuhaksi, jota lukuisat bugit saattavat. Edes nostalgiapäissään tästä ei voi nauttia niin antaumuksella kuin mainituista tappelupeleistä.

Jos nettipuoli sattuu vielä myöhemmin hengittämään, ale-hinnalla myytävä Anarchy Reigns on kelpoista vaihtoehtoviihettä, mutta yksinpelattavana se on yhtä mieleton kuin anarkistinen maailmansakin.

5 Raine Laaksonen

GAMEREACTOR SAMSUNG SMART TV APP

NEW!



DOWNLOAD NOW!





» JOIN THE GAMEREACTOR CALL OF DUTY TEAM FOR A CHANCE
TO WIN A SHARE OF A 1 MILLION DOLLARS

» WIN A GOLDEN TICKET FOR YOU AND A FRIEND TO WATCH
THE SHOW IN HOLLYWOOD: 5-7TH OF APRIL

» **WIN A TURTLEBEACH HEADSET** «

» **WIN A XBOX 360 CONSOLE** «

FOR MORE INFORMATION VISIT:
WWW.FACEBOOK.COM/GRFRIDAYNIGHTS

GAMEREACTOR™

GameStop
power to the players™





KÄSITYÖTÄ

Elokuvan hahmot ja maisemat ovat äkkiväärällä tavalla rumia, mutta tätä kautta aika kauniita. Käsityön todella näkee lopputuloksessa. Myös valaistukseen on panostettu.

PARANORMAN

Zombigenre laajenee Laika-studion panostuksella nyt myös animaation alalle, ja nuoremman yleisön käsiin.

Genre **SEIKKAILU** Ohjaus SAM FELL & CHRIS BUTLER Pääosissa KODI SMIT-MCPHEE, TUCKER ALBRIZZI, ANNA KENDRICK & CASEY AFFLECK Julkaisija UNIVERSAL

Norman on nuori poika, joka ei oikein löydä paikkaansa kotona taikka koulussa. Tällä on toki hyvä syy, Norman kun näkee Kuudennen aistin tyyliin kuolleita ihmisiä, ja pystyy myös puhumaan näiden kanssa. Isä ja äiti eivät vain tykkää siitä, että poika juttelee edesmenneelle mummulle.

Tällainen lahjakkuus ei ole tietenkään syntynyt aivan tyhjästä, ja pojalla on laajalti kummallisena pidetty vanha setä, joka jakaa tämän taidot. Setä haluaa jakaa Normanin kanssa myös vastuun epäkuolleiden maassa pitämisestä, mikä ei sitten menekään ihan niin kuin Strömssössä.

Paranorman tulee samalta Laika-animaatiostudiolta, joka teki myös Coralinesta todellisuutta. Hieman morbidi aihevalinta onkin tässä tapauksessa osa luonnollista jatkumoa. Zombielokuva lapsille on kieltämättä oivallinen idea, mutta se ei välttämättä saavuta yleisöään toivotulla tavalla.

Leffan ongelmana on sen verkkaisuus. Vaikka itse pidänkin hitaasta alusta, jonka aikana tarinan hahmot esitellään perusteellisesti, voi nuoremman yleisön kiinnostus päästä notkahtamaan. Huumori on enimmäkseen hymähdyttävää, eikä elokuvassa aleta revitellä kuin vasta sen toisella puoliskolla. Sinne on säästetty myös tarinan vahvempi tunteellinen sisältö. Kokonaisuutta ei ollen varsinaisesti pilattu populaarikulttuuriviittauksilla,



LAIKA ANIMAATIO!

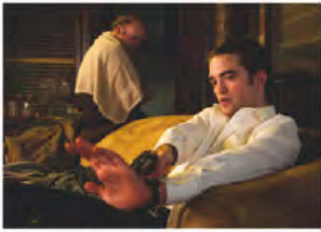
Paranorman on Yhdysvalloista Oregonin osavaltiota kotoisin olevan Laika-animaatiostudion käsialaa. Studion edellinen elokuva oli Neil Gaimanin novellista adaptoitu Coraline. Hieman morbidi aihevalinta onkin siis tässä tapauksessa osa luonnollista jatkumoa.

silla, mutta mukana on hetkiä, jotka varmasti saavat kauhuelokuvien ystävät hymyilemään.

Paranorman on silti symppis leffa, jossa nukkeanimaatiota on viety uudelle tasolle. Hahmot ja maisemat ovat äkkiväärällä tavalla rumia, mutta tätä kautta oikeastaan aika kauniita, ja käsityön todella näkee lopputuloksessa. Kun myös valaistukseen on panostettu, ovat näkymät välillä yllettävänkkin hienoja. Ääninäyttelijät tekevät osaltaan hyvää työtä, ja mukana pyörittää mm. aina viihdyttävä John Goodman. Myös tarinan opetukset erilaaisuudesta ovat paikallaan etenkin nykypäivänä.

Paranorman laittaa katsojan odottamaan itseään, ja vaikka se ei nyt aivan huvaton olekaan, on se ihan viihdyttävä leffa, jonka loppuratkaisu voi tuoda hyvällä tavalla ti-pan katsojan silmäkulmaan. Bluray-julkaisua on ryyditetty runsaalla vaiikoimalla pikku dokumentteja, sekä tekijöiden kommenttiraidalla.

Mika Sorvari



COSMOPOLIS

Genre **DRAAMA** Julkaisija **SCANBOX** Teksti **MIKA**

Cronenbergin tulkinta DeLillan kirjasta jakaa mielipiteitä esikuvaansa vahvemmin, eikä sitä ole helppo asettaa millekään asteikolle. Sen näennäiset elokuvalliset puutteet ovat enemmänkin harkittuja tyyliiratkaisuja ja suoritettu äärimmäisen ammattimaisesti. Kirjaa tuskin voisi tuoda ruudulle paljoo tätä uskollisemmin. Pisteitä lähtee kuitenkin Pat-

tisonin olemattomasta vetovoimasta ja ekstrojen täydellisestä puutteesta.

8



A DANGEROUS METHOD

Genre **DRAAMA** Julkaisija **SCANBOX** Teksti **MIKA**

Elokuvalla on kenties enemmän tarjottavaa niille, joita psykologia kiinnostaa muutenkin. Siinä kuvataan kohtuullisen hyvin Freudin ja Jungin mielenkiintoista suhdetta, ja sitä kuinka näiden omalaatuisuudet välittyivät lopullisiin teorioihin. Lefta ei silti typistyy luennoiksi, ja siinä on ajankuvalle uskollisia kometta maisemia ja puvustusta. Itse tarina kuitenkin hilpuu loppua kohden, eivätkä edes hyvät näyttelijän-suoritukset silloin riitä.

7



BERNIE

Genre **KOMEDIA** Julkaisija **FUTURE F** Teksti **MIKA**

Bernie on kovin kummallinen ja arveluttava komedia, koska siinä Jack Black astuu tuomitun murhaajan kenkiin. Hahmot ovat todellisia, ja elokuvaan sisältyy dokumentaarista materiaalia. Bernie pyrkii silti hauskutamaan, eikä siinä pyritäkään antamaan tasepuolistta kuvaa tulkituista synkistä tapahtumista. Arvosanani heijastaa lähinnä sitä,

etten halua lähteä teoksen kanssa suuntaan taikka toiseen, joten pysyn tasan keskilinjalla.

5



TOTAL RECALL (2012)

Tieteisrymistelyn uusintafilmatointi onnistuu modernisoimaan aihepiirinsä juuri oikeista paikoista.

Genre **TIETEIS / TOIMINTA** Ohjaus **LEN WISEMAN** Pääosissa **COLIN FARRELL, KATE BECKINSALE & JESSICA BIEL** Julkaisija **SONY**

Douglas Quaid (Colin Farrell) on tavallinen tehdastyöläinen, joka kokee elämänsä tylsäksi. Moderni teknologia pystyy tarjoamaan keinotekoisesti muistoja asiakkaille, ja tähän Quaid tarttuu piristääkseen arkeaan. Mies valitsee kokemuksekseen salaisen agentin, mutta jotain menee vikaan.

Kissa ja hiiri -leikissä vastaanäyttelijänä pahistelee ihana Kate Beckinsale. Piuksassa puvussa ja korkokengissä lähtevät potkut kuin lyönnitkin kiharapilven hulmutessa tuulispään laila. Tarina on pääpiirteittäin sama kuin alkuperäisenkin, mutta modernisoivia muutoksia on silti tehty.

Futuristista teknologiaa viljellään alusta loppuun, ja vim-paimet tuntuvat riittävän utopistisilta sci-fi-elokuvalle, mutta samalla riittävän uskottavilta ollakseen ehkä joskus todellisuutta. Toimintakohtauksissa kamera pyörii villisti tapahtumi-

en keskellä. Tämä auttaa tuomaan taistoihin ja takaa-ajoihin aivan oman energialatauksensa.

Näin korkean profiilin julkaisulle lisämateriaalit ovat keho-not. Mukana on pidennetty ohjaajan versio, mutta lisäminuutit aiheuttavat vain, että tarina etenee hitaammin. Kulissien taak-kurkistetaan kolmella dokkarilla. Niiden parasta antia on kah-deksanminuuttinen pilalle menneiden otosten kokoelma.

Total Recall on onnistunut uusintafilmatointi. Se säilyttää alkuperäisen tarinan ytimen, mutta modernisoi lähdemateriaalia juuri sopivasti. Lopputuloksena on aidosti päivitetty ja futuristinen tarina, joka jaksaa viihdyttää keuhkonsa ajan. Paremmat lisämateriaalit olisivat nostaneet arvosanaa pisteillä.

7

Markus Hirsilä



TOTAL RECALL (1990)

TOTAALINEN DE JA VU 20 VUODEN TAKAA

Paul Verhoevenin vuonna 1990 ohjaama Total Recall on aliarvos-tettu klassikko. Arnold Schwarzeneggerin tähdittämä tieteisleffa unen ja todellisuuden sekoittavasta tehdastyöntekijästä on tarina-ana kestänyt aikaa hyvin. Tehosteet sen sijaan ovat auttamatta vanhentuneita, eikä kasariajan väkivallalla mässäily enää vetoa. Alkuperäinen kiusaa katsojaa kivasti hämärtämällä eron todelli-suuden ja unikerronnan välillä. Uusioversio jättää arvuuttelun minimiin, vaikka ei pystykään täysin vastustamaan kiusausta.

SAVE

Samuraikauna

GAMEREACTORIN art director Petter Hegevall muistelee kaunaa tiettyä supersamuraita kohtaan.

Yläasteella tuli lintsattua monilta matematiikan tunneilta. En ole siitä ylpeä, mutta niinä aikoina mikään ei saanut minua irti SNK:n Final Fight-kloonin parista. Pelasin Burning Fightia päivittäin melkein vuoden ajan paikallisessa videoliikkeessä. Rakastin peliä yli kaiken, mutten luke-mattomista yrityksistäni huolimatta onnistunut koskaan läpäisemään sitä. Seitsemännen tason loppua vartioinut saamarin samurai koitui joka kerta turmiokseni. Tämä oli armoton vastus, jonka kylmä asenne ja kummalliset hamehousut syöpyivät lähtemättömästi muistiini.

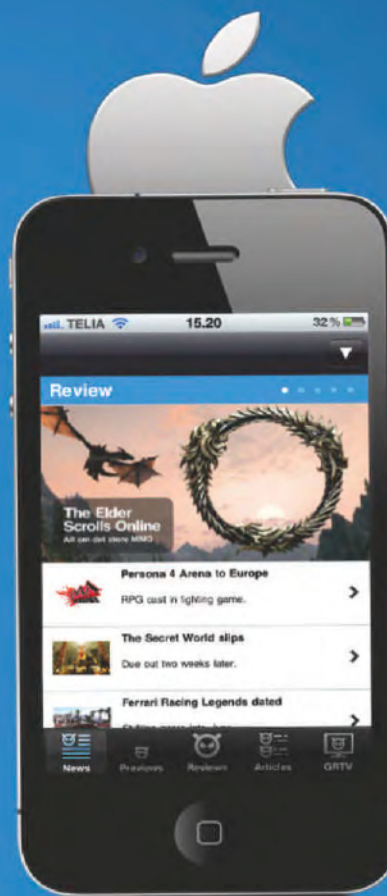


BURNING FIGHT

SNK:n kehittämä Burning Fight julkaistiin Neo Geolle 9. elokuuta 1991. Peli oli täpeilemätön Final Fight -plagaatti, jossa taisteltiin Japanissa Yakuzaa vastaan.



GAMEREACTOR **NEW!**
Android APP



GAMEREACTOR **NEW!**
iPhone APP





TURTLE BEACH

GAMING HEADSETS



Turtle Beach X12

Uuden sukupolven XBOX 360 -kuulokemikrofoni, joka pohjautuu arvostettuun, kaikkien aikojen parhaiten myyneeseen X11-kuulokemikrofoniin.

- Isot 50 mm:n kaiuttimet tuottavat korkealuokkaista ääntä.
- Vahvistetut äänet ja säädettävä bassotaajuuksien vahvistus sopivat kilpailuhenkiseen pelaamiseen.
- Kuulet kuulokkeista myös oman äänesi puhuessasi.



Turtle Beach P11

Laadukas kuulokemikrofoni, joka on räätälöity PS3:lle kilpailuhenkiseen pelaamiseen.

- Isot 50 mm:n kaiuttimet tuottavat korkealuokkaista ääntä.
- Vahvistetut ja suunnatut äänet sopivat kilpailuhenkiseen pelaamiseen.
- Kuulet kuulokkeista myös oman äänesi puhuessasi.



Turtle Beach PX21

Korkealaatuinen kuulokemikrofoni pelaamiseen.

- Yhteensopiva PS3:n, XBOX 360:n, PC:n ja Mac:n kanssa.
- Tasapainottaa automaattisesti keskustelun ja pelin äänenvoimakkuudet.
- Voit muokata äänikenttää pelin aikana saavuttaaksesi paremman taktisen tarkkuuden.
- Kuulet kuulokkeista myös oman äänesi puhuessasi.

Skannaa koodi tai tsekkaa
Turtle Beachin Helmikuun
tarjous myymälässä



GameStop
power to the players™