

GAMEREACTOR™



**BIOSHOCK
INFINITE**

Lue 8-sivuinen
haastattelu ja
pelin arvio



50. numero!

Gamereactorissa juhlietaan pyöreitä sähköisissä tunnelmissa.

Tervetuloa 50. Gamereactor-lehden pariin. GR aloitti Suomessa marraskuussa 2007, ja merkki-paalu saavutettiin reilussa viidessä vuodessa. Keskimäärin vuoteen on mahtunut kahdeksan numeroa, ja näin on myös olla tänä vuonna.

Ajanjaksolle on mahtunut paljon muutoksia, mutta suurin niistä iski viime kuun taitteessa, kun verkkosivujen ulkoasu koki täydellisen muodonmuutoksen. Nyt niin paperilehti kuin myös verkkosivut omaavat yhdenmukaisen ja tyylikkään pirteän ilmeen. Samalla on ilo uudistaa myös Gamereactorin slogania. Aikaisemmin pystyimme tituleeraamaan Gamereactoria Pohjoismaiden suurimmaksi pelilehdiksi, mutta nyt kun lehti ilmestyy Pohjolan lisäksi Saksassa ja Iso-Britanniassa ja sivustojen kävijämäärät ovat moninkertaistuneet, voin ilolla ilmoittaa GR:n olevan koko Euroopan suurin pelilehti.

Eikä ihme, kun katsoo tämänkin lehden kirjaimellisesti shokkaavan laadukasta sisältöä. Mukana on sekä hieno artikkeli että arvio maaliskuun ehkä kuumimmasta pelistä: Bioshock Infinite. Avaamme lisäksi viimeisillä sivuilla tallennustiedoston ja vilkaisemme menneisyyteen System Shock 2:n merkeissä. Lukuilola!

ARTTU RAJALA / PÄÄTOIMITTAJA

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

Toimittaja Kimmo Pukkila
(kimmo@gamereactor.fi)
Toimittaja Mika Sorvari
(mika.sorvari@gamereactor.fi)
Vastuhenkilö Arttu Rajala
Art Director Petter Hegevall
Tekniikka & verkkosivut Emil Hall
Käännökset
Arttu Rajala, Kimmo Pukkila & Mika Sorvari

Avustajat

Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja, Tero Kerttula, Markus Hirsilä, Annakaisa Kultima, Jori Virtanen, Joni Eriksson, Raine Laaksonen & Tiina Malin

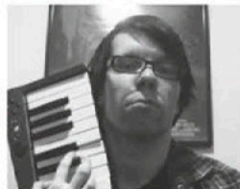
Osoite Gamereactor Finland
Niinikuja 3 A 10, 01360 Vantaa
Puhelin 050 375 7728
Verkkosivut www.gamereactor.fi
Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa
Painos 35 000 kappaletta
Paino Stibo Graphics Danmark
Paperi Brite Matt, 70g (Svanenmärkt)
Jakelu Pan Nordic Logistics
Markkinointipäällikkö Morten Reichel
Ilmoitukset +45 45 88 76 00 /
morten@gamereactor.dk



MARKUS HIRSILÄ

Maaliskuun alkupuolella työllistyneet olivat pääasiassa Dead Space 3 sekä Tomb Raider. Lara Croftin uusi tuleminen on hyvä peli, mutta jäi silti vain kivaksi kertakäyttöviihteeksi. Avaruuskauhu taas ylitti täysin, sillä pelillä yksinpeli oli mittava, eikä moninpeliin ehtinyt edes koskea. Maaliskuun kovin peli on kuitenkin tietysti Gears of War: Judgment, jota varten on pyhitetty lähes koko julkaisun jälkeinen loppukuukausi.

Maaliskuun peli: GEARS OF WAR: JUDGMENT



RAINE LAAKSONEN

Alkuvuosi on ollut jo suoranaan jättijulkaisujen uusi joului, mutta odotan omalta kohdaltani vielä sen parhaimman paketin avaamista. Odotuslistani kärkeä nimittäin löytyy Obsidianin South Park: The Stick of Truth, jonka epäpyhä liitto roolipelin ja vessahuumorin välillä kuumottaa jo kovasti. Julkaisupäivä on vielä avoin, mutta toivon ja rukouksen, että Amerikan tuhoalteampaan kaupunkiin päästäisiin jo kesän puolella.

Maaliskuun peli: BIOSHOCK INFINITE



TIINA MALIN

Sim-pelit ovat olleet aina lähellä sydäntäni. The Sims -sarja onkin tarjonnut lukemattomia ikimuistoja kokemuksia niin pelissä kuin myös sen ulkopuolella. Pelitapahtumien verkostoitumisen kautta avautui tie myös Gamereactorin avustajaksi. Viime aikoina on sitten tullut pelattua niin uutta The Sims 3: Yliopistoelämää -lisäosaa sekä tietysti hyvää Sim Cityä. Taitaapa arvio löytyä myös tämän lehden sivuilta.

Maaliskuun peli: SIM CITY



LORENZO MOSNA (ITA)

Italian Gamereactor juhlii tänä vuonna kolmivuotispäivää, mutta työntö ei ole laantunut. Kansainvälinen toimintus kahdeksan maan välillä on hienoa puuhaa, eikä voisi pyytää rikkaampaa työilmapiiriä. Viime aikoina indie-pelit ovat vieneet suuren osan pelijasta, mutta maaliskuussa Nintendo pelit pääsevät pääosaan Monster Hunter 3:n johdolla. "Ciao" suomalaisille lukijoille jo kevään aurinkoisesta Italiasta!

Maaliskuun peli: LUIGI'S MANSION 2



DAVID CABALLERO (ESP)

Maaliskuun hienojen pelijulkaisuiden määrän suhteen muistutetaan yleensä vasta marraskuussa nähtävää hulluutta. Uusi Bioshock, Gears of War ja Sim City ovat kaikki olleet tiukkaa setettä. Lisäksi erityisesti Tomb Raider sekä uusi Castlevania 3DS:llä ovat kuumenneet pelilaitteita täällä muutenkin lämpimässä Espanjassa. Tältä vuodelta odotan myös todella paljon juuri paljastettua Assassin's Creed: Black Flagiltä.

Maaliskuun peli: LUIGI'S MANSION 2



LEE WEST (DEN)

Tervehdys kaikille suomalaisille lukijoille myös Tanskan toimituksesta! Mennyt pelikuukausi on mahtava ja sen huomaa helposti selaamalla tämänkin lehden sisältöä. Suurien pelijulkaisuiden ohella Firemonkeyn Real Racing 3 on ollut todellinen aikasyöppö. Pidän pelistä, vaikka se onkin saanut kuraan niskaan EA:n freemiummallin takia. Jos haluat kokeilla onneasi, niin lisää leebbi listallesi ja anna kumin palaa!

Maaliskuun peli: BIOSHOCK INFINITE

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

Gamereactor on pohjoismainen ilmaisjakelulehti, jota tekee kuusi toimitusta Suomessa, Ruotsissa, Tanskassa, Norjassa, Saksassa ja Iso-Britanniassa. Suomessa lehtiä jakelevat mm. Prisma, Citymarket, Gigantti, Gamestop, ToysRus, Anttila, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Pelit ja VPD. Lehdet voi myös ladata PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata kotiin postikuluja 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 jakelevat 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. Mainitsemme kuitenkin aina, jos arvion pohjana käytetty koodi ei ole pelin lopullisista julkaisuversioista.

Ikärajat

Peliarvioissa ilmoitettujen 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 talvoinainen.

Gamereactorin kansainvälinen toimitus

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

LUOTA VAISTOIHISI

ERIKOIS- TARJOUS

Rajoitettu erä
sisältää alkuperäisen
Gears of War -pelin
latauskoodin!

22.3.2013

GEARS OF WAR JUDGMENT

ENNAKKOTILAA NYT

SAAT EKSKLUSIIVISEN HAMMERBURST-ASEEN
JA ALKUPERÄISEN GEARS OF WAR -PELIN

59,95€

ANTTILA

KODIN 1

NETANTILA.COM

18
www.pegi.info

EPIC
GAMES

PEOPLE
GUILD

Microsoft
Studios

f

www.facebook.com/xboxsuomi

XBOX
LIVE

X

XBOX 360

© 2012 Microsoft Corporation. © 2012, Epic Games, Inc. All rights reserved. Epic, Epic Games, the Epic Games logo, Gears of War, Gears of War: Judgment, and the Crimson Queen logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.

XBOX 360.

Jump in.



KARIBIALLA

Peliympäristöön kuuluu kalastajakylää, plantaaseja, viidakkoita ja useita kaupunkeja, kuten Nassau ja Havana. Kuulostaa siis ihan monipuoliselta.

ASSASSIN'S CREED IV

SALAMURHASARJA JATKUU merirosvolipun alla. Raportti Assassin's Creed IV: Black Flagin esittelystä.

Vuodot pääsivät pilaamaan osan yllätyksistä, mutta totta se on:

Assassin's Creed on uusi Pirates. Täytyy myöntää, että ajatus Assassin's Creed III:n merellisten sivutehtävien siirtämisestä uudeksi fokuksiksi houkuttelee. Kuulostaahan avoimen maailman peli, jossa voi vapaasti purjehtia kaupungista toiseen, löytää uusia saaria ja raunioita tutkittavaksi sekä laivoja upotettavaksi, sangen hyvältä.

Karibianmerelle sijoittuva tarina alkaa vuodesta 1715, niin sanotun Pirates Charterin muodostuksesta. Peli venyy noin vuosikymmenen ajalle ja lisää Kenwayn kiertoon sukupuhun uuden nimen. Edward on AC III:n Haytham Kenwayn isä, joka on yksi pelätyimmistä piraateista Mustaparran ja kumppaneiden rinnalla. Edwardin kaksoiskansalaisuus merirosvona ja salamurhaajana on varmasti tarinan keskiössä.

Ubisoft vaikenee vielä tarinan yksityiskohdista, mutta juonella on jotain tekemistä Charterin muodostuksen kanssa, merirosvojen perustaessa oman versionsa demokradiasta käydäkseen sotaan meren hallintaa hamuavien imperiumien kanssa. Pelin pituutta ei vielä tiedetä, mutta se sisältää 50 sijaintia eri puolilla merta. Tasapaino on 60/40 maan ja meren välillä. Paikkojen joukossa on merkittäviä kaupunkeja sekä pienempiä kalastajakylä, linnakkeita, plantaaseja sekä viidakkoja. Edward ei tosin ole samalla lailla kotonaan metsissä kuin Connor oli.



Toisaalta pelimaailma ulottuu myös pinnan alle, ja esittelystä Edward sukelsi haita väistellen tutkimaan hylkyä.

Matkustaminen alueiden välillä tapahtuu yksinkertaisesti purjehtimalla, ja horisontista voi etsiä uusia kohteita kaukoputken avulla. Ota kurssi, nosta ankuri ja hetken päästä voit hypätä uudelle rannalle.

Pelaajan alus Jackdaw on paranneltavissa pelin kuluessa, mikä onkin pakollista kovemmista taisteluista selviämiseksi. Myös miehistöä pitää täydentää värväämällä tai haaksirikkoisia pelastamalla. Kaukaisien laivojen tiiraaminen kaukoputkella paljastaa niiden lastin, vahvuuden ja tyyppin, ja pelaaja pystyy näin arvioimaan, voiko yhteenotosta selvitä ehjänä. Tarjolla on viisi laivan arkkityyppiä, joilla kaikilla on omat hyökkäyskuvionsa. Ubisoft lupaa, että koko rulljanssi lupaavan laivan havaitsemisesta sen valtaamiseen



Leirissä on pian tukalat ottavat. Meriärvoksi ryhtynyt Edward Kenway on vaarallinen mies miekkoineen ja pistooleineen.

asti sujuu dynaamisesti ja ilman ainuttakaan välianimaatiota. Ja jos mahdolliset sotalaivat huolestuttavat liikaa, voi pelata aina lähteä myös valasjahtiin.

Assassin's Creed IV:ään sisältyy myös moninpeli, joskin siitä näytettiin vain hahmomalleja sekä muutama kaupunkikartta. Vaikka tätä ei kehittäjiä puolelta mainittukaan, oli kaikkien mielessä potentiaali useista meriärvolaivoista seilaamassa merten aalloilla saaliin perässä. Voiko tätä tilaisuutta jättää käyttämättä?

Seikkailuun sukelletaan Animus-järjestelmän modernin version avulla, jonka tarjoaa Abstergo Entertainment. Ubisoft selvästi haluaa eroon tietyistä kahleista, jotka sitovat sarjan pelejä yhteen. Desmondin tarinahan päättyi AC III:n lopussa. Siihen, että samat hahmot jatkavat toimiaan jossain, viitataan vain ohimennen, koska nyt menneisyyteen katsovat silmät ovat meidän omamme. Muistoja saatetaan nyt käsitellä pelimaailmassa viihteenä konserttien ja lomamatkojen tapaan. Kenties kyseessä on julkinen järjestelmä, johon asiakkaat voivat liittää mielensä, toimien näin uutena pelinappulana suuryhtiöiden pelissä.

Assassin's Creed IV: Black Flagissa on selvästikin paljon potentiaalia, mutta se herättää myös kysymyksiä. Nähdystä

Black Flagia on tehty kolmisen vuotta, mutta riittääkö se?

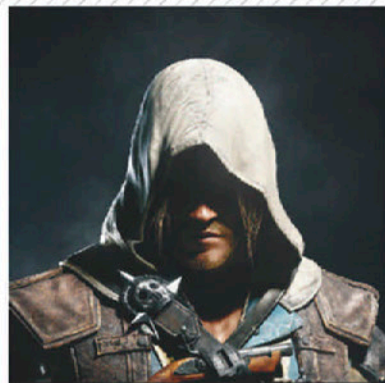
pelipätkistä voidaan tulkita, etteivät Edwardin kehonkieli, liikkumistavat tai hyökkäyskuviot paljoa eroa AC III:ssa uudistetusta järjestelmästä. Pelastaako se, että Edward on jo kokenut kapteeni, meidät pitkälliseltä opetusosiolta, joka oli edellisen pelin riippakivi? Black Flagia on tehty kolmisen

vuotta, mutta mahtaako siinä kuitenkaan olla tarpeeksi uutta parantamaan sarjaan kyllästyneiden pelaajien burnout? Ubisoftin mukaan AC IV yhdistää sarjan aiempien osien parhaita puolia samoihin kansiin. Mukana ovat ensimmäisen pelin avoimet salamurhattehtävät sekä useita oivia mekaniikkoja jatko-

osista. Mutta onko tämä sitten enemmän "best of" kuin uusi alku? Ja pysykö kokemus ylipäättään kasassa, kun yksin-pelin kimpussa hääräävät yhtä aikaa Ubisoft Singapore, Sofia ja Québec, kun taas moninpeliä kehittävät Ubisoft Annecy ja Bucharest?

Vastaukset saadaan viimeistään syksyllä, kun peli ilmestyy PS3:lle, Xbox 360:lle, PC:lle ja Wii U:lle. Lisäksi se on tekeillä PS4:lle, jolla laaja maailma on varmasti kotonaan. **Gillen McAllister (GR Iso-Britannia)**

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG julkaistaan 31. lokakuuta



EDWARD KENWAY

PÄÄHAHMO ON VÄRIKÄS TYYPPI, JOKA LIITTYY PIRAATTIEN JOUKKOON.

Edward Kenway vaikuttaa kallistuvan Ezio Auditoren suuntaan. Neljää pistoolia ja kahta miekkaa kantava heppu on entinen kuninkaallisen laivaston mies, joka on ryhtynyt kaappariksi, kelmiksi ja paskaiseksi. Jos aiot lähteä maailman merille jonkun kanssa, sen on paras olla mielenkiintoinen kaveri. Sekoitus Haytham Kenwayn itsevarmuutta ja italialaista asennetta kuulostaa hyvältä alulta. Värikkäseen hahmoon aiotaan panostaa, ja hyvästä syystä. Ubisoft pyyhkäisee pöydältä kaikki ne fantasiaelementit mitä herra Depp on meriärvoihin viime vuosina sekoittanut, mutta maalaa samaan aikaan pelin hahmot elämä suuremmiksi. Vaikka aiempien pelien historialliset hahmot olivat epäilemättä tarkkoja ja uskollisia esikuvillemme, olivat ne valitsemattomalle jäykkiä, eikä niihin päässyt sisään ilman tuntien Wikipedia-istuntoa. Meriärvon elämä on täynnä retostelua ja teatteria – täydellistä viihdettä siis.



TÄYSLAIDALLINEN

Assassin's Creed III:ssa mukaan tulleet purjehdusosuudet tekevät paluun. Laivoja vastaan voi taistella eri taktiikoita käyttäen ja valtauksinkin tapahtuvat dynaamisesti. Myös sää näyttelee omaa rooliaan. Paras vain varoa isompiaan.



PLAYSTATION 4: TEHOKAS JA FIKSU

SONY JULKISTI seuraavan sukupolven kotikonsolinsa, joka perustuu tavanomaiseen PC-arkkitehtuuriin – ainutlaatuisin lisäyksiin.

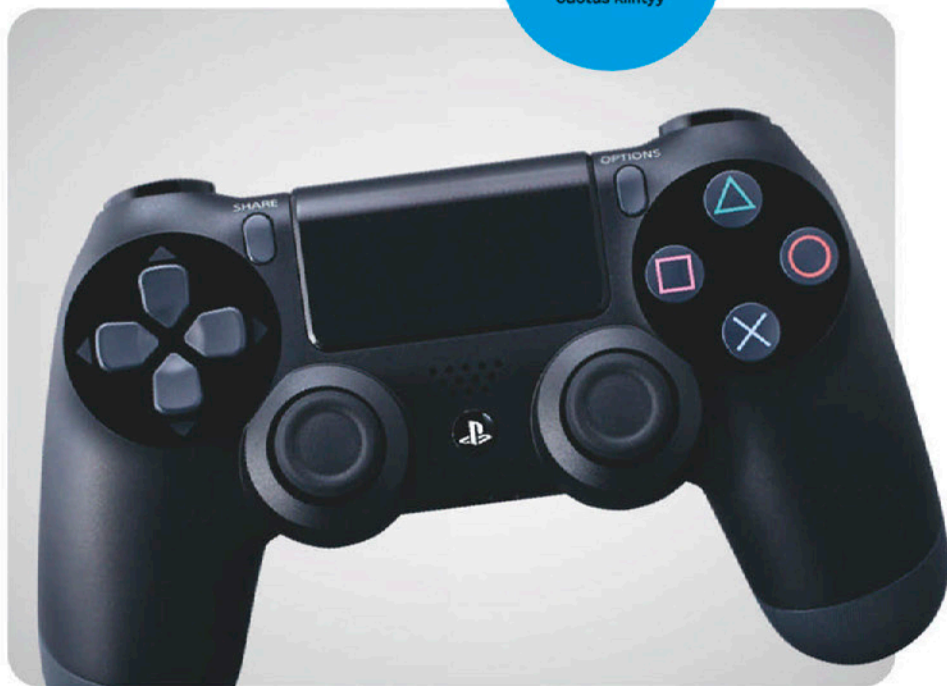
Hype
Uuden sukupolven
odotus kiihtyy

► Niinhän siinä sitten kävi, että Sony julkisti Playstation 4:n lehdistötilaisuudessaan 20. helmikuuta. Esittelyssä keskityttiin neljään avainkohtaan: kehittäjäystävälliseen suunnitteluun, uuteen ohjaimen, uudistuneisiin palveluihin ja tietenkin peleihin. Itse konsolia ei näytetty, mutta laitteisto teki vaikutuksen.

Ensimmäistä kertaa uusi Pleikkari ei pakota kehittäjiä opettelemaan monimutkaista laitearkkitehtuuria. PS3:n kehitysvaiheuksista on selvästi otettu opiksi, ja laitteisto rakennetaan tavanomaisen PC-arkkitehtuuriin päälle. Ydinkomponentit toimittaa AMD, jonka 8-ytiminen keskusprosessori ja karkeasti Radeon HD 7850:n tehoinen grafiikkaydin istutetaan samalle piirille. Se saa rinnalleen 8 gigatavua RAM-muistia. Konsolin erikoisuutena muisti on huippunopeaa GDDR5-tyyppiä, jota normaalisti käytetään vain näytönohjaimissa. Peleistä voi siten odottaa nykyistä näyttävämpiä, erityisesti tekstuurien osalta, vaikka resoluutiokattona on yhä 1080p. Tulevaisuudessa uusiin televisioihin leviävää 4K-resoluutiota tuetaan elokuvissa.

Konsolissa on myös lisäprosessoreita, jotka hoitavat mm. videon pakkausta ja taustalatauksia. Videon pakkaus tulee kysymykseen erityisesti siksi, että ohjaimessa on näppärä Share-painike, jota painamalla pelistä voi jakaa kuvia tai videoita verkkoon. Hulppean triplatapon julkaisu ei siis enää vaadi erillistä kaappauslaitteistoa. Latausaikoja vähentävänä ominaisuutena PS4:n voi laittaa unitilaan kesken pelin ja jatkaa seuraavalla kerralla suoraan samasta tilanteesta.

Lanseeraus tapahtuu ainakin osassa maailmaa jouluna 2013. Tarkka päiväys, laitteen ulkonäkö ja hinta julkistetaan myöhemmin. Ohessa on muutama poiminta ensipeleistä.



Dualshock 4 -ohjain on muotoilultaan edeltäjänsä tukevampi, ja tattiin ja liipaisimien kuperuus on korjattu. Lisäksi keskellä on uusi kosketuspinta ja päädyssä väriltä vaihtava valopalkki, joka kommunikoi uudistuneen Eye-kameran kanssa.



1 KNACK

Mitä syntyy, kun Crash Bandicootin, Katamarin ja Pixar-animaatioiden tyyliä kohtaa PS4:llä? Vastaus on Knack, Japan Studio ja suunnittelijalegenda Mark Cernyn tasohyppely, jossa nuori tieteilijä kehittää muotoaan muuttavan olennon nimeltä Knack. Hahmo kykenee imemään itseensä esineitä ja kasvamaan jättiläismäiseksi taistelijaksi sodassa peikkoja vastaan. Esittelyssä peliä pelattiin paitsi PS4:llä myös PS Vita:lla, joka toimii vaihtoehtoisena ruutuna Wii U Gamepadin tavoin.



2 KILLZONE: SHADOW FALL

Shadow Fall on sarjan neljäs osa, joka sijoittuu 30 vuotta Killzone 3:n jälkeen. Heihestien kotiplaneetta on romuna ja entisten vihollisten annetaan asettua ihmisten naapurin Vekta-planeetalla. Osapuolet on erotettu suurella muurilla, mutta rauha ei tietenkään kestä pitkään ja pelaaja tempautuu taisteluun. Visuaalisesti pelissä on aiempaa enemmän vivahteikkautta ja Vekta City näyttää laajalta. Grafiikka piirretään 1080p:nä 30 fps:n nopeudella.



3 DRIVECLUB

Evolution Studios työstää uutta ajopeliä nimeltä Driveclub. Studio varasi nimen jo vuonna 2003, mutta on odottanut kymmenen vuotta, jotta teknologia kehittyisi vision tasolle. PS4:n myötä aika on kypsä. Pelin fokus on sosiaalisissa autoklubeissa, ja lähtökohtaisesti kaikki tapahtuu kuskin silmistä kuvattuna. Niinpä konepellin alle kurkitaan ja ratin taakse voi istahtaa kuin oikeasti. Motorstormista poiketen pelissä ei kynnetä rekoilla mutavellissä, vaan ajetaan superautoilla radalla.



4 INFAMOUS: SECOND SON

Cole MacGrathin seikkailuista on kulu- nut seitsemän vuotta, ja maailma on muuttunut. Turvakameroita on kaikkialla eikä "bioterroristeja" katsota hyvällä. Tämä johtaa Delsin Rowen nokkapokkasille virkavallan kanssa. Nuori mies on vastikään saanut yliluonnollisia voimia (mm. kyvyn muuntautua savuksi) pelastaessaan bussiturman uhreja. Tarina sijoittuu Seattleen, ja sarjan aiempien osien tavoin valinnoilla voi vaikuttaa sen lopputulokseen.



5 WATCH DOGS

Ubisoftin toimintaseikkailu jakaa yllättää. Viime kesän E3:sa pelistä näytettiin toimintapainotteinen demo, joka pudotti leuan lattiaan. PS4:n julkistuksessa esiteltiin enemmän pelin avointa luonnetta ja satunnaisesti syntyviä pelitilanteita. Ohikulkuvan bisnesmiehen pankkikortti hakeroitiin, pahoinpitely uhriksi joutunut tyttö pelastettiin, roistoa jahdattiin ja lopuksi pelaaja sai paeta poliiseja. Watch Dogsin maalaama lähitulevaisuus vaikuttaa edelleen mielenkiintoiselta ja monipuoliselta.

TAUSTALLA GAIKAIN PILVIPALVELUT

PLAYSTATION NETWORKISTA ollaan rakentamassa johtavaa pelipalvelua kovin odotuksin.

Sonyn ostaman Gaikain vaikutus alkaa näkyä Playstation 4:n yhteydessä. Gaikain perustaja David Perry kertoi konsolin julkistustapahtumassa, että PS Networkista on tarkoitus rakentaa maailman nopein pelipalvelu, joka eliminoi turhat odottelut pelaajan ja pelin väliltä. PS4 osaa esimerkiksi ladata päivityksiä taustalla tai konsolin ollessa valmiustilassa. Ei siis enää puolittuntista järjestelmäpäivitystä ennen pelin aloittamista. Storessa monia pelejä pääsee kokeilemaan ennen ostoa striimaamalla – yhtä nopeasti kuin trailerin katsoisi. Ja jos pelin päättää ostaa, pelaamisen pääsee aloittamaan jo ennen kuin paketti on kokonaan latautunut kiintolevylle. Kaikki pelit aiotaan julkaista digitaalisesti, suurimmat tulevat saataville myös blu-rayllä. Kunnianhimo ei kuitenkaan jää tähän.

Kavereiden pelejä voi katsella liveinä millä tahansa laitteella ja pelaajalle voi lähettää kommentteja, apuja tai vinkkejä. Toisin sanoen kaverin suorituksia pääsee seuraamaan "olan yli", vaikka välillä olisi matkaa tuhansia kilometrejä. Facebook ja Ustream ovat sisäänrakennettuina, ja Sony haluaa kaveripiirissä korostaa oikeita nimiä nimimerkkien sijaan. Toki sosiaalisia ominaisuuksia voi olla myös käyttämättä.

MIKÄ GAIKAI?

Gaikai on 2008 perustettu pilvipelipalvelu, joka kilpaili On Live'n kanssa. Palvelun kautta on voinut pelata PC-pelejä, kuten Alan Wakea, selaimessa. Sony osti palvelun 2012 380 milj. dollarilla.

Jos PS4:stä jokin uupuu, se on rautapohjainen taaksepäinyhteensopivuus, mutta vanhempia pelejä suunnitellaan striimattaviksi. Sony ei ole kuitenkaan varma, valmistuvatko kaikki palvelut lanseeraukseen.



Plus & miinus

Pelikuukauden hitit ja hudit



BUGBEAR PALAA FLATOUTIN JUURILLE

Suomalainen Bugbear kehittää hengellistä jatkoa edesmenneelle Flatoutille. Toistaiseksi nimeä vailla oleva romurallipeli on tulossa PC:lle ja nimeltämainitsemattomille konsoleille uuden fysiikkamoottorin kera.



KONSOLI-DIABLO

Blizzard on ilmoittanut julkaisevansa Diablo III:n PS3:lle ja PS4:lle. Konsoliversio ei sisällä online-pakkoa ja tukee neljän pelaajan paikallista monipeliä samalla ruudulla. Hiirihjausta tai Battle.netiä ei tosin tueta.



DREAMFALL KICKSTARTTASI

Kauan kaivattu jatko Dreamfall: The Longest Journeylle syntyy joukkorahoituksen turvin. Dreamfall Chapters on perinteinen seikkailu 3D-grafikalla. Peli valmistuu 2014, ja lisää siitä voi lukea GR:n netistä.



GT6 PS3:LLE?

Sonyn pelipomo Michael Denry on vihjannut haastattelussa, että Gran Turismo 6 on yhä tulossa PS3:lle – huolimatta PS4:n julkistuksesta. Sony ei ole virallisesti julkistanut peliä, mutta sitä on kehitetty vuosia.



ALIENS-GATE

Sytä Aliens: Colonial Marinesin epäonnistumiseen on arvuuteltu ahkerasti. Huhujen mukaan Gearbox olisi käyttänyt Aliensin budjetin omaan Borderlandsiinsa. Suuri osa työstä ulkoistettiin Timegatele.



MIKROMAKSUT

Mikromaksut ovat kuumentaneet tunteita jälleen, kun EA ilmoitti, että tulevaisuudessa kaikki sen pelit sisältävät mikromaksuja esimerkiksi aseiden, tasojen ja ajokkien muodossa.



BUNGIEN DESTINY VARMISTUI

SUURI RÄISKINTÄSAAGA odottaa alkamistaan. Tällä kertaa myös Playstation-fanit pääsevät mukaan.

Bungien seuraava pelisarja kantaa nimeä Destiny. Kyseessä on studion ensimmäinen uutuus sitten Halo-sarjan, jonka se jätti 2010. Siinä missä Halojen ytimessä olivat sormusmaailmat, Destinyssä tarinan keskiön muodostaa mystinen jättiläispallo Traveler, joka on parkkeerannut maan tuntumaan.

Alkuunsa ihmiskunta kukoisti koko auringokunnassa, mutta sitten maailma yllättäen luhistui. Kukaan ei tiedä miksi. Ihmiskunta on vetäytynyt "viimeiseen kaupunkiin", jonka suojelija – Guardian – pelaaja on. Kantaan osaa Travelerin mystisistä voimista pelaaja lähtee tutkimaan ulkomaailmaa, jossa kohdataan ennennäkemättömiä vihollisia. Destiny on ensimmäisen persoonan räiskintä, mutta lupaa monipuolisuutta. Mukana on mahdollisuus muokata hahmoaan, aseistustaan ja ajoneuvojaan. Tarinan aikana matkataan eri planeetoilla, muun muassa Marsissa ja Venuksessa, mysteeriä selvitellessä ja kadonnutta loistoa etsiskellessä.

Pelin kunnianhimoisin ominaisuus liittyy verkkopalveluun. Koko kokemus yhdistyy pysyvään online-maailmaan. Pelatessa kohdataan toisia pelaajia automaattisesti, co-op-tilanne voi syntyä itsestään ja kilpailulliseenkin monipeliin siirrytään pelin sisällä. Sosiaalinen aspekti on Bungielle tärkeä, ja yhteydenpito onnistuu myös mobiililaitteilla tien päällä.

Peli on tulossa ainakin PS4:lle, PS3:lle ja Xbox 360:lle – todennäköisesti myös uudelle Xboxille. Bungie piipahti PS4-julkistuksessa ja lupasi konsolille eksklusiivista ladattavaa sisältöä. Siitä ei kerrottu tarkemmin, mutta tätä voidaan joka tapauksessa pitää mielenkiintoisena vetona entiseltä Xbox-studioilta.

Destinyä suunnitellaan kymmenvuotista saagaa, ja julkaisijana toimii Activision. Debyytti tapahtuu näillä näkymin ensi vuonna.

JULKAISUKALENTERI

MITÄ ODOTUSLISTALLE? Poimimme esiin muutamia kiinnostavia pelejä lähikuukausilta.

**~1
kuukausi**

Gamereactorin
lähikuukausien
kalenteri

KEVÄT

Huhti-toukokuussa
julkaistaan kevään
isoimpia pelejä.

**~3
kuukautta**

Gamereactorin
lähikuukausien
kalenteri

KESÄ

Kesäkuulle ajoittuu
monia kiinnostavaa
julkaisua.

**~6
kuukautta**

Gamereactorin
lähikuukausien
kalenteri

SYKSY

Loppuvuosi on
tunnetusti kuumien
peliesonki.



1 METRO: LAST LIGHT

Metro koki pienen lykkäyksen THQ:n konkurssin takia, mutta peli on jälleen kartalla ja kehittäjän mukaan entistä viimeistellympänä. Synkeään ydintuhon jälkeiseen tulevaisuuteen sukellaan 17. toukokuuta.



4 THE LAST OF US

Patikaretki maailmanlopun jälkeisen Amerikan läpi alkaa kesäkuun 14. päivä. Naughty Dogin PS3-peli näyttää kaikin puolin mainion elokuvamaiselta kokemukseksi, jossa hahmot ovat pääosassa.



1 GTA V

Grand Theft Auto V saattaa olla vuoden suurin pelijulkaisu. Ainakin sisällöllisesti se lupaa paljon: kolme päähahmoa, enemmän ajokkeja, sarjan laajin maailma. Koko komeus nähdään 17. syyskuuta.



6 FIRE EMBLEM: AWAKENING

Nintendon taktinen roolipeli saapuu viimein Eurooppaan. Awakening ilmestyy 19. huhtikuuta 3DS:lle ja on ensimmäinen lisäys Fire Emblemien ydinsarjaan viiteen vuoteen.



2 REMEMBER ME

Capcomin neo-Pariisi lykkään-tyi hieman ja on nyt asetettu ilmestyväksi 7. kesäkuuta. Pelissä päästään sorkkimaan vihollisten muistoja ja luomaan komboja selvittäessään oman muistinmenetyksen taustoja.



3 BEYOND: TWO SOULS

Heavy Rain -kehittäjän uutuuksia ilmestyy 8. lokakuuta. Tarina-vetoiseen seikkailuun on pestattu näyttelijöiksi mm. Ellen Page ja Willem Dafoe, joten talenttia ainakin löytyy.



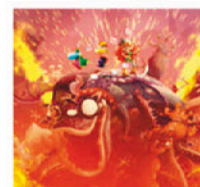
5 DEAD ISLAND: RIPTIDE

Zombit eivät ota kuollakseen, vaikka miten airoilla huitoisi. Dead Island -sarjan jatko-osa Riptide on luvassa 26. huhtikuuta uuden, entistä vetisemmän ympäristön kera.



5 KILLER IS DEAD

Suda 51:n uusin peli on kuin sekoitus Killer 7:ää ja No More Heroesia, ripauksella James Bondia. Pelissä surmataa vaarallisia kriminaaleja ylilyövän toiminnan merkeissä. Killer is Dead ilmestyy kesän aikana.



3 RAYMAN LEGENDS

Kevääksi luvattu Rayman Legends luiskahtikin syyskuulle, kun peli haluttiin kääntää Wii U:n lisäksi PS3:lle ja X360:lle. Viivytyksestä huolimatta tasohyppely näyttää edelleen räjähtävän hauskalta.



4 INJUSTICE: GODS AMONG US

Uuden Mortal Kombatin tehtäillut Netherrealm julkaisee supersankarimätäntä Injusticen huhtikuun 19. päivä. Tarjolla on 1 vs 1 -otteluita mm. Batmanin, Jokerin ja Kissanaisen välillä!



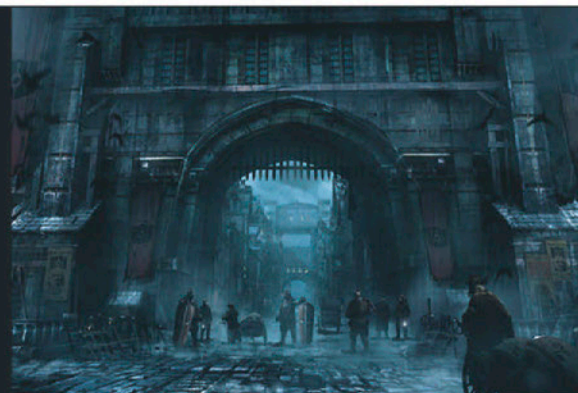
5 DISNEY INFINITY

Disneyn koko perheen pelissä lainataan Skylandersin ideaa, mutta figuurit ja seikkailut liittyvät tietysti Disney-elokuviin. Mukana on myös merkittävä seikkailueditori. Peli julkaistaan kesäkuussa.



4 KINGDOM HEARTS HD 1.5 REMIX

Uutta Kingdom Heartsia ei ole tässä sukupolvessa kotikonsolleille julkaistu, mutta HD-remix ehtii PS3:lle syksyllä. Kokoelma kattaa sekä KH Final Mixin että Re: Chain of Memoriesin.



Odotettu seuraava osa legendaariseen Thief-sarjaan on tulossa ensi vuonna PC:lle, PlayStation 4:lle ja muille uuden sukupolven alustoille. Hiippailuklassikko palaa sankarinsa Garrettin johdolla goottityyliseen kaupunkiin nimeltä City. Garrett on rosvoretellä, mutta ruten runtelema ja tyranni Baronin johtamasta kaupungista valkenee pelin aikana sisäisiä jännitteitä. Kenttiin on luvassa useita etenemisreittejä, peliä pelataan ensimmäisestä persoonasta ja maltti on valttia. Sarjan edellisestä pelistä Thief: Deadly Shadowsista on kulunut jo lähes kymmenen vuotta. Uutuus on käytännössä sarjan neljäs osa, mutta se on nimetty yksinkertaisesti – uutta alkua henkien – Thiefiksi.

UUSI THIEF JULKISTETTU HIIPPARIN PALUU



TRILOGIOISTA KUUSENOKSAAN

SARJATULENA TUOTETTAVAT jatko-osat uhkaavat haudata peli-ilon alleen, pohtii Kimmo Pukkila.

En tiedä teistä, mutta olen kyllästynyt jatko-osiiin. Niitä on ollut aina, mutta aivan viime aikoina niitä on tullut liikaa. Joitakin vuosia sitten alalla liikkui taikasana ”trilogia”. Kaikki vähääkään varteenotettavammat pelit tuli suunnitella kolmiosaisiksi sarjoiksi jo ennen kuin ensimmäistään peliä oli tehty. Enää tämäkään ei riitä. Trilogioille tehdään uusia trilogioita. Esimerkiksi alkuperäinen, definitiiviseksi tarkoitettu Halo-trilogia jatkui viime vuonna ”Reclaimer-trilogialla”, jolla tarkoitetaan Halo 4:n, 5:n ja 6:n muodostamaa uutta tarinakokonaisuutta tutuille hahmoille. Lisäksi pitää tietysti muistaa pääsarjan ulkopuoliset ”spin-offit”, joita niitäkin on ehtinyt kertyä kourallinen pelkästään tämän sarjan puitteissa.

Tässä työssä pelialaa pääsee seuraamaan ringin sisäpuolelta, ja viime vuosien mittaan on ollut helppo pistää merkkeille, miten tietyt asiat toistuvat vuodesta toiseen: Tulee kevät. Julkaisija A julkistaa jatko-osan

maailman suurimmalle toimintapelisarjalle suurten fanfaarien saattelemana. Kaikkea on enemmän, isommin, kauniimmin, eli siis ei oikeasti mitään uutta. Tulee kesä. Julkaisija B nokittaa takaisin demoamalla omaa vaihtoehtonaan, joka on tietenkin hienempi kuin A:n peli. Tulee joulukuu. Molemmat pelit julkaistaan ja ne rikkovat omat aiemmat myyntiennätyksensä – siinä sivussa rikkoen kaikkien aikojen tuottoisimman viihde-tuotteen ennätyksen (tietenkin, ovathan pelit moninkertaisesti kalliimpia kuin elokuvat). Niin sanottu ”suuri yleisö” näyttää huutavan hoosiannaa, mutta huomaa itse nauttivani enemmän siitä pelistä, jota valtavirta ei huomannut. Ja näen pelifoorumeilla, etten ole yksin.

Jos katsotaan muutaman viimeisen vuoden hittejä, lista on kuivaa luettavaa: Call of Duty, Halo, Assassin's Creed, kertaa monta. Erityisesti Call of Duty. En väitä, etteivätkö jatko-osat voisi olla hyviä – monet todella

ovat – mutta liika on liikaa. Nykyään jatko-osia tehdään liian paljon ja liian nopeaan tahtiin. Siksi erot pelien välillä jäävät marginaalisiksi ja pelejä on pakko päivittää jo julkaisupäivänä, jotta viimeistely ylipäätään olisi kelvollista. Mitä tästä tulee mieleen? Ainiin, kiinalaisen elektroniikkatehtaan liukuhihna.

Ennen vuosipäivityksistä syytettiin urheilupelejä. Nyt vuosipäivitykset näkyvät melkein päin genrestä riippumatta. Vanhoista hienoista perinteistäkin on joissain tapauksissa luovuttu. Ennen jokainen uusi Final Fantasy oli ainutlaatuinen kokonaisuutensa, nyt silläkin saralla tehdään ensimmäistä kertaa jo toista suoraa jatko-osaa. Samalla sarjan yleinen arvostus on laskenut kuin lehmän häntä. Sattumaa?

Ostettaisiinkohan jokavuotisia räiskintöjä, jos niiden nettikomponentti ei olisi niin oleellinen? Onhan se luonnollista siirtyä uuteen peliin, kun suuri osa pelikavereista vaihtaa versiota. Ja jos haluaa saada päivityksiä ja uusia kenttiä, on pakko ostaa viimeisin versio. Toisaalta jos siihen ei osta kenttiä, silloinkin putoaa helposti peliporukasta pois. Tietenkin kentät saa alennettuun hintaan, jos suostuu ostamaan ne sokkona jo etukäteen. Yhden vuoden räiskintäannoksen hinta, siis yhden pelin osalta, on nykyään helposti satasen. Silti väliillä tuntuu, että julkaisijat keksivät aina vain uusia keinoja nyhtää lisäsisällöillä ja kiristää julkaisutahia.

Ymmärrän kyllä sen, että pelien tekeminen on kallista puuhaa ja julkaisijoilla on täysi oikeus myydä tuotteitaan. Kaupallisuuden pystyy silti hoitamaan tyylikkäämminkin kuin takomalla samaa peliä vuodesta toiseen samalla, kun suurimmat uudistukset ovat uusia tapoja sitoa ihmisiä tuotteeseen.

Päättymättömät sarjat eliminoivat käytännössä tarinan kliimaksin

Mikromaksuja, verkkopasseja, asennusrajoituksia ja mitä vielä.

Eihän se tyhmä ole, joka pyytää, mutta julkaisijat ovat selvästikin ovelia. Loppujen lopuksi muutama euro ei ole sellainen summa, etteikö sitä voisi ”tämän kerran” maksaa, mutta syvällä sisimmässään voi silti kuulla järjen pienen parkaisun, että näinhän sitä uskoteltiin itselleen jo vuosi sitten.

Aina kyse ei ole vain rahastuksen sivumausta. Liukuhihnatuotanto ennen pitkää vesittää myös tarinat. Halo 3:n lopussa oli nousta pala kurkkuun, kun kunnialaukaukset kaikuivat hyvälle ystäväille, joka oli ollut mukana peliretkissä kuuden mukavan vuoden ajan. Miten voin enää tuntea tällaista päätöksen tunnetta, jos aina tulee uusia osia, uusia hahmoja ja uusia käänteitä? Tällainen suunnittelu eliminoi käytännössä koko kliimaksin tarinasta.

Vielä on onneksi pelinkehittäjiä, jotka hellivät projektejaan kuin omaa lastaan. Yksi tällainen kehittäjä ja peli on esitelty isosti tässä numerossa. Toivon, että tämän vuoden tuottoisin peli ei ole se itseään toistava vuosipäivitys, vaan jokin originaali ja palkittu teos, jonka eteen on aidosti nähty vaivaa.

Kimmo Pukkila

LEFFAPALVELUT

GAMEREACTOR TESTASI neljä digitaalista videovuokraamo.



Netflix

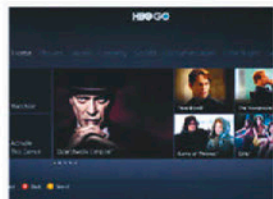
Alusta PC PS3 X360 WIILU MOBIILI Aloitti Suomessa 2012 Toimintamalli TILAUS Hinta 7,99€ / KK

Netflix on yksi maailman tunnetuimmista videostrimauspalveluista. Syksyllä Suomessa-kin toimintansa aloittanut palvelu tarjoaa todella käyttäjäystävällisen paketin. Kahdeksan euron kuukausimaksua vastaan käyttäjä saa katsella teräväpiirtoisia sarjoja, elokuvia ja dokumentteja sielunsa kyllyydestä. Netflix toimii niin kotikoneilla kuin kännyköissä ja konsoleissa, ja se tulee vakivarusteena jo monissa läppäreissä ja teräväpiirtelkka-reissa. Käyttörajoitteita ei ole, joten yhden tilin antia voi hyödyntää kaikissa siihen kyke-nevissä laitteissa vaikka samanaikaisesti. Yksi kulmakivistä on myös erittäin laadukas suosittelupalvelu. Se osaa antaa hyviä ennusteita siitä, mikä katsojaa saattaisi kiinnos-taa. Strimaus ei myöskään juuri takelele, ellei yhteys katkea tyystin. Jos kaista pykii eikä paras bittilaatu enää mahdu putkesta, Netflix vaihtaa lennosta astetta heikompaan kuvanlaatuun. Jos palvelulle pitää jostain raippaa antaa, niin hutiloiduista, joskus hieman huvittavistakin tekstityksistä sekä vanhentumaan päin olevasta valikoimasta. Useimmat uutuudet ovat toissavuotisia tai sitä vanhempia.

Jori Virtanen

HBO Nordic

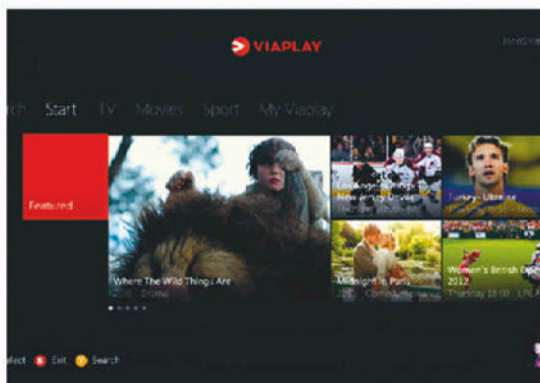
Alusta PC MOBIILI (X360 KEVÄÄLLÄ) Aloitti Suomessa 2012 Toimintamalli TILAUS Hinta 14,95€ / KK



HBO on kanava, jonka tarjonnasta on helppo pitää. Isolla rahalla tehty viihde on paikoin ronskia, paikoin villiä ja aina hyvin tehtyä. Katalogia piisaa ja käynnis-sä olevien sarjojen uudet jaksot rantautuvat jenkki-lästä vain vuorokauden viiveellä, tekstityksineen päi-vineen. Palvelun toteutus tekee kuitenkin parhaansa, että katsoja pysyisi poissa. Laitetuki on vaatimaton, teräväpiirtoa ei tarjota mobiiliin ja palvelua voi käyt-tää korkeintaan viidellä eri laitteella ja vain yhdellä

niistä kerrallaan. Turha siis toivoa, ettei mikään pariskuntaa suurempi yksikkö HBO:n rajoituksia harmittelisi. Yksittäistakin käyttäjää ärsyttävät tekniset ratkaisut. Yhteyden pätkintää varten varattu puskuuri on olematon, mikä haittaa varsinkin mobiilia katsomista. HBO ei myöskään muista mihin kohtaa jaksoa jäätin, toisin kuin pahin kilpailija Netflix. On vaikea ymmärtää, miten näin perin pohjin kelvottomat ratkaisut ovat päässeet läpi. 15 euron kuukausihinta (tai satasen vuosipanos) tuntuu tässä valossa ikävän suolaiselta.

Jori Virtanen

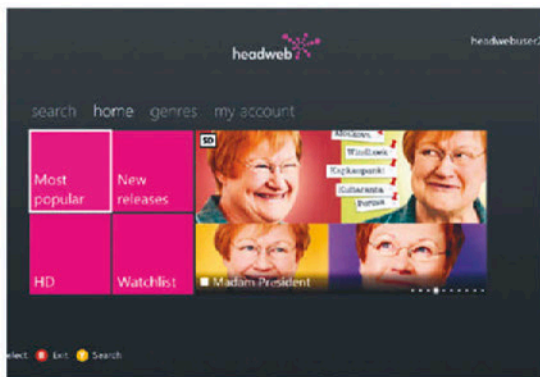


Viaplay

Alusta PC PS3 X360 MOBIILI Toimintamalli YHDISTELMÄ Hinta VAIHTELEE

Viasatin alla toimivalla Viaplaylla on tarjota tämän hetken suu-rin sarjojen ja elokuvien valikoima. Palvelussa on kolme tilaus-tasoa – 3,95, 7,95 ja 16,95 euroa – joihin saa halutessaan mu-kaan tv-sarjat, elokuvat sekä NHL:n. Kuukausimaksu ei kui-tenkaan kata uutuuselokuva, joista pitää maksaa muutaman euron vuokra. Palvelu toimi testeissä hyvin, joskaan Netflixin erinomaiselle tasolle Viaplay ei noussut. Varsinkin verkkose-laimessa elokuvat kieltäytyivät välillä toimimasta ja tekstitys-ten vaihtamisessa oli ongelmia. Teräväpiirtoista materiaalia on myös verrattain vähän, mutta muutoin Viaplayn anti on tyydyt-tävä ja erityisesti lapsiperheille palvelu voi olla kokeilemisen arvoinen runsaan lastenohjelmavalikoimansa ansiosta.

Arttu Rajala



Headweb

Alusta PC PS3 X360 IPAD Toimintamalli VUOKRA Hinta 2,99–3,99€ / 48h

Headweb tarjoaa palvelua, joka vastaa lähinnä fyysistä leffa-vuokraamo. Jokaisesta elokuvasta tai sarjan jaksosta mak-setaan erikseen, mutta uutuusvalikoima on kilpailijoihin verrat-tuna mainio. Palvelun suurin kompastuskivi on käytettävyyys. Esimerkiksi verkkosivut ovat harmillisen epäselvät ja täynnä käännösongelmia. Lisäksi palvelun käyttöliittymät ovat alus-tasta riippumatta vaatimattomat ja selailu on hankalaa.

Arttu Rajala

LARA CROFT

TOBY GARDIN seikkailijatar on pelimaailman kuuluisin naissankari.

Lara Croftin nousu ajoittui 1990-luvun lopun pelibuumiin. Viehkeä mutta nokkela arkeologineito pötkötti osaltaan Playstationin suosiota nuorten miesten keskuudessa. Luodessaan hahmoa Core Design ja Toby Gard eivät halunneet tehdä stereotyyppistä bimboa, jollaisiksi he pelien naishahmoja tuohon aikaan luonnehtivat. Muutaman version jälkeen Laura Cruzista kasvoi Lara Croft – vahvaluonteinen seikkailijatar ikonisine shortseineen ja kurveineen. Tomb Raiderin suosio pakotti kehittäjät tekemään nopeasti jatko-osia, mikä lopulta kävi rasitteeksi. Studio päätti tappaa Laran The Last Revelationissa. Hahmo teki kuitenkin nopean paluun ja on pysynyt sängen samantyyllisenä ajan mittaan. Vasta uusimmassa Tomb Raiderissa esiintyvä nuori Lara muuttaa hahmoa realistisemmaksi, millä tavoitellaan myös naispelaajia.





18
www.pgl.info

XBOX 360 XBOX LIVE

PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

PC
DVD
ROM

IRRATIONAL
GAMES

2K
GAMES

'TODELLA
MIELENRÄJÄYTTÄVÄ KOKEMUS'
THE GUARDIAN

'HÄMMÄSTYTTÄVÄ,
ROHKEA JA OHITTAMATON'
OFFICIAL XBOX MAGAZINE



BIOSHOCK INFINITE

PARHAAN
FIRST PERSON SHOOTER -PELIARVOSTELUN
SAANEEN PELIN TEKIJÖILTÄ*

JULKAISU 26.3.2013

BIOSHOCKINFINITE.COM

*Based on metacritic average rankings across available platforms. © 2002-2013, Take-Two Interactive Software, Inc. Developed by Irrational Games. BioShock, BioShock Infinite, BioShock Infinite: Industrial Revolution, Irrational Games, 2K Games and their respective logos are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks are property of their respective owners. All rights reserved.



NIKSINURKKA

Pikkuroinan yhdistely on kannattavaa tehokkaampien aseiden vuoksi, ja ehostukset näkyvät muutenkin kuin plussina vahingossa. Lankunpätkästäkin saa paljon asenteellisemmän, kun sen päähän pulittaa muutaman teränpalasen.

THE LAST OF US

PLAYSTATION 3

14. KESÄKUUTA

Helteille on tiedossa kovaa kilpailua, kun Naughty Dogin uutuus saapuu kesäkuussa.

Viihdeteollisuus on kalunnut maailmanlopun teemaa nälkäisen zombin lailla viimeisen vuosikymmenen ajan, mutta kysyntä ei tunnu silti hiipuvan. Peleissä ja elokuvissa monesti nähty tuhon jälkeinen maailma on kuitenkin aikuistunut komeasti ajan myötä tarinoiden keskittyessä tehosteiden ja tuhoajien sijaan pikemminkin persooniin ja heidän inhimillisyyteensä.

Värikäs ja paikoin jopa humoristinen Uncharted-sarja nosti Naughty Dogin yhdeksi kirkkaimmista tähdistä Playstation 3:n kehittäjätaivaalla, joten upoudella The Last of Us -pelillä on niskassaan suuret odotukset. Nathan Draken kanssa seikkailleet pääsevätkin heti sinuiksi toiminnan ja tutkimisen kanssa, mutta maailma on haalistunut mustaksi ja naama kääntynyt mutrulle.

Pelaajan ohjaksissa on kovanaamainen rikollinen Joel, joka pakenee armeijan ja mutanttien valtaamasta Bostonista teini-ikäisen Ellien kanssa. Ellietä ei tarvitse taluttaa taisteluiden läpi ensiapua jatkuvasti antaen. Kehityksessä onkin panostettu erityisen paljon tekoälyyn, jonka pitäisi näkyä niin Ellien kuin vihollistenkin toimissa. Matkalla tulee vastaa muitakin ihmisiä, mutta näiden motiiveja tai reaktiota kaksikkoon ei olla vielä paljastettu.

Synkän ja yksinäisen maailman tärkeimpiä kannuskiäviä on kehittäjien kyky kirjoittaa kiinnostava tarina, joka pistää hahmot kaiken keskipisteeseen. "Aikuinen ja lapsi

maailmanlopun jälkeisessä maailmassa" on teema, joka toimi upeasti esimerkiksi The Walking Deadissä sekä kirjasta elokuvaksi kääntyneessä Tiessä, joten korniudestaan huolimatta aihe on toimivaksi havaittu.

Virukselle altistuneet ihmiset muuttuvat ajan myötä sienen kontrolloimiksi peidoiksi, mutta viholliset ovat erilaisia evoluution asteesta riippuen. Esitellyt kaksi eri vihollistyyppiä olivat silkkään päälle juoksemiseen luottavat Runnerit sekä äänen perusteella saalistavat Clickerit. Yksittäisiä Runnereita voi pätkiä ojennukseen silkoilla luuvitosilla, mutta isomman joukkion käydessä päälle eri suunnista on paras ta juosta itsekkin etämmälle.

Joel ei kestä pitkään taistelussa mutantteja vastaan, joten päätön säntäily ja seinille räiskiminen johtaa varmimmin panosten sekä puhdin loppumiseen. Selväksi tämä käy erityisesti sokeiden clickereiden kanssa, jotka pystyy pudottamaan

vain tarkoilla päälaukauksilla. Lippaiden loppuessa voi tarrata vielä kättä pidempiin, joita on tarjolla lankusta macheteen. Myös hiljaisemmat iskut onnistuvat, ja taktinen pelaaja voikin viskata lasipullon huoneen perälle saastuneita hämmentämään. Selän takaa yllätetty mutantti hiljenee kuristuksella tai äänekäämmällä puukotuksella. Varovaisin pelaaja voi myös hiljentyä paikalleen ja nähdä vihollisten siluetit seinien läpi, mutta tämä poistaa mörköjen luomat yllätysmomentit ja pakokauhun.

Panosten loppuessa voi vielä tarrata kättä pidenpään



Varusteitaan pystyy ehostamaan nurkista löytyvillä hajanaisilla tarvikkeilla, jotka on jaoteltu eri välineitä varten. Nikkarointi vie Joelilta aina muutaman sekunnin, joten lääkepakauksia ja muita tarpeita ei aleta leikkaamaan ja liimaamaan kesken kahinoinnin.

Pelin maailma ja alueet ovat itsessään rajattuja ja lineaarisia, mutta maisemiin ja hahmoihin on niputettu paljon kauniita yksityiskohtia. Eri alueet tuntuvat erilaisilta ja sisätiloissakin nähdään vehreyttä sekä vedenpaisumusta. Hahmomallinnukset ovat upean eläviä ja pikkutarkkoja erinäisiä kulumia ja Ellien pisamia myöten. Realistinen ulkoasu kielii elokuvamaisuudesta, johon pelin välikohtaukset varmasti kaartuvat.

Testauksen jälkeinen fiilis oli sama kuin ennakoasenne: The Last of Us tulee tarjoamaan juurikin sen perustoimivan toimintaseikkailun, jonka mekaniikat ja elokuvallinen rikkaus ovat olleet Uncharted-peleissäkin läsnä. Last of Usin vetovoima on käsikirjoittajien rohkeudessa käsitellä hahmojen inhimillisyyttä ja elämästä kamppailua aikuismaisesti. Pelin julkistusvideo kohahdutti brutaalilla väkivallallaan, joka on kuitenkin vain yksi shokkielementti muiden joukossa. The Last of Us vaikuttaisi olevan synkkää viihdettä keskelle kessää, ja se muistettaneen myös yhtenä Playstation 3:n isoimmista lopunajan peleistä.

Raine Laaksonen

RAHAKO RATKAISEE?

EA vakuuttaa, ettei pelissä voi ostaa voittoja. Rahalla ei siis voi korvata tarjottua taistelukenttää, mutta sillä voi nopeuttaa kokemuksen kertymistä tai tuunata armeijansa päheämmäksi.



COMMAND & CONQUER

Pitkän linjan strategiapelisarja loikkaa F2P-palveluksi.

PC

2013

Uusi Command & Conquer on pitkän kehityskaarensa aikana ehtinyt kokemaan monenlaista. Generals 2 -lisänimi on nyt pudotettu pois, mutta free-to-play-mallin kaavailtu pitkäaikainen pelipalvelu perustuu edelleen kyseiseen maailmaan, jossa GLA mellastaa EU:n ja APA:n kanssa kamppailien maailman herruudesta. Peli hyödyntää Frostbite-pelimoottoria, ja tämä muuten näkyy. Vaikka peli ei puske moottorin suorituskykyä äärirajoilleen, näyttää ryske upealta, ja Frostbiten käyttö lupaa myös hyvää pitkän ajan tuelle sekä jatkokehitykselle.

C&C tarjoaa pelaajilleen kolme osapuolta ja neljä pelimuotoa. Pelasin peliä noin 45 minuutin ajan yksin ja seurasin samalla kahden muun journalistin moninpeliyrityksiä. Näkemäni perusteella uskon, että Victory Games tulee toimittamaan sarjan maineen arvoisen pelin. Ensimmäinen erä sisältöä ei varsinaisesti näyttänyt mitään täysin uutta, mutta toivon mukaan kehittäjät pystyvät laajentamaan peliä jatkossa. Studion mukaan myöhemmin saatetaan julkaista myös tarinallinen pelimuoto tai minikampanjoita, jos niille vaan löytyy kysyntää.

Skirmish-pelimuodossa testaamani kartta tarjosi paljon strategisia ja taktisia vaihtoehtoja. Pelasin GLA:lla EU:ta vastaan, mikä tarkoitti raskaita tankkeja ja helikoptereita vastustajan nurin jyrkimiseen. Skirmish on yksi kahdesta PvP-pelimuodosta, ja aaltoihin perustuva co-op-pelimuoto Onslaught on näistä toinen. Victory Games väittää, että kehityksen alla on useita tuoreita versioita RTS-genren tutuista pelimuodoista myöhemmää varten. Moninpeli (PvP) tarjoaa perinteisen deatchmatchin ja dominationin.

On mielenkiintoista nähdä lämpenevätkö fanit Command & Conquer -palvelulle yksittäisten pelien sijaan. Vaikuttaa myös siltä, että kehittäjä aikoo lisätä juonta ja uusia lukuja suureen tarinaan. Testisessiossa tuottaja Tim Morten väläytti jopa mahdollisuudesta lisätä mukaan neljännen universumin. Tätä ennen nähdään silti luultavasti lisää osapuolia Generalsiin.

Bengt Lemne (GR Iso-Britannia)



JÄLKIPELI

Suoritusta luvusta palkitaan parhaimmillaan kolmella tähdellä. 40 keräämällä saa päätarinan ohelle Aftermath-epilogin, joka sijoittuu pääpelistä poiketen Gears of War 3:n jälkeen.

GEARS OF WAR: JUDGMENT

XBOX 360

22. MAALISKUUTA

Tunnustelimme Hampurissa tuomiopäivän tunnelmia Xbox 360:lla.

Reeberbahnin kupeessa sijaitsevalla musiikkiklubilla raikasi rock-sointujen sijaan Gears-joukkojen huudot ja Lancerin jylinä. Ennakkotesti aloitettiin yksinpelillä, jonka tarina sijoittuu aikaan ennen ensimmäistä Gears of Waria, minkä lisäksi sotaa käydään Damon Bairdin johtaman Kilo-joukkueen näkökulmasta. Peli käynnistyy hämmäntävissä mainingeissa, kun tiimi raahataan kesken taustalla riehuvien taisteluiden kenttäoikeuteen. Mikä kumma on niin tärkeää, että tässä tilanteessa aletaan kärehtyä? Vastausta selvitetään yksitellen jäsenten todistuksissa, joita pelaaja pääsee tietysti sitten ohjaamaan. Dialogi tuiman kentätuomarin kanssa pyöri siten pelin päällä – tai ainakin silloin, kun aseiden jylinä hetkeksi hiljentyi.

Pelin mantra vaikutti olevan ”enemmän ja nopeammin”. Vyötaronkorkuisten suojen takana kyykitään edelleen, mutta vauhtia ja vaarallisia tilanteita on aina vain enemmän. Jo aseiden vaihdon siirtäminen pois ristiohjaimesta ja kranaattien heittäminen vaihtaminen LB-painikkeeseen tekevät touhusta selkeästi nopeampaa. Myös vihollisia asetelee vastaan moninkertainen määrä. Pelin tempo nostavat myös uudet aseet, kuten puolilautomaat-tinen tarkkuuskivääri sekä kranaatinheitin.

Kenttäsuunnittelu ei näyttänyt hassummalta,

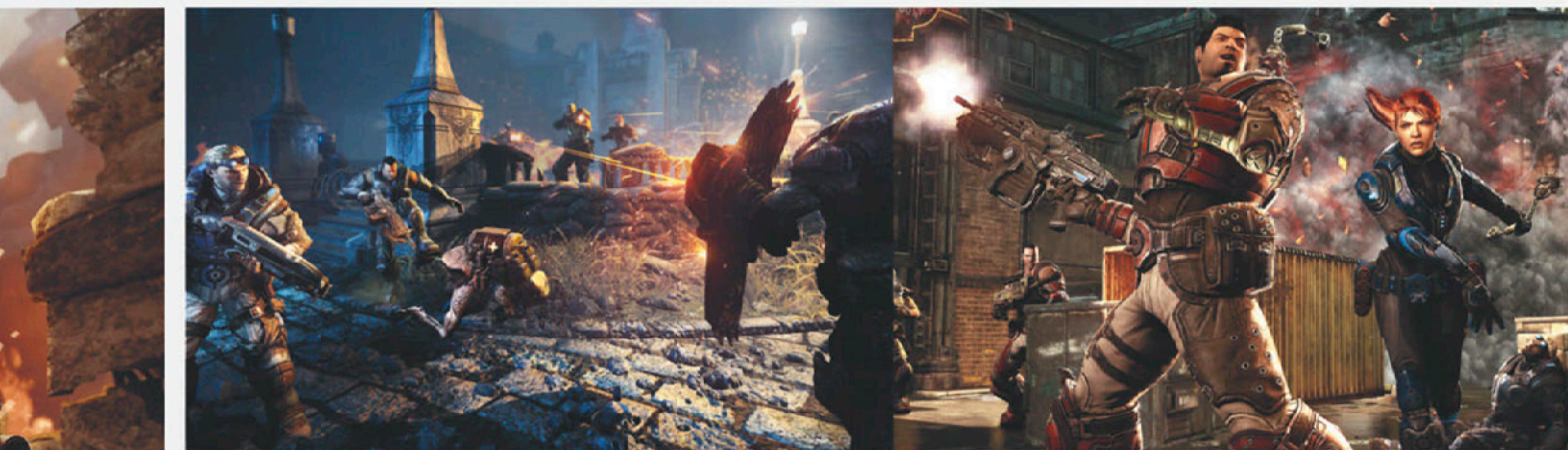
Pelin mantra vaikutti olevan ”enemmän ja nopeammin”

mutta toisaalta mitään kovin uutta tai erikoista ei kannata odottaa. Ensimmäisessä tehtävässä seikkailtiin Halvo Bayn kaupungissa locustien ensihyökkäyksen jälkeen, joten asuinseudut ovat ainakin aluksi paremmassa ja värikkäämmässä kunnossa kuin muissa Gearseissa. Kaupunkikierroksen lisäksi varhaisissa näytöksissä seikkailtiin huikean kartanon, mutta myös harmaan sotilastukikohdan maisemissa.

Yksinpelin suurimmat uutuudet ovat Declassified-lisähaasteet sekä suoritusta mittaava tähtijärjestelmä. Vapaaehtoisesti käynnistettävät haasteet lisäävät sop-paan esimerkiksi vaikeampia vihollisia, aikarajoja tai vaatimuksia käyttää tietynt-laisia aseita. Haasteet tuntuivat aluksi helpoilta, mutta pelin edetessä ne löivät nopeasti luun kurkkuun. Luultavasti ne toimivatkin parhaiten kaverin kanssa pelatessa.

Sarjalle ominaisesti myös yhteistyöpelimuotoja ja kilpailullista monipeliä on tiedossa useiden pelimoodien muodossa. Kampanjan jälkeen testiin päätyi vanhan

Horden syrjäyttänyt Survival-pelimuoto. Horden tavoin viiden pelaajan ryhmä pyrkii puolustautumaan alati kasvavia Locust-aaltoja vastaan ja samalla suojelemaan yhtä kolmesta kartalle merkitystä avainkohdasta. Jos ”heinä-sirkat” pääsevät kentän loppuun ja tuhoavat generaattorin, päättyy peli pelaajien tappioon. Aaltoja on Horden



MACHOMANIAA

Sekä ääninäyttely että visuaalinen puoli näyttivät olevan kunnossa. Erityisesti grafiikkamoodorista on saatu puristettua irti vielä viimeisetkin mehut.

50:n sijaan vain kymmenen, mutta ne ovat sitäkin ruuhkaisempia ja vaikeampia. Näin Survival-ottelut eivät veny monituntisiksi, mutta ne lupaavat silti yhtä hyvin haastetta.

Parin helpon aallon jälkeen vihollisia ravasikin puolustusasemiin valtavasti ja jo Normal-vaikeustasolla porukallamme oli vaikeuksia selviytyä. Tiivis tiimpeli, ahkera kommunikointi ja hahmoluokkien vahvuuksien mukaan pelaaminen ovat käytännössä välttämättömyyksiä, jos Survivalista mieltä voittoa. Neljä luokkaa – sotilas, insinööri, tiedustelija sekä lääkintämies – vaikuttivat mukavan erilaisilta ja toisiaan täydentävilä. Erityisen tärkeäksi muodostui sotilas, sillä vain hän sai jaettua muille lisäammuksia. Ilman niitä kun ei ollut mitään mahdollisuuksia kellistää suurilukuisia vihollislaumoja.

Survival vaikutti tunnin pelaamisen jälkeen erittäin lupaavalta. Pettymys tuli kuitenkin kenttien määrästä. Survivalille ja tämän kilpailulliselle versiolle eli Overrunille on julkaisussa tiedossa vain neljä kenttää. Näiden lisäksi on toki vielä neljä muihin moninpelimuodoille tarkoitettua taisteluareenaa, mutta kahdeksan kentän kokonaismäärä tuntui auttamattoman köyhältä. Ladattavina lisäosina julkaistaan vuoden aikana kolme kenttää molempiin, mutta eivätpä ne tietysti ilmaisia ole.

Kilpailullista moninpeliä ei päästy tapahtumassa kokeilemaan. Sen uutuudet ovat kuitenkin jo hyvin tiedossa. Uusia pelimuotoja ovat Overrun sekä kaikki vastaan kaikki -hengen mukainen Free for All. Overrun eroaa Survivalista siinä, että toinen joukkue ottaa Locustien roolin toisen tiimin puolustaessa Gog-sotilaina. Jos kenttien ja aseiden tasapaino on kunnossa, voi Overrun hyvin osoittautua Judgmentin parhaaksi anniksi. King of the Hill -pelimuodon poisjättäminen harmittaa henkilökohtaisesti, mutta tilalla on kuitenkin uusi (tai siis Call of Dutyä suoraan lainattu) Domination.

Gears of War: Judgment näyttää oikein mukavalta julkaisulta isoluisen toimintapelisarjan ystäville. Tutut elementit ovat mukana, mutta uusilla mausteilla ja koristeilla varustettuna. Itse odotan peliä erityisesti yhteistyöpelimuotojen takia, sillä sekä kampanja että Survival näyttäisivät tarjoavan mukavasti pelattavaa. Pelinopeuden nousu ei haittaa näissä, mutta jää vielä nähtäväksi, kuinka se muuttaa kilpailullisempia taisteluja verkossa. Ennen lopullisen tuomion tekemistä vaadimme siis vielä vähän aikaa pelin kanssa, mutta arvion voi käydä lukemassa verkkosivuiltamme.

Arttu Rajala

UUSI ALKU

Vaikka kyseessä on sarjan kolmas osa, se on silti oma kokonaisuutensa. Ensikertalaisille on tulossa johdanto, joka päästää mukaan pelimaailmaan.



THE WITCHER 3: WILD HUNT

Noiturin synkkä matka huipentuu avoimessa maailmassa.

PC PS4

2014

Maailma on kaaoksen partaalla. Ilmassa leijuu palaneiden kylien katku. Niifgaardin imperiumi on iskenyt hampaansa Pohjoisiin kuningaskuntiin. Alla muhii jotain vieläkin vaarallisempaa, mikä saa ihmisten pikku konfliktit näyttämään lasten leikiltä. Pelaaja pääsee vaikuttamaan tulevaan tutun Geralt Rivialaisen roolissa. Sarjan päätösosasta luvataan tähän asti henkilökohtaisinta seikkailua, jossa kynnisen noiturin harvat raikkaimmat ovat uhattuina.

Wild Huntissa on paljon tuttua, mutta nyt mukaansatempaava fantasia sekä brutaali taistelu halutaan siirtää täysin avoimeen maailmaan. Peliin työstetään 30 kertaa enemmän lääninä kuin Witcher 2:ssa oli, pääjuoneen kuuluvia tehtäviä luvataan 50 tunnin edestä ja toiset mokomat saa sivuteh-

Hirviönmetsästäjä saa käyttöön ehostetun taistelusysteemin

täviä kahaamalla. Luvut ovat järjestyttäviä varsinkin siksi, ettei pelimaailma ole geneerinen. Jokaisella alueella on oma ekosysteeminsä, kulttuurinsa ja maantieteelliset piirteensä. Pelimaailma ulottuu Skelligin tuluisista saaristoista Novigradin satamakaupunkiin ja villiin, sodan pyyhkimään luontoon. Kylien asukkaita voi nähdä puolustautumassa petoja vastaan, mutta nämä eivät ole skriptattuja kohtauksia, vaan dynaamisia tekoälyn tuotteita.

Hirviönmetsästäjä saa käyttöön ehostetun taistelusysteemin, jossa liikkeiden määrä on viisinkertaistettu. Lisäksi kehittäjät korostavat, että taistelumenestys riippuu puhtaasti pelaajan taidosta hyödyntää kaikkia kykyjä ja taktiikoita, joihin kuuluvat sapelinkalistelun lisäksi taia, ansat ja pommit. "Witcher Sense" puolestaan auttaa vihollisten heikkouksien havainnoinnissa ja noituri voi myös ottaa ruumista vainun etsiessään tappajaa.

Uusi pelimoottori ei ole vielä valmis, mutta jos kehityksessä ylletään kunnianhimon tasolle, peli pyyhkii edeltäjiään lattialla ja syöttää ne koirille.

Kimmo Pukkila



ARMY OF TWO: THE DEVIL'S CARTEL

Kuinka pitkälle kahden miehen armeijalla pötkitään?

PS3 X360

28. MAALISKUUTA

Kokeilin ensimmäistä kertaa Army of Two: Devil's Cartellin demoa marraskuussa. Se oli köpelössä tilassa, eivätkä keskinkertaiset grafiikat ja kunnianhimottomuus jättäneet paljoa toivoa siitä, että tällä testosteronisarjan kolmannella osalla olisi suurta tulevaisuutta edessään. Olin kuitenkin positiivisesti yllätynyt niistä parannuksista, joihin uudelle testikerralla törmäsin.

Peli on jaettu 5-10 minuutin kohtauksiin, joissa mennään joko lineaari-

Army of Two tuntuu vieläkin kunnianhimottomalta projektilta

sesti paikasta toiseen tai kurmotetaan vihollisiaaltoja Gears of Warin Horden tyyliin. Vastustajien tekoälyssä ei tosin ole varsinaisesti hurraamista. Jokaisen näytöksen lopussa jaetaan käteisbonuksia, joilla voi tuunata sekä aseita että hahmoja. Määrä on aina sama, riippumatta voittajasta. Minä voitin jokaisen erän, vaikkon selvästi ollut yhtä tehokas kuin kaverini.

Minua huolestutti pelin yksipuoleisuus, mutta katakombeissa meininki muuttui. Yksi pelaaja kantoi pistoolia sekä taskulamppua, jolla valaista viholliset kaverilleen. Tästä sai irti paljonkin hupia co-opissa, kun vihollisten loikkaessa kulman takaa sai olla tarkkana minne taskulampullaan sohi. Yksi jäljellä olevista ongelmista on suojautumisjärjestelmä, joka ei tunnu toimivan yhtään niin hyvin kuin Gears of Warissa tai Insomniacin tulevassa Fusessa.

The Devil's Cartellin tarina on hienoinen paradoksi, koska vaikka kehittäjät vakuuttavat sen olevan nyt vakavampi, ei sillä tai hahmoilla tunnu olevan kauheasti merkitystä. Hahmonkehityksestä kertoo kaiken se, että päähenkilöiden "nimet" ovat Alpha ja Bravo.

Kaiken kaikkiaan uusi Army of Two tuntuu vieläkin melko kunnianhimottomalta projektilta, jolla ei ole mitään erityistä pointtia. Toivotaan, että co-op-mekanikan ansiosta siitä löytyisi silti tarpeeksi viihdettä.

Bengt Lemne (GR Iso-Britannia)

GAME OF THRONES™

FIVE KINGS. ONE THRONE.



OUT NOW ON
BLU-RAY™ & DVD

HBO

©2012 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and related service marks are the property of Home Box Office, Inc. Distributed by Warner Home Video.



discshop★fi

ENTERTAINMENT GUARANTEED

Taiivas & helvetti

Odotettu **Bioshock Infinite** tulee kaappoihin näinä päivinä. Petter Hegevall tapasi Ken Levinen helmikuussa Bostonissa ja jututti suunnittelijaa siitä, miksi Irrational Gamesin pelit erottuvat muista **toimintagenressä.**





Juttukeikat eivät ole pelkkää glamouria. Laskeuduin kylmään ja pyryiseen Bostoniin yhdeksäntuntisen lennon jälkeen lopen uupuneena. Toivoton selkäni vihloi väsymystään ja ajatus lämpimästä punkasta oli ainoa asia, mikä piti minut valveilla. Matkalla hotellille Bostonin keskikaupunki oli epätodellisen hiljainen, ja taksikuski kertoi, että kolme päivää aiemmin iskenyt lumimyrsky oli lamaannuttanut koko kaupungin. Sellainen on talvi Amerikoissa. Päivän levon (ja säännöllisten hampurilaisaterioiden) jälkeen olin lopulta valmis vierailemaan Irrational Gamesillä. Looking Glass -veteraanien 1997 perustama studio tunnetaan loistavasta Bioshockista, ja 26. maaliskuuta tiimi on viimein valmis nostamaan sarjan taivasiin uudessa Bioshock Infinitessä.

Muistan vielä elävästi ensimmäisen matkani merenpohjaan studion alkuperäisessä yllätyshitissä. Pelissä yhdistyivät jännittävät ja sangen mielenkiintoiset teemat monimutkaiseen ja älykkäästi kirjoitettuun tarinaan äärikapitalismin seurauksista, kun kaikki uhrataan objektivisille ja eristäytyneelle eliittiyhteiskunnalle 200 metriä pinnan alapuolella. Bioshock onnistui nerokkaasti ja tunnelmallisesti välittämään jotain, joka on suurempaa kuin mitä valtaosa muista toimintapeleistä on tässä konsolisukupolvessa tehnyt. Seikkailu oli ääriään hienovaraisia nyanseja, ja pelisuunnittelu erottui kirkkaasti ennalta arvattavista "Hollywood-toimintapeleistä", jotka käytännössä toistavat yhtä ja samaa kaavaa.

Bioshock oli niitä harvoja pelejä, jotka herättivät kiinnostusta sekä hardcore-pelaajissa että interaktiiviseen viihteeseen vasta tutustuvissa skeptikoissa. Tällaisesta universaalista vetovoimasta ei ole vähiten kiittäminen johdonmukaista kuvasuunnittelua, joka henkii Gotham Decoa ja voimakasta, lumoavaa 40-luvun arkkitehtuuria. Sen lisäksi pelissä kohdataan myös tärkeitä moraalisia valintoja, jotka vaikuttavat seikkailun

Bioshock oli ääriään nyanseja ja mielenkiintoisia teemoja

Irrational Games vetosi kaikenlaisiin pelaajiin

kulkuun Rapturessa. Pala palalta merenalaisen kaupungin karmiva kohtalo valkenee, tehden peliympäristöstä yhden puraisevimista paikoista koskaan. Käänteitä ja ratkaisuja – ainakin minusta viimeiset tunnit rakentuivat ensiluokkaisen hienosti.

Bioshock muutti toimintagenreä. Se rikki perinteisiä kaavoja ja sai kyseenalaistamaan, miten pahasti nykyiset sotapelit aliarvioivat pelaajien älykkyyttä. Tästä merkkipaalusta on nyt kulunut kuusi vuotta. Irrational Games ei ole onneksi jäänyt lepäämään laakereilleen, vaan on kehittänyt uutterasti hengellistä jatko-osaa alkuperäiselle Bioshockille.

Tapasin Ken Levinen, Irrationalin johtajan ja Bioshockin luoja, toisen kerroksen kokoushuoneessa studion sangen vaatimattomassa päämajassa. Mies näytti vasta heränneeltä: huppari päällä, kädet puuskassa ja tukka joka suuntaan pystyssä. Nähtävästi tiistaina, jona studiolla vierailin, oli yleinen vapaapäivä ja lähes koko tiimi oli kotona perheineen ja ystävineen. Ei kuitenkaan Ken, joka oli studiolla yhdessä Irrationalin taiteellisen johtajan ja pääkäsikirjoittajan kanssa kertoakseen meille Bioshock Infiniten taustalla vaikuttavista ajatuksista ja ideoista. Näytettyään lyhyen trailerin, varhaisia konseptikuvia ja vitseiluaan tovin siitä, kuinka he näkivät noin kahdessa sekunnissa että olen ruotsalainen, he alkoivat tykittää mielenkiintoisia anekdootteja kuluneen yhdeksän vuoden ajalta, valottaen lähestymistapaansa ja omia toiveitaan Bookerin keikalle pilvien yläpuolella.

Bioshock Infinite alkaa soutuveneestä. Pari keltaisiin sadetakkeihin sonnustautunut tyyppi väittelee siitä, miksi he suostuivat soutamaan Pinkerton-agentti Booker DeWittin majakalle keskellä yötä. Aallot lyövät veneen reunuksia ja sade rajoittaa näkyvyyttä. Lopulta Booker näkee majakan nousevan usvasta veneen läheystyessä pientä saarta. Jo muutamaa minuuttia myöhemmin istutaan vyötetynä avaruusrakettissa, joka kantaa paniikissa parkuvaa agenttiämme läpi synkkien pilvien. Yhtäkkiä edessä levittäytyy kultainen kaupunki, joka leijuu satoja metrejä sateen piiskaaman majakan yläpuolella. Booker vetää syvään henkeä, ja syystä.

Columbia on yksi vetovoimaisimmista peliympäristöistä, mitä eteen on tullut. Verrattuna karmivaan Raptureen se on kuin toisesta maailmasta. Bioshock Infinite sijoittuu Herran vuoteen 1912, ja viktoriaanisen ajan sulava design on läsnä kaikissa yksityiskohdissa, joita Irrationalin taiteilijat ovat ruudulle loitineet. On vauvauttavan tuntuista kävellä promenadilla, ihaila sankkoja kukaistutuksia ja nauttia ympäröivästä taivasta. Alkuunsa Infinite esiintyykin täydellisyys kehtona. Vaikutelma ei säily pitkään, sillä jo aika pian ensimmäinen pintakerros repäistään pois ja kaupungin ruma ydin alkaa valjeta. Karnevaali täynnä herrasmiehiä ja hyvin pukeutuneita naisia saa

epämielellä käänteen, kun lavalle tuodaan kahleissa valkoinen mies ja musta nainen – minkä jälkeen hurraavaa yleisöä pyydetään kivitämään pari.

Rasismi, fasismi ja nationalismi ovat kolme aihetta, joita Bioshock käsittelee. Uskonto ja politiikka ovat kaksi muuta. Columbian profeettana ja pelastajana esiintyy Zachary Hale Comstock, joka tuputtaa jatkuvaa teollista optimismia ja lupauksia siitä, miten vahva usko jumalaan voi pelastaa kenet tahansa. Pelaaja huomaa jo ensimmäisen tunnin aikana, että koristeellisessa leijuvassa kaupungissa on käynnissä sisällissota. Siinä ei ole kyse vain rauhasta, vaan Kuolemantähteen vertautuvasta valtavasta aseesta, jolla on jo kauan sitten toteutettu erilaisia iskuja maakohteisiin.

Columbia on jotain enemmän, jotain mitä pelaaja ei ensi alkuun näe. Irrational käyttää Infinitessä samantyyppistä tarinankerrontaa kuin alkuperäisessä Bioshockissa. Tällöinkin ympäristön tutkiminen on avain vastausten löytämiseen ensimmäisten tuntien herättämiin kysymyksiin. Sota Founder-joukkojen ja kapinallisen Vox Populin välillä tuntuu sitä selvemmältä mitä pidemmälle pelissä edetään. Pieniä mutta tehokkaita viittauksia ekseptionalismin viljellään samaan tapaan kuin ensimmäisessä osassa viittauksia Ayn Randin kiistanalaiseen filosofiaan, objektivismiin.

Booker on Columbialla pelastaakseen mystisen nuoren naisen nimeltä Elizabeth, jonka nimi on kirjoitettu jo aivan alussa saatavaan postikorttiin. Jännittävä matka läpi lumoavan kauniin pelimaailman voi näin alkaa.

GAMEREACTOR Aloitetaan ihan alusta: mistä idea Bioshockiin tuli?

KEN LEVINE System Shock 2:n jälkeen päätimme yhtiönä kulkea vähän eri suuntaan. Pelihän ei ollut mikään varsinainen myyntimenestys. Työskentelimme Freedom Force -nimisen pelin, Tribesin sekä SWAT 4:n parissa. Ne olivat kaupallisempia pelejä, jotka auttoivat meitä kasvamaan ja kehittymään sekä yksilöinä että studiona. Taustalla oli aina kuitenkin halu palata takaisin System Shock 2:n perusteisiin ja kertoa perusteellisempaa tarinaa sekoittamalla roolipeliä sekä toimintaa. En rehellisesti sanottuna muista tarkalleen, kuinka keskustelut [Bioshockista] alkoivat, mutta päätimme jo aikaisessa vaiheessa, että peli sijoittuisi elittiseen utopiaan merenpohjassa. Alkuunsa kuvasuunnittelu oli modernimpaa ja Rapture oli realismiin perustuva kaupunki. Keskustelimme paljon siitä, miten voisimme tehdä merenalaisesta kaupungista uskottavan. Tuolloin joku tiimistä totesi, että sen pitäisi sijoittua suuren lasikuvun alle, jotta vesimassojen paine jakaantuisi tasaisesti suurelle pinta-alalle. Kuvasuunnitteluun aloimme harkita erilaisia aikakausia ja teemoja vasta muutamia kuukausia kehitysprosessin aloittamisen jälkeen.

GAMEREACTOR Ja miten sitten jatkoitte?

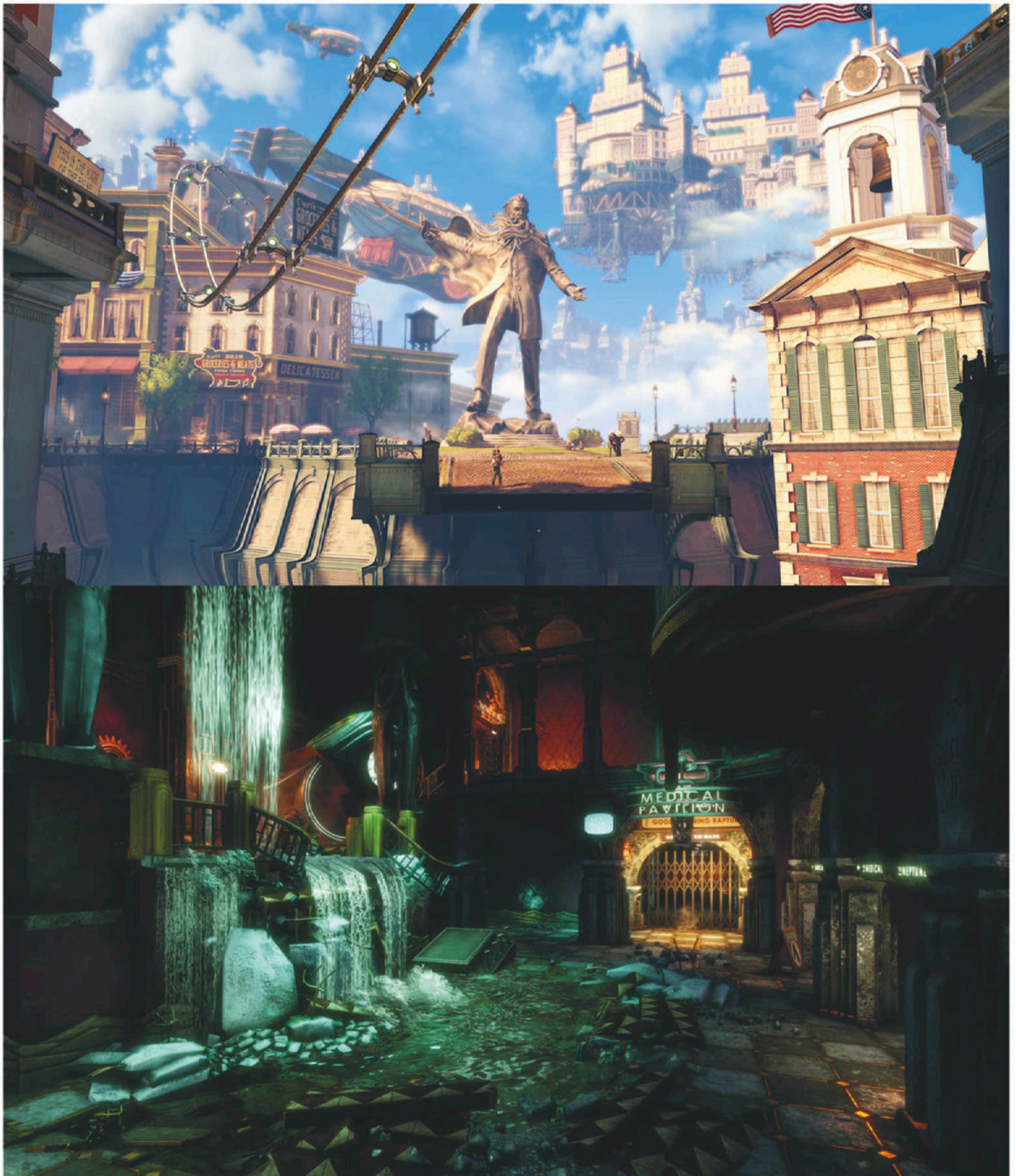
KEN LEVINE Aloimme rakentaa Rapturea ja prosessin aikana pelimaailma kävi aina vain kunnianhimoisemmaksi, sillä olimme kaikki uteliaita tutkimaan ja oppimaan. Aloimme esitellä varhaista Bioshock-konseptia eri julkaisijoille, mutta kiinnostus oli parhaimmillaankin heikkoa. Oli julkaisijoita, jotka kyllä pitivät ideasta, mutta kukaan ei halunnut satsata satoja miljoonia dollareita Bioshockiin. Voin liioittelemaan sanoa, että etsimme rahoittajaa ja julkaisijaa pari vuotta. Kun 2K Games lopulta näki demomme, he eivät tyytyneet vain ideaan ja Irrational Gamesin kanssa työskentelyyn, vaan tekivät koko studiosta tarjouksen, josta emme voineet kieltäytyä.

GAMEREACTOR Bioshock muutti jossain määrin koko toimintapelien kenttää ja se luetaan nykykukupolven parhaimmistoon. Kuinka itse näette menestyksen?

KEN LEVINE Tuskin kukaan osasi odottaa, että niin erilainen ja ennen kaikkea temaatteisesti raskas tarinavetoinen peli myisi viisi miljoonaa kappaletta. Samaan aikaan näin kuitenkin itse, että pelaajat ja pelifanit yksinkertaisesti kaipasivat toimintapeliä, joka ei haasta heitä vain mekaanisesti, vaan myös henkisesti. Monet tämän päivän peleistä olettavat, että pelaajat ovat tyhmiä ja tarvitsevat jatkuvaa kädestä pitämistä, mitä me taas Irrationalilla emme hyväksy alkuunkaan – päinvastoin. Bioshock oli ja on yhä selvä todiste siitä, että miljoonat pelaajat janoavat jotain muuta. Ja toivon todella, että Bioshock Infinite yllättää samalla tavalla kuin ensimmäinen osa teki.

GAMEREACTOR Uutisissa on puhuttu myös työntekijöiden eroista ja Bioshock Infiniten myöhästymisestä. Yhdessä nämä uutiset ovat saaneet jotkut lukijat ihmettelemään, onko Irrationalilla sisäistä turbulenssia.

KEN LEVINE Tiedät yhtä hyvin kuin minä, että toimiakseen yhtiön täytyy työllistää erityyppisiä persoonallisuksia. Ihmisluonteissa on eroa ja aina on niitä ihmisiä, jotka eivät yksinkertaisesti tahdo tehdä yhtä lisätuntia hioakseen tiettyä tekstuuria, kohtaus-ta tai äänitiedostoa. Eikä se koske vain Irrational Gamesiä, että ihmiset löytävät uusia työpaikkoja, katsovat elämänsä eteenpäin ja kokeilevat onneaan muualla. Mitä tulee myöhästymiseen, yritimme olla rehellisiä faneille ja selittää mahdollisimman selvästi, miksi päätimme siirtää pelin julkaisua neljällä viikolla. Halusimme yksinkertaisesti viilata tuotettamme vähän lisää, ennen kuin Infinite oli meistä täysin valmis. Ja kun projektia



JYRKÄÄ KONTRASTI

Bioshockissa (2007) pelaaja oli kuin sivustaseuraaja, joka tutki jo toivonsa menettänyttä, suljettua maailmaa. Rapture oli ahdistava paikka täynnä kuolemaa ja hirveitä mutantteja. Vastaavasti Bioshock Infinite:ssä tutkitaan valoisaa, avointa ja toiveikasta maailmaa, joka on täynnä elämää. Pelaaja pääsee jopa ottamaan osaa tapahtumiin uudella tavalla, mikä luo jyrkän kontrastin pelien välille.

oli työstetty kuusi pitkää vuotta, yksi lisäkuukausi hienosäätöä tuntui todella tarpeelliselta.

GAMEREACTOR Oletko tyytyväinen lopputulokseen?

KEN LEVINE Sillä ei ole väliä, mitä mieltä minä olen – sen verran olen oppinut näiden vuosien aikana. Voin istua tässä ja puhua suu vaahdossa, kuinka ylpeä olen tästä ja tuosta osasta, mutta loppupeleissä vain fanien mielipiteillä on merkitystä. Sama pätee myös myöhästymiseen ja työntekijöiden eroihin, joista juuri puhuimme. Aioin ensiksi kirjoittaa niistä Twitteriin informoidakseni faneja, mutta muutin mielen viimehetkellä, koska sillä mitä Twitterissä väitän, ei oikeasti ole väliä. Vain sillä on todellista merkitystä, miten hyvä peli on kun se julkaistaan ja miten hyvin vuosia odottaneet fanit ottavat Bioshock Infiniten vastaan.

GAMEREACTOR Mikä on kovin haaste, jonka olet kohdannut?

KEN LEVINE Kun kehitimme System Shock 2:ta ja Bioshockia, olin kauhuissani mahdollisuudesta olla liikaa vuorovaikutuksessa tietokoneen ohjaamien hahmojen kanssa. Juuri siksi päätimme kertoa valtaosan tarinasta audiotiedostojen kautta, joita pelaaja voi löytää ympäri pelimaailmaa. Bioshockissa telkesimme lasiseiniä taakse hahmot, joiden kanssa pelaaja vuorovaikuttaa ja puhuu. Meidän kannalta se helpotti paljon illuusion ylläpitämistä.

GAMEREACTOR Puhutaan siis illuusiosta, että ollaan 200 metriä merenpinnan alapuolella?

KEN LEVINE Niin. Ja myös illuusiosta, että tässä tutkitaan nyt tuhatta kaupunkia ja taistellaan omasta selviytymisestä. Peleissä on vaikeaa pitää pelaaja kiinni tarinassa ja estää pieniä virheitä pilaamasta tunnelmaa. Minun mielestäni todella harvat pelit onnistuvat tekemään tämän hyvin. Kehittäessämme Bioshockia käytimme kuukausia vain varmistaaksemme, etteivät jutut toista itseään liikaa tai ettei täsmälleen sama asia tapahdu kahdesti. Jos tietokoneen ohjaama hahmo toistaa täsmälleen samaa asiaa, karkaa pelaajalta illuusio siitä, että kyseessä on oikeasti jokin henkilö. Silloin pelaaja myös lakkaa välittämästä, ja silloin katoaa tunneside hahmoihin ja koko tarinaan, jota pelissä yritetään kertoa.

GAMEREACTOR Irrationalia on kuvailtu Bioshockin jälkeen fiksuksi pelistudioksi. Mitä mieltä olet tästä?

KEN LEVINE Tätä on kysytty ennenkin, enkä oikeastaan tiedä, mitä siihen sanoisin. Toki se on imartelevaa, mutta emme kuitenkaan tieteen tahtoon pyri siihen. Haluamme kehittää henkilökohtaisia, voimakkaita pelikokemuksia, jotka haastavat pelaajan monella tasolla. Tiedämme, että pelaajat ovat fiksuja; monet studiot aliarvioivat yleisönsä ja me emme. Irrational Games on aidosti kiinnostunut hahmoista, suhteista ja olemme hyviä ilmaisemaan juonia. Jos se saa ihmiset ajattelemaan meistä niin kuin sinun mukaasi ajattelevat, se on varmasti hyvä juttu.

GAMEREACTOR Ajatteletko samoin myös siitä, miten miljoonat ihmiset näkevät sinut pelisuunnittelijana – että olet tällä hetkellä yksi alan suurimmista visionääreistä?

KEN LEVINE Ken Levinestä on kaksi versiota. Toinen on se tyyppi, joka puhuu intohimoisesti peliprojekteistaan, vastailee fanien kysymyksiin ja ajatuksiin Twitterissä ja yrittää olla rehti ja läpinäkyvä sekä pelaajille että lehdistölle. Ne, jotka ostavat hänen tuottamiaan pelejä, kuvailevat häntä tietyntyyppisellä tavalla. Sitten on se Ken,

Halusimme henkilökohtaisemman ja emotionaalisemman kokemuksen

Ken Levine, luova voima Bioshock Infiniten takana, kuvailee Elizabethin hahmoon johtanutta kehitystä

joka ei ole edelleenkään ottanut tarpeeksi vapaata löytääkseen aikaa mennä hämmäskelle vaimonsa kanssa, vaikka häistä on kulunut jo useita vuosia. Hän paikkii töitä päivät pitkät, kärsii migreenistä, tulee töistä kotiin myöhään, on pahalla tuulella ja niin väsynyt, että pystyy juuri nyt hädin tuskin seisomaan. Nämä ovat kuin kaksi eri persoonaa. Tiedän vain sen, että yritän tehdä parhaani pelisuunnittelijana ja aion nyt ottaa lomaa matkustaakseni erittäin kärsivällisen vaimoni kanssa.

GAMEREACTOR Bioshock julkaistiin vuonna 2007 ja siitä tuli nopeasti suuri menestys.

Irrational ei kuitenkaan tehnyt suoraa jatko-osaa, vaan työsti Infiniteä. Miksi?

KEN LEVINE Tunsimme kaikki, että halusimme mennä eteenpäin; uudelleenvierailu Rapturessa ei tuntunut ajankohtaiselta. Tiesimme, ettei sama maailma lumoaisi pelaajia yhtä voimakkaasti kuin ensimmäisellä kerralla, koska nämä olivat viettäneet siellä jo 15 tuntia. Siksi päätimme kulkea toiseen suuntaan Infinitein kanssa.

GAMEREACTOR Miltä tuntui antaa Rapture toisen studion käsiin?

KEN LEVINE Se tuntui oikealta ja turvalliselta. Minulla oli tietty yleiskuva kehityksestä ja tiesin alusta alkaen, että 2K Maine koostui osaavista ihmisistä, jotka tekisivät jotain hyvää Bioshockista. Kyse on antamisesta ja ottamisesta vastavuoroisesti. 2K Games antoi meille mahdollisuuden kehittää pelin, johon kukaan muu ei halunnut investoida. Olisi ollut kiittämätöntä käydä poikkitelein Bioshock 2:n eteen ja sanoa osakkeenomistajillemme, että joudutte vain odottamaan kuusi vuotta seuraavaa osaa. Loppujen lopuksi Bioshock 2 oli todella hyvä peli, joka paransi monia asioita edeltäjästään ja tarjosi useita jännittäviä uutuuksia.

GAMEREACTOR Milloin päätös merenpohjan vaihtamisesta taivaaseen syntyi?

KEN LEVINE Idea syntyi vähän Bioshockin julkaisun jälkeen vuonna 2007. Ensimmäiset päätökset Infinitestä olivat, että peli sijoittuisi leijuvaan kaupunkiin ja että tarinan tapahtumat ajoittuisivat 1900-luvun alkuun. Seuraavat kuusi vuotta ovat olleet intohimoa haastaa itsemme ja luoda peli, joka parantaa kaikkea mitä ykkösessä teimme. Olin aiemmin kauhuissani ajatuksesta avata maailmaa, rakentaa peliin kaupunki täynnä elämää, liikettä, dynamiikkoja ja sallia pelaajan olla jatkuvassa vuorovaikutuksessa tietokoneen ohjaaman sivuhahmon kanssa. Idea todella karmi minua, ja läpi koko ensimmäisen puoliskon Elizabeth oli mykkä hahmo, jolla ei ollut järin suurta vaikutusta Bookerin seikkailuun Columbiassa.

GAMEREACTOR Eikö Elizabeth puhunut lainkaan?

KEN LEVINE Ei. Hänet suunniteltiin mykkäksi hahmoksi. Sen sijaan hän viittoi ja pysytteli taustalla. Kuten totesin, olin aivan paineessa koko ideasta, koska tietokoneen ohjaamat kumppanit ovat vaikeampia asioita, mitä pelissä voi tehdä. Ymmärsimme kuitenkin jo varhain, ettei suunnittelu toiminut, joten aloimme kaavaila Elizabethille paljon suurempaa roolia. Samalla meidän oli etsittävä näyttelijätärtä, joka voisi antaa hahmolle sen elävyyden, mitä se tarvitsi.

GAMEREACTOR Tietokoneen ohjaamia hahmoja on tosiaan usein kritisoitu kömpelöiksi tai hölmöiksi. Eikö edes aloiteta saattotehtävistä. Jos kerta olet niin kovasti pelännyt käyttäjä sivuhahmoja, miksi annoit periksi juuri tässä vaiheessa?

KEN LEVINE Koska halusimme kertoa henkilökohtaisemman, emotionaalisemman ja voimakkaamman tarinan kuin ensimmäisessä pelissä. Pelit, jotka ovat onnistuneet antamaan tekoälylle oikean elämän, ovat mahtavia ja pysyvät mielissä pitkään. Jos sen emotionaalisen siteen onnistuu luomaan pelaajan ja hahmon välille, se on sijoitus myös kerrottavaan tarinaan – ja mitä tulee meidän pelinkehittäjiänsä kykyyn kertoa tehokkaasti tarinaa, pelit ovat mediana vielä vähän lastenkengissä. Alan fokus on viime vuosina jopa siirtynyt tarinasta vähemmän tärkeisiin perusasioihin.

GAMEREACTOR Nyt alkaa tosin tuntua, että tarina ja tarinankerronta ovat taas kuumia aiheita. Viime vuoden yllätyshitti The Walking Dead oli tästä hyvä esimerkki.

KEN LEVINE Ehdottomasti. The Walking Dead teki mahtavaa työtä luodessaan uskotavia, inhimillisiä suhteita pelin hahmojen välille. Tarina ei päästänyt otteestaan ennen kuin viides episodi oli lopussa. Periaatteessa se on rakenteeltaan yksinkertainen peli yksinkertaistetun pelimekaniikan ja elokuvamaisen lähestymistavan kera, mutta ihailtavan hyvin aseteltuna, loppujen lopuksi.

GAMEREACTOR Mainitsit, että tietokoneen ohjaamat sivuhahmot ovat harvoin hyviä, mutta mitä mieltä olet Alyx Vancesta Half-Life 2:ssa?

KEN LEVINE Hän on toki yksi harvoista poikkeuksista ja minun mielestäni paras esimerkki siitä, miten tekoäly toimii kaikkein parhaimmillaan. Ninja Theory teki myös hyvää työtä tyttärensä kanssa Enslavedissä, mutta meille Alyx on ollut eräänlainen mittatikku.

GAMEREACTOR Ymmärrän. Voin sanoa, että oma suhteeni Alyxiin on yhtä kummallinen kuin ... mahtavakin. Ajattelen Alyxia aika usein. Tunnen jopa jonkinlaista kaipuuta, vaikka hahmohan on vain joukko pikseleitä. Alyx ei oikeasti ole mitään konkreettista, mutta silti merkitsee minulle paljon.

KEN LEVINE Aivan. Juuri tähän pyrimme Elizabethin kohdalla. Olemme tehneet uskomattoman paljon töitä yrittäessämme rakentaa tekoälyn, johon pelaaja voisi muodostaa jonkinlaisen oikean suhteen. Bioshock Infiniteä on kyse Elizabethista. Kaikki

**ELIZABETH**

Bioshock Infinitein varsinainen päähenkilö ei ole Booker, sankari jonka roolia pelissä pelataan, vaan vangittu nuori nainen nimeltä Elizabeth. Seikkailun alussa hän istuu valtavassa kultaishessa tornissa, jota vartioi mekaaninen jättiläislintu nimeltä Songbird. Bookerin on vapautettava Elizabeth, mutta hän aliarvioi tehtävän vaativuuden eikä osaa ennakoita monia ongelmia, joita pelastusyritys pian aiheuttaa.

liittyy häneen, ja hänen luomisensa on ollut valtava haaste. Leijonanosa vaikeudesta on tietysti liittynyt tarpeeksi kehittyneen tekoälyn ohjelmointiin, joka kattaa tuhansia erilaisia inhimillisiä reaktioita ja vuorovaikutustapoja, mutta myös oikean näyttelijättären löytämiseen – jossa olemme onneksi onnistuneet. Courtnee Draper on ollut loistava tässä osassa, joka on ollut monin tavoin varmasti henkisesti raskas ja joskus suoranaisesti ärsyttävä.

GAMEREACTOR Kuinka niin?

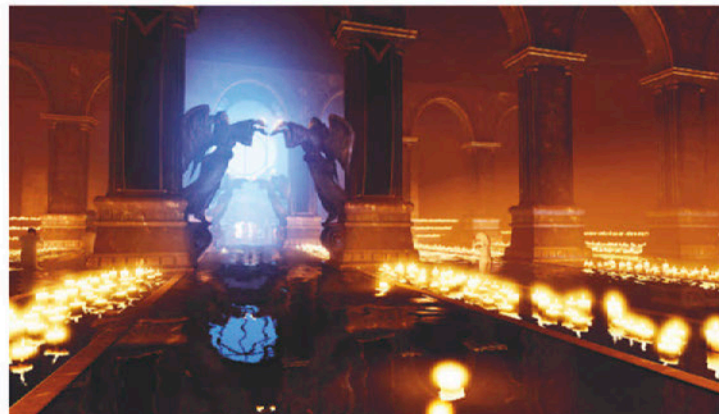
KEN LEVINE Yleensä kun peliin äänitetään, ääninäyttelijä lennätetään muutamaksi päiväksi lukemaan käsikirjoitusta ja tekemään äänitykset. Päätimme toimia eri tavalla saadaksemme välitettyä kaikki ne tunteet ja sen inhimillisyyden, mistä aiemmin puhuin. Courtnee työskenteli Elizabethin äänityksen parissa kaikkiaan yli 30 päivää. Pyy-simme häntä kuvittelemaan itsensä tietynlaisiin paikkoihin, mikä on varmasti ollut raskasta. Minulle jotkut koko kehitysprosessin parhaista ja ikimuistoisimmista hetkistä syntyivät äänistudiossamme Courteen ja Troy Bakerin kanssa.

GAMEREACTOR Pelasin kolme ensimmäistä kenttää ja olin aavistuksen pettynyt siihen, että Infinetissä voi aktivoida kompassin, joka näyttää täsmälleen mihin pitäisi mennä. Oliiko tämä vaatimus julkaisijan puolelta, jotta peli löytäisi vielä laajemman yleisön?

KEN LEVINE Ei sitä vaadittu. Se oli tietoinen valinta meidän puoleltamme ja pyyntö monilta pelaajilta, joita ärsytti opastuksen puute Bioshockissa. Lisäksi kyse ei ole mistään kompassista tai vilkkuvasta nuolesta, joka tököttää heti oletuksena ruudun reunalla. Infinetissä reittiopas on pois päältä, kunnes pelaaja tietoisesti päättää aktivoida sen. Syy sen lisäykseen on puhtaasti palautteessa, jota saimme asiasta ensimmäisen pelin jälkeen. Jotkut jäivät jumiin jo ravintolaan aivan pelin alussa ja kertoivat etsineensä kuumeisesti ulosmenoa jopa puolitoista tuntia, ennen kuin pääsivät eteenpäin. Tämä oli selvästikin epäonnistuminen meidän puoleltamme.

GAMEREACTOR Voidaan siis sanoa, että pelaajien tekojen ennakoitiin on niin ikään asia, joka aiheuttaa päänsäryä kehittäjille.

KEN LEVINE Aivan. Kaikkein isoin ongelma on se, että monet pelaajat käyttäytyvät täysin erilailla pelissä kuin oikeassa elämässä, mitä meidän on kehitettävä tieteen ennakoitava. Pelaajissa on paljon niitä, jotka tutustuvat uuteen pelimaailmaan varovaisesti ennen kuin alkavat tutkia sitä. Toisaalta vähintään yhtä moni potkaisee ensin parasta hahmoa naamaan ja alkaa räiskä villisti ympärilleen ennen kuin peli ehtii edes alkaa. Eikä se tule koskaan muuttumaan, koska koko viihdemuodossa on kyse rajojen koettelusta. Jotta voisimme ennustaa, miten pelaajat reagoivat eri asioihin pelimaailmassa, meidän täytyy tietysti testata osia pelistä monenlaisilla ihmisillä ennen jatkamista seuraavaan lukuun. Kun näytimme kakkoskentän pari vuotta sitten pelimessuilla, reaktiot Elizabethiin eivät olleet alkuunkaan sellaiset kuin olimme toivoneet. Monet vihasivat häntä, mikä ajoi meidät paniikin valtaan. En henkilökohtaisesti ymmärtänyt miksi ja mistä nämä tunteet oikein kumpusivat, joten käynnistimme pienen tutkimuksen ymmärtääksemme taustalla olevaa ongelmaa. Pelin toinen kenttä alkoi tuolloin siitä, että Booker oli vähällä hukkuu, huuhtoutui minuutit myöhemmin rantaan ja törmäsi nauravaan, tanssivaan Elizabethiin. Ymmärsimme vasta reaktiot kuul-tuamme, että pelaajat vihasivat Lizä, koska tämä nauroi ja oli iloinen, vaikka pelaaja oli aivan äskettäin käynyt kuoleman porteilla. Niinpä muutimme johdantopätkää niin, että Elizabeth auttaa nyt Bookerin vedestä pois ja pelastaa tämän hukkumiselta.



KASTETTU

Columbiaa tutkiakseen on ensin käytävä kastautumassa syntyin joessa. Uudelleensyntymä, puhdistautuminen ja toinen mahdollisuus ovat sitkeitä teemoja Infinetissä.

Kaikki tässä pelissä liittyy pohjimmiltaan Bookerin ja Elizabethin suhteeseen, ja olemme selvästikin oppineet paljon kehitysprosessin aikana.

GAMEREACTOR Merenalainen Rapture oli synkkä, paha ja pelottava paikka. Siihen nähden Columbia on onnellinen, värikäs ja taivaallinen maailma. Yritätkö kuvata taivasta ja helvettiä?

KEN LEVINE En haluaisi mennä tähän. En halua pilata kokemusta sinulle tai lukijoil-lenne. Kuten huomasit ennakkotestisi aikana, Columbia on täynnä mysteerejä aivan kuten Rapturekin. Tutkimusmatkailu on osa Bioshockia, ja tietenkin haluamme jokai-sen kuorivan maailmaa kerros kerrokselta löytääkseen itse, mitä pinnan alta todelli-suudessa paljastuu. Mutta siihen voin sanoa kyllä, että Infinite on monella tavalla ensimmäisen pelin vastakohta. Bioshock 1:ssä pelaaja oli nimetön sivustaseuraaja eksyneenä ja loukussa suuressa hautakammiossa, jossa kaikki toivo oli jo menetetty. Infinetissä pelaaja taas on aktiivisesti tapahtumissa mukana; pelaaja ei vain tarkkaile ulkopuolelta, vaan ottaa osaa kaikkeen, mitä pelissä tapahtuu. Olemme vaihtaneet synkän merenalaisen hautakammion idylliseen, valoisaan ja ylitsevuotavan kauniiseen maailmaan korkealla pilvien yläpuolella, jossa aurinko paistaa aina. Nämä ovat tois-tensa vastakohtia, mutta samaan aikaan niissä on myös paljon yhtäläisyyksiä. Jos katsotaan vaikka Andrew Ryania ja Comstockia, he ovat päällisin puolin radikaalisti erilaisia. Toinen on fasistinen ateisti ja kapitalistinen objektivist. Toinen on uskonnolli-nen nationalisti, jolla on rasistisia aatoksia. Silti he ovat myös hyvin samankaltaisia.

Käsitlemme Infinetissä teemoja, joita ei yleensä peleissä käsitellä

Nationalismia, fasismia, uskontoa ja politiikkaa

Molempia ajavat näiden vankkumattomat uskomukset. Molemmat kuvittelevat, että heillä on vastaus kaikkiin mahdollisiin kysymyksiin ja että he ovat aina oikeassa.

GAMEREACTOR Minkä viestin yritätte välittää Bioshock Infinetillä?

KEN LEVINE Näet sen, kun pelaat pelin. Haluan olla varovainen, etten paljasta liian paljon. Haluaisin myös nostaa esiin, että toivomme ja uskomme eri pelaajien muo-dostavan toisistaan poikkeavia käsityksiä siitä, mitä Infinite edustaa ja mitä puhtaasti temaattisesti pelissä viestitään. Loppujen lopuksi haluan olla kerronnassa hienova-rainen enkä antaa pelaajille valmiiksi pureskeluja vastauksia. Tässä palaamme taas siihen, miten pelaajia on aliarvioitu pääteltäessä näiden olevan keskenkasvuisia ja vähälyisiä. Emme koskaan aio sortua samaan virheeseen. Ensimmäisessä Bio-shockissa Little Sisterit ja Big Daddyt kuin myös objektivistimin peruspilarit näkyivät kapitalismin tragediana. Pelin väkivaltaa jotkut pitivät aavistuksen liian rajuna, erityi-sesti ottaen huomioon mahdollisuuden murhata lapsihahmoja, mutta meille se toimi työkaluna jonkin paljon suuremman välittämiseksi. Infinetissä päätimme jälleen hyö-dyntää useita teemoja, jotka vaikuttavat eri pelaajiin eri tavoin. Lehdistössä on kirjoi-teltu, että pelissä on kaikkea uskonnosta nationalismiin, rasismiin, ekseptionalismiin ja politiikkaan, mutta pinnan alla piilee jotain suurempaa, ja odotan innolla reaktioiden lukemista. Columbia on kaunis vain ulkopuolelta, kuten olet varmasti ymmärtänyt tähän mennessä, ja käytännössä Infinetissä on kyse yhtä paljon rasismista kuin The Dark Knightissa supersankareista. Se on enemmän kehys kuin pelin varsinaisen ydin. Voin luvata, ettet ole koskaan nähnyt vastaavaa pelimaailmaa kuin se, minkä olemme juuri saaneet valmiiksi. Et koskaan.

GAMEREACTOR Mistä olet kaikkein ylpein tässä pelissä?

KEN LEVINE Mielestäni onnistuimme useissa asioissa. Tavoitteet ovat olleet, kuten totesin, älyttömän korkealla ja Elizabeth tuntuu luonnolliselta jatkolta niille harvoille hyville tekoälypureille, joita pelimaailmassa on nähty. Käsitlemme Infinetissä jälleen teemoja, joita ei pelin muodossa yleensä käsitellä, ja toivon pelaajille heräävän tun-teita, ajatuksia ja huolenpitoa hahmoistamme. Elizabeth elää, häntä ajavat unet, halut ja motivaatio, ja olemme upottaneet käsittämättömiä määriä rahaa ja aikaa tehdäk-semme hänestä niin todellisen kuin mahdollista. Nykypeleissä on aivan liikaa kuivaa kerrontaa ja älyttömiä tarinoita, ja odotan aikaa, jolloin me pelintekijät emme viilkuili-si niin paljon Hollywoodiin ja yrittäisi jäljitellä heidän teoksiaan, vaan olisimme innovati-i-visempia ja huomioisimme pelit omana viihdemuotonaan, kaikkine hyötyineen ja mahdollisuuksineen.

Petter Hegevall (GR Ruotsi)



KUIN KUOLEMANTÄHTI

Columbia näyttää päällisin puolin vapaalta ja rauhalliselta paikalta, mutta se on vain silmänlumetta. Kun pelaaja alkaa tonkia paikkoja, paljastuu kauniin kuoren alta ikävämpiä piirteitä ja pian koko käsitys siitä, mikä Columbia oikeasti on, joutuu puntariin. Leijuva kaupunki osoittautuu eräänlaiseksi jättiläisseksi, joka säännöllisin väliajoin piipahtaa pommittamassa maakohteita.



The background of the poster features a large, close-up face of a Zergling on the left, with its purple, textured skin and glowing blue eye. On the right, a large, metallic, rusted Zerg unit is visible. The central area is filled with a bright, fiery explosion of orange and yellow light. At the bottom, three small rectangular panels show different game scenarios: a Protoss unit on the left, a Zerg unit in the middle, and a Pylon on the right.

STARCRRAFT®

HEART OF THE SWARM™

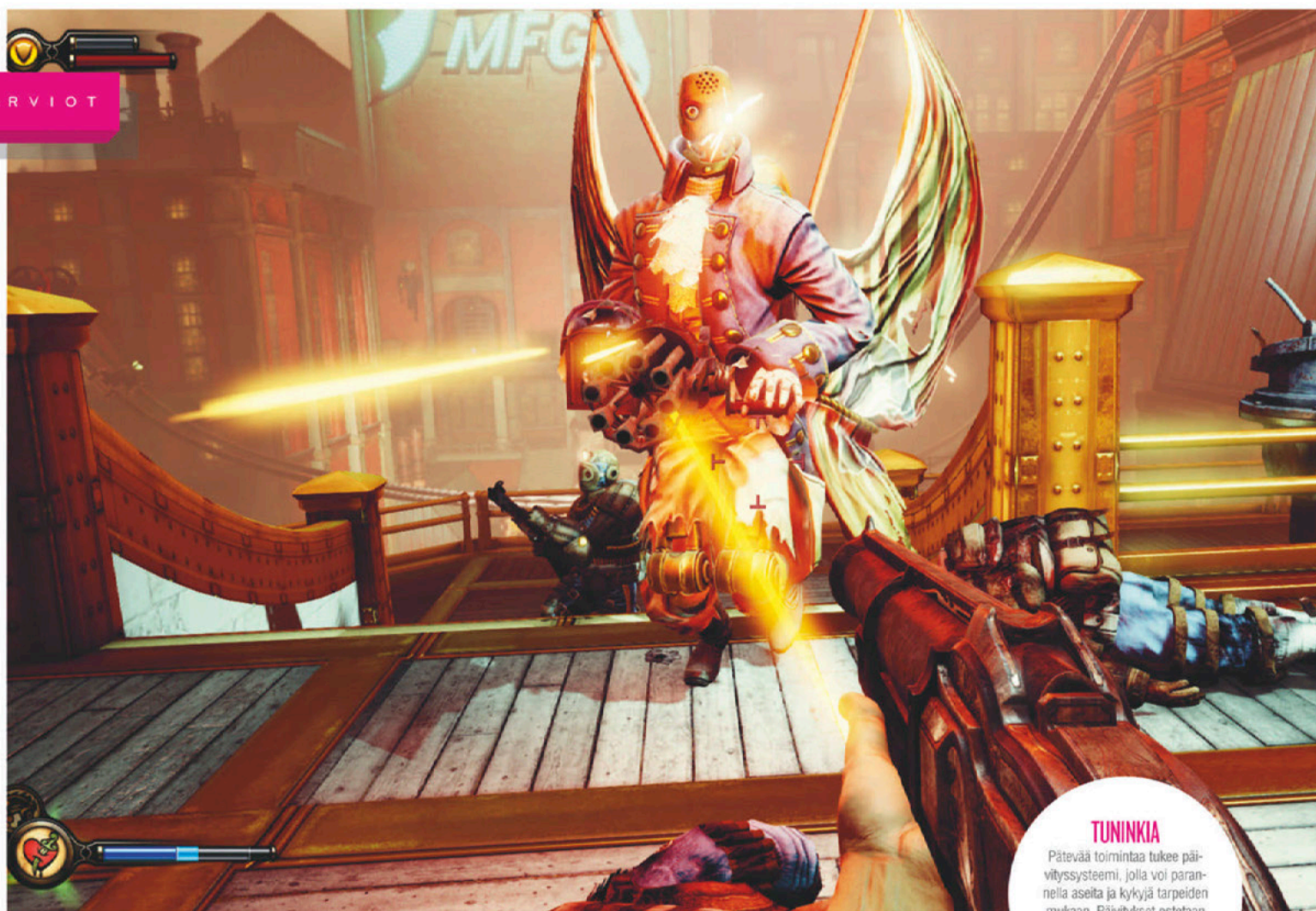
YOU ARE THE SWARM
OUT NOW

16
www.pegi.info

STARCRRAFT2.COM

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Heart of the Swarm is a trademark, and StarCraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT



TUNINKIA

Pätevää toimintaa tukee päivittyssysteemi, jolla voi parantella aseita ja kyyjiä tarpeiden mukaan. Päivitykset ostetaan rahalla, jota saa tonkimalla laatikoita ja ruumiita.

Bioshock Infinite

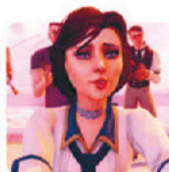
PC PS3 X360 IRRATIONAL GAMES

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija 2K GAMES Julkaisu 26.3. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Kuuden vuoden odotus ei ole mennyt harakoille. *Bioshock Infinite* on kaikkea, mitä pelittä voi toivoa, ja vielä rahtusen enemmän. Se on kaunis, toimiva, monipuolinen, yllättävä ja koskettava kertomus vallasta, vaiheista, uskonnosta, politiikasta ja viimekädessä ihmisistä. Siinä ei pelätä tehdä asioita omalla tavalla siksi, että joku muu voisi pitää sitä epäkorrektina. Peli ei myöskään pureskele kaikkea pelaajalle valmiiksi, vaan antaa jokaisen tehdä omat johtopäätöksensä. Kehittäjien tinkimätön halu koetella genren rajoja tuo jälleen yhteen täysiverisen toimintapelin ja mukaansatempaavan tarinan, mutta vielä ensimmäistäkin *Bioshockia* vaikuttavammassa puitteissa. Lopputulos on yksi aikamme tärkeimmistä peleistä.

Rapture on taakse jäänyttä elämää, sillä nyt katseet kääntyvät taivaalle. On vuosi 1912, ja ex-agentti Booker DeWitt matkaa kaupunkiin, joka liitelee pilvien päällä. Ajatus on äkkiseltään naurettava, mutta Columbia tuntuu pelissä täysin luonnolliselta. Luin hiljattain Stephen Kingin kirjan 11.22.63, jossa mies matkustaa menneisyyteen pelastaakseen Kennedyn salamurhasta. Asetelman paradoksaalisuus unohtui nopeasti elämänmakuista, todentuntuista juonta seurattaessa. *Bioshock Infinite*ssä on jotain samaa.

Koko peli kerrotaan Bookerin näkökulmasta, ja ratkaisu sopii aiem-



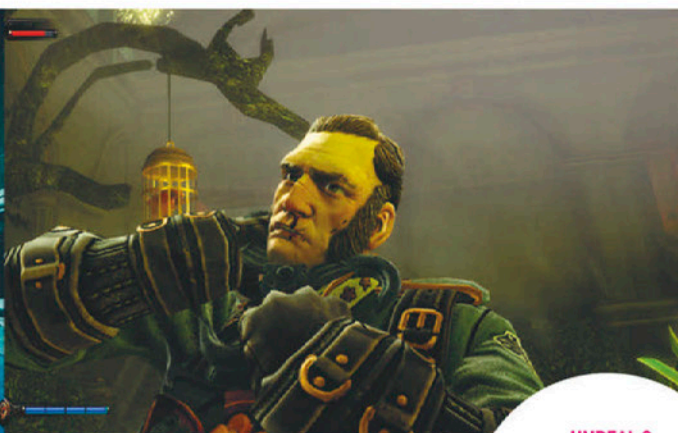
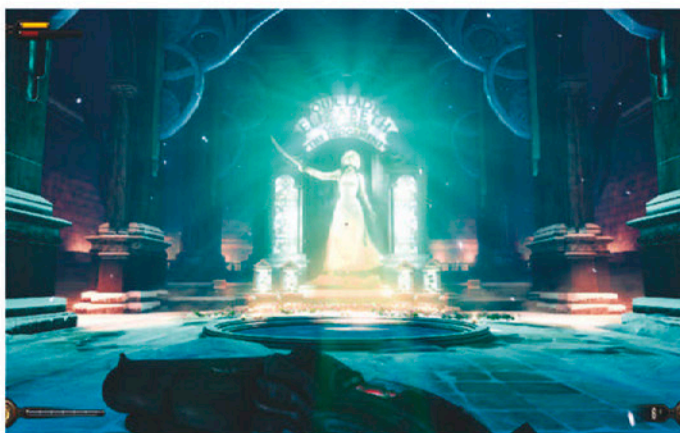
ELIZABETH

Pelaajan kumppanina lähes koko pelin kulkeva Elizabeth on viettänyt viimeiset 12 vuotta eristyksissä valtavassa kultaisessa tornissa, näennäisesti "suojassa" pahalta paimenelta, jonka tulo on ennustettu. Elizabethin ainoa ystävä on robotillinen Songbird, joka ei katso Bookeria hyvällä.

paa henkilökohtaisempaan tarinaan oivallisesti. Tohinaa riittää leveällä rintamalla patriottisten foundereiden ja kapinallisen Vox Populin kilpaillessa Columbian vallasta, mutta kaiken keskiössä vellooo silti Bookerin ja Elizabethin suhde. Booker on pelastamassa kultaiseen torniin suljettua Elizabethia, mutta vähemmän jaloista syistä. *Bioshock*issa kun ei ole mustaa eikä valkoista, vaan jotain siltä väliltä. Kuvio ei tietenkään etene aivan niin suoraviivaisesti kuin Booker ennakoi, ja pian eteen alkaa kasautua yllättäviä käänteitä, jotka tekevät varsinkin pelin jälkipuoliskosta yhtä paljastusten ilotulitusta.

Mielenkiintoisen käsikirjoituksen lisäksi koko hahmokaarti on ensiluokkaisen onnistunut – ei iso mutta ei liian suppeakaan – ja jokainen hahmo jää mieleen omine vinkeine persoonallisuuksineen. Kerronta tapahtuu pääasiassa pelin aikana hahmojen välisenä dialogina, mutta lisäksi taustatarinoin voi syventyä keräämällä kenttiin ripoteltuja äänitteitä.

Ilahtuttavasti Elizabeth ei tule pelaajan tielle, vaan osaa pitää huolta itsestään. Ken Levine ei siis valehdellut puhuesaan, että hahmon käyttäytymiseen on todella panostettu.



UNREAL 3

Unreal Engine 3:lla on tehty monia nättejä pelejä, kuten Batmanin Arkham-sarja, mutta Bioshock Infinite'n häkellyttävä viktoriaaninen tyyli pyyhkii moottorisarjassensa laudalta.



Jos jotakin, Elizabeth tuntuu melkein päliin hanakalta auttamaan pelaajaa. Tämä vähentää tarvetta lootata panoksia ja taikajuomia toiminnan tiimellyksessä. Toisaalta apua ei ole pakko ottaa vastaan, ja kun peli yllättäen erottaa parivaljakon, olo on hetken jopa orpo.

Taistelusysteemi perustuu edelleen sekä lyijyn että taiko-



PATRIOOTIT

Columbiaa johtaa valkoinen eliitti, jonka paatos kaikuu joka tuutista. Siellä digitaaliseen myös steampunk-teknologiasta. Yhdessä vihollisyydessä molemmat yhdistyvät, sillä "moottori-soitu patriootti" puolustaa valkoisten oikeuksia chain-gunillaan, naamioituna George Washingtoniksi.

vastustajia omalle puolelleen. Lisäksi Elizabethillä on mystinen kyky väestä esineitä toisesta ulottuvuudesta nykyhetkeen, minkä avulla voi esimerkiksi taikoa tarpeen tullen suojan tai sijoittaa vihollisen sivustaan taktisesti turretin. Kentäsunnittelu on jo itsessään verrattain vaihtelevaa, mutta erityismaininnan ansaitsevat rakennusten välillä poukkoilevat kiskot, joita pitkin liihottelu lisää liikkuvuutta ja tarjoaa myös tilaisuuksia herkullisten hyppyhyökkäysten tekemiseen. Bioshock Infinite ei siten jää pelillisestikään kuivaksi, vaan tarjoaa yhtäältä haastetta sekä hienomotoriikalle että ajatuksille.

Parasta siinä on silti vahva ilmapiiri. Arkkitehtuuriltaan klassiset talot paistattelevat auringossa, ihmiset karkeloivat, ilotulitteet paukuvat ja musiikki soi. Pelissä on häkellyttävän hyvä tunnelma, ja monesti pyhädyin vain ihmettelemään ja nauttimaan ympäristöstä. Toki aina voisi motkottaa siitä, etteivät jotkin tekstuurit ole yhtä realistisia kuin Crysis 3:ssa tai että osa varusteista jää ylimääräisen oloiseksi, mutta nämä

ovat merkityksettömiä seikkoja muutoin mestarillisessa toimintapelissä, jonka ote säilyi alusta loppuun. Tarinan kysymyksiä pohtii pitkään laitteet sammutettuakin.

Kimmo Pukkila

BIOSHOCK INFINITE TARJOAA HAASTETTA SEKÄ HIENOMOTORIIKALLE ETTÄ AJATUKSILLE

jen laukomiseen. Pelkillä tuliasellakin pärjää tiettyyn pisteeseen asti, mutta parhaimmillaan toiminta on, kun kykyjä yhdistelee toisiinsa. Käsistä voi esimerkiksi ampua sähköä, joka pysäyttää viholliset hetkeksi, minkä jälkeen on huomattavasti helpompi koukata selustaan ja losauttaa haulikolla persauksille. Tulella voi puolestaan luoda räjähtäviä ansoja, puuskalla voi nostaa vihollisia ilmaan ja lumouksella voi käännäyttää



TUKKAMUOTI

Tomb Raider sisältää AMD:n uuden Tress FX -teknologian, jolla Laran hiuksista saadaan realistisemmat. Asetus löytyy vain PC-versiosta ja vaatii tehokkaan Radeonin.

Tomb Raider

PC PS3 X360 CRYSTAL DYNAMICS

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija SQUARE ENIX Julkaisu 5.3. Pelaajia 1-8 Ikäraja 18

Lara Croft on vasta yliopistosta valmistunut seikkailija, joka hyppää Endurance-laivan kannelle suuntanaan Japanin rannikko. Tutkimusretki menee kuitenkin myttyyn, kun laiva haaksirikkoutuu myrskyssä Dragon's Triangleksi kutsutulla alueella. Rantaan rähjäntynyt Lara joutuu etsimään ravintoa, tulta, aseita ja ryhmänsä jäseniä tuntemattomalla saarella. Ennen pitkää pelissä avautuu tietysti vielä suurempi uhka kuin nälkiintyminen.

Rehellisesti sanottuna en erityisemmin välitä tästä juonesta, jossa muinaisia shamaanivoimia palvovia fanaatikkoja kammitetaan Lostia muistuttavalla saarella. Lارا lukuun ottamatta hahmot ovat unohdettavia ja kliseisiä. Saarella vierailaan monenlaisissa paikoissa tulitaisteluiden, akrobaattisen kiipeilyn ja pulmanratkonnan toimiessa varsinaisena sisältönä. Vanha tutkimuskeskus, maanlaiset temppelit, saatainen hökkeliä ja synkät metsät ovat joitain esimerkkejä eteen tulevista miljöistä. Vaihtelua on tar-



VERKKOPELI

Tomb Raider on saanut ensimmäistä kertaa kyyneensä myös moninpelin. Kahdeksalle pelaajalle tarkoitettui online-moodit sisältävät tarinasta tutut osapuolet, selviytyjät ja roistot toisiaan vastaan viidellä eri kentällä. Mukana on jopa Gears of Warin kaltaisia teloituksia. Moninpeli toimii kevyenä jatkeena tarinalle, mutta se ei ole missään nimessä pelin pääsisältö.

muuttuu sen mukaan, miten peliä pelaa. Jos pelin haluaa kestävän mahdollisimman pitkään, kannattaa pysyä erossa vasemmasta olkanapasta, Laran vaistosta, joka kertoo mitä tehdä.

Kyseessä on joka tapauksessa lineaarinen peli, jossa vapautta etenemiseen tuovat lähinnä valinnaiset kryptat. Nämä eivät ole suuria kiertoteitä, mutta ovat onneksi viihdyttäviä. Yhdessä tällaisessa löysin itseni sähköistetyin vesialtaan ääreltä, ja sen ylittämiseen vaaditut jousitemput tarjosivat mukavaa haastetta. Palkinnot – aseiden osat ja muut hyödykkeet – ovat myös vaihan arvoisia, sillä ne avaavat päivityksiä Laran varustukseen.

Laran kohtaamat viholliset ovat tavanomaisia konnia. Ne on verrattain helppo pitää aisoissa, ja normaalivaikeustasolla riittää yleensä pelkän jousen käyttö. Aika ajoin eteen osuu sitkeämpiä roistoja, jotka kantavat parempia varusteita, mutta pääosin vastustajat ovat kuin nuoliutynyjä. Pulmat ovat pelin parasta antia. Esimerkiksi yhdessä myrskyn myllertämässä rakennuksessa pelaaja voi kontrolloida tuulta avaamalla ja sulkemalla luukkuja saaden riippuvat tasot heijamaan. Tällaiset pulmat ovat sekä organisia että aika haastavia.

Tomb Raider luo raa'alla visuaalisuudellaan illuusion Lارا kohdanneesta onnettomuudesta, mutta pelaaja käy 13-tuntisen seikkailun läpi verrattain kivuttomasti. Kokonaisuus on toimiva ja elokuvamainen seikkailu, mutta ei erityisen mieleenpainuva tai avoin pelikokemus.

Jonas Elfving (GR Ruotsi)

RUNSAASTI ELOKUVAMAISIA ALAMÄKILIUKUJA KUOLETTAVAN ROMUN VYÖRYESSÄ KOHTI

peeksi, mutta loputtomat myrskyt antavat kaikelle harmahavan viban.

Uncharted-sarjan tavoin vaaralliset tilanteet kohdataan raiteilla, mikä helposti jakaa yleisöä. Lara tekee "mahdottomia" loikkia yksinkertaisella napinpainalluksella, ja mukana on runsaasti elokuvamaisia alamäkiliukuja kuolettavan romun vyöryessä kohti. Toisaalta nämä kohtaukset ovat kyllä melko vaihtelevia eivätkä muodosta koko peliä. Kokemuksen vaatavuus

UUTTA GRAFIikkaa

Peli on visuaalisesti kaunis, mutta pieniä kammajia mahtuu vielä mukaan. Esimerkiksi tieverkoston hyppiminen ja puolivillaiset katastrofit ihmetyttävät.



Sim City

PC MAC MAXIS

Pelityyppi SIMULAATIO Julkaisija EA Julkaisu 7.3. Pelaajia 1 Ikäraja 7

Sim City alkaa siitä, mistä ennenkin: valitaan tyhjä alue, johon aletaan rakentaa uutta kaupunkia. Alkuperäisen turvin rakennetaan ensimmäiset kadut, kaavoitetaan ensimmäiset tontit ja turvataan ensimmäisille asukkaille vesi, sähkö ja jätehuolto. Kaupungin kasvaessa pormestarin on tarjottava asukkaille lisää palveluita (kuten poliisivoimat, terveydenhuolto ja palolaitos) ja kehitettävä alueiden arvoa.

Kaupungin suunnitteluun vaikuttavat luonnonvarat, jotka vaihtelevat alueittain. Niihin on helppo perehtyä erilaisten karttojen avulla, jotka näyttävät esimerkiksi maanpinnan alla piilevät vesivarat. Nämä kannattaa tarkistaa jo ennen alueen valintaa, sillä ne vaikuttavat suuresti siihen, millaiseksi kaupungin lopulta voi kehittyä. Suunnitelmallisuus on onnistumisen edellytys, ja monia päätöksiä on vaikea perua jälkikäteen ainakaan ilman kovia kustannuksia. Tieverkostoa voi petrata, mutta halvimpia teitä ei lupauksista huolimatta saakaan päivitettyä tappiin asti, vaan alusta asti on rakennettava kalliimpia katuja, jotta ne voi myöhemmin päivittää vastaamaan kasvavia tarpeita.

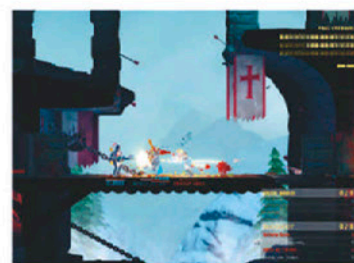
Asukkaiden rakentamat asuintalot, teollisuusrakennukset ja kau-

kaupunkinsa petraamiseksi. Kaupunkiaan voi kehittää moneen eri suuntaan, panostamalla vaikkapa koulutukseen, teollisuuteen, tieteeseen tai turismiin. Erikoistuminen kannattaa paitsi siksi, että siten voi houkuttaa naapurikaupungeista työntekijöitä, turisteja tai opiskelijoita, mutta myös siksi, että kaupunkialueen koko on rajallinen.

Ahtaus on pelin suurin ongelma, sillä se vaikuttaa kaikkiin pelaamisen osa-alueisiin. Kaikkia palveluita on mahdoton saada mahtumaan kaupunkiin, sillä jokainen niistä vaatii kosolti tilaa. Alueiden arvon kasvattaminen on vaikeaa, koska arvoa nostavat elementit, kuten puistot, vievät paljon tilaa. Niiden tarjonta on myös melko suppea, joten kaupungista tulee helposti turhan yksioikoinen. Kaa-voituksen kanssa on oltava äärimmäisen tarkkana, jotta rakennuksilla on tarpeeksi tilaa kasvaa ja kehittyä. Hukkatilaa ei ole varaa. Tilanpuutteen takia verkostoituminen muiden kaupunkien kanssa on välttämättömyys, jotta palveluita ja hyödykkeitä voi ostaa naapureilta.

Pahin pelikokemuksen himmentäjä on julkaisussa valitettavan epäluotettavaksi osoittautunut verkkopalvelu, jonka pätkiminen on haitannut pelaamista. Yhteyksien toimiessa uusi Sim City on kuitenkin aiemmille osilleen uskollinen, huolettaisesti toteutettu ja monipuolinen kaupunginrakennussimulaatio, joka ei yritäkään olla mitään sen kummempaa. Peli vaatii aikaa ja välillä turhankin tarkkaa suunnittelua, mutta tarjoaa myös huumorinhöyryisiä onnistumisen tunteita ja kosolti tekemistä.

Tiina Malin



THE SHOWDOWN EFFECT

PC MAC ARROWHEAD GAME STUDIO

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija PARADOX Julkaisu 5.3.

Kun muistinsa menettänyt mies, viimeistä eläkepäiväänsä viettävä poliisi, väkivaltaan taipuvainen japanilainen koulutyttö ja tukku muita leffakliseitä läjätään yhteen tuliseiden ja tyyliäjun kera, syntyy The Showdown Effect. Näyttävään ja ylittävän syvälliseen räiskintään nojaava moninainen sisällään roimasti luoteja, teräviä tappovälineitä ja elokuvareferenssejä. Muutamaan eri pelimuotoon neljälle kentälle siroteltuna tämä nopeampoinen peli kerää varmasti faneja kilpailuhenkisen

ROIMASTI LUOTEJA, TERÄVIÄ TAPPOVÄLINEITÄ JA LEFFAREFERENSSEJÄ

mutta kieli poskella tehdyn toteutuksensa ansiosta. Hiirellä tähdätään ja näppäimistöllä liu'utaan, takataan, juostaan, pompitaan seinillä ja heitellään irtaimistoa.

Mukavasti itse mekaniikkaan vaikuttavat asiat, kuten uudet asetyypit ja erien luonnetta muokkaavat sääntölisät voi avata parin illan aikana. Kosmeettisten juttujen (esim. laserpistooliluokasu tai fiini fedora) hommaaminen kestää hetken pidempään. Ratkaisun ansiosta kaikki ovat nopeasti samalla tasolla varustevalikoiman osalta, eli pärjääminen on pitkälti kiinni pelin monipuolisen liikevalikoiman tehokkaasta hyödyntämisestä. Tarkka hiirikäsikään ei haittaa, sillä erikoisesti vain suoraan vastustajaan osoittamalla kudit löytävät kohteeseensa. Näin pelkkä epämääräinen eteenpäin räiskiminen ei tuota sattuman kautta osumia.

Ilmestymishetkellään The Showdown Effect oli hieman keskeneräinen niin sisällönsä kuin nettikoodinsakin puolesta. Neljä kenttää on nähty nopeasti, eivätkä eri pelimuodot tuo merkittävästi uutta paloa. Osalla pelaajista verkkoviive aiheutti poukkoilevaa liikehdintää, mikä vaikutti hamillisesti nopeampaisen pelin sujuvuuteen. Kympin hintaisena The Showdown Effect on silti jo nyt nautittava räiske. Meno la-

jenee ja paranee myöhemmin eittämättä julkaistavan lisä-



Matti Isotalo



Sly Cooper: Thieves in Time

PS3 PS VITA SANZARU GAMES

Pelityyppi TASOHYPPELY Julkaisija GONV Julkaisu 29.3. Pelaaja 1-2 Ikäraja 7

Cooperin klaanin rikkaasta historiasta on kuultu monesti ennenkin, mutta sarjan neljännessä pelissä tämä historia ei jää pelkäksi viittaukseksi. Sen sijaan siinä sukelletaan suoraan ajan pyörteisiin ja päästään jopa näiden kuuluisien esi-isien ohjaksiin.

Alkuperäinen kehittäjä Sucker Punch ei kuitenkaan enää ole puikoissa. Nämä keskittyivät Infamous-sarjan jatkamiseen ja antoivat neljännen pelin innokkaalle Sanzaru Gamesille, jolla oli jo aiempaa kokemusta pesukarhun seikkailuista, koska nämä käänsivät Sly Cooper Collectionin PS3:lle. Kehittäjänvaihdos ei ole kuitenkaan ollut lainkaan huono asia. Slyn kuviot ovat uusiutuneet osin sangen onnistuneesti, mutta kaikki osa-alueet eivät ole päässeet aivan samalle tasolle.

Thieves in Timen peruskonsepti on houkutteleva. Slyn esi-isät ovat alkaneet kadota historian sivuilta, joten mestarivarkaan täytyy palata romanttiselta varhaiseläkkeeltään rikoksen poluille. Tämä tietysti rai-vostuttaa nyt ex-tyttöystävä Carmelitan, joka luuli jo tehneensä pesukarhusta rehellisen miehen. Murrayn muunnellulla pakettiautolla ajaa vaikka ajan muureista lävitse, ja tämän ansiosta juoni kulkee usean historiallisen aikakauden halki. Assassin's Creedin pystyy vain yhteen näistä kerrallaan!

Jokaisessa aikakaudessa on oma keskusmaailmansa, jossa on runsaasti tutkittavaa, kerättävää ja nähtävää. Täydellisyysdenhakuiset voi-



KARVAINEN LURJUS

Mestarivarkas Sly Cooper astui edellisen pelin jälkeen varhaiseläkkeelle, teeskennellen muistimenetystä viehkolle Interpol-agentti Carmelita Foxille. Suhde on kuitenkin nyt vaakalaudalla, kun paljastuikin ettei vanha voro ole muuttunut tippaakaan.

vat lisätä pelikokemukseensa päiväkaupalla kestoa metsästä-mällä maastoon siroteltuja aarteita. Varsinaiset tehtävät ta-pahtuvat osin näissä keskusmaailmoissa ja osin niissä sijait-sevien rakennusten sisällä, jotka ovat omia, joskus hyvinkin laajoja kokonaisuuksiaan.

Tehtäväkentissä on kuitenkin soruttu kloonaamisen syntiin. Ne eroavat kyllä toisistaan, mutta Sanzaru on lisännyt useimpien päätehtävien kestoa tuplaamalla tai jopa triplaa-malla niissä esiintyviä alueita ja kiipeilyosioita. Useimmissa tapauksissa näitä ei olla edes pilotettu mitenkään, vaan kloo-niosuudet seuraavat tylästi toisiaan.

Toinen merkittävä kompastuskivi pelissä on sen grafiikka. Taustat ovat pääosin kunnossa, yleinen ilme on sarjakuva-maisen hilpeä ja värikäs, mutta hahmot tuovat mieleen PS2-kauden. Mietitäänkö vertailun vuoksi miten Slyn aikalainen Ratchet on kehittynyt. Polygoni-lombax esiintyy nykyään uudistuneessa, ajanmukaisessa muodossa, josta voi hyvänä päivänä laskea yksittäiset karvat. Sly puolestaan näyttää siltä kuin joku olisi tuhertanut hänet sormiväreillä aaltopahville. Se, että välianimaatioissa vallitsee uusi ja hauska tyyli tekee var-sinaisen peligrafiikan puutteet tuskallisen ilmeisiksi.

MONIPUOLISTA

Sly Cooperin aikaseikkailu on monipuolisuudessa täysin omassa luokassaan. Erilaiset esi-isät ja asut pitävät vaihtelua mainiosti yllä koko pelin keston ajan.



Täsmennettäköön vielä, että minä en ole fotorealismien fanaattinen ystävä. Pidän sitä enemmänkin jonkinlaisena esteettisenä umpikujana, jossa nojataan yksinomaan tehostuneeseen rautaan ja tuhanteen pelinäkymää sotkevaan efektiin. Minä en halua superrealistista Sly Cooperia, mutta nykyiseen konsolisukupolveen sopivaa grafiikkaa. Tätä Thieves in Time ei onnistu juurikaan tarjoamaan. Kaukaa hahmojen ilme toimii,

JOKAISessa AIKAKAUDESSA ON RUNSAASTI TUTKITTAVAA JA KERÄTTÄVÄÄ

mutta ikävä kyllä ne nähdään useimmiten lähempää.

Kuten sanottua, taustat pelissä ovat pääosin kunnossa, mutta niissäkin on mukana hieman epäselkeyttä, joka tekee esimerkiksi etäisyyksien arvioimisesta ajoittain hankalaa. Tämä ei ole toivottava ominaisuus tasohyppelyssä. PS3 ei myöskään aina tunnu jaksavan pyörittää keskusmaailmoja, mikä on sarjakuvagrafiikalla aika noloa.

Kaiken tämän ruoskimisenkin jälkeen täytyy silti sanoa,

että Thieves in Time on hauska peli. Toki se on hieman lapsellinen ja pitää pelaajaa jatkuvasti kädestä, mutta sen perusmekaniikka on kunnossa, ja aikahyppelyn kautta siihen on saatu sellaista monipuolisuutta, josta alkuperäinen trilogia saattoi vain uneksia.

Seikkailu pursuaa erilaisia pieniä minipelejä, hahmoja vaihdellaan jatkuvasti ja näillä kaikilla on omat erikoisominaisuutensa. Esi-isiä hyödynnetään kiitettävästi, ja nämä tuovat uutta väriä jo tutuksi käyneeseen hahmogalleriaan. Juoni nyt ei tietenkään ole mitään suurta maailmankirjallisuutta, mutta se on hupaisa, ja siinä käsitellään väliillä yllättävänkin aikuisia teemoja. Yllättävää "aikuisuutta" pelissä tavataan myös esimerkiksi rintavien geishojen mainosjulisteissa.

Minä haluaisin pitää Thieves in Timea enemmän. Otin graafiset parannukset jonkinlaisena itsestäänselvyytenä, ja pettymys oli kova kun oletuksiin ei vastattu. Seikkailu on kuitenkin itsessään vetoava, ja tuttuja hahmoja on hienoa nähdä pitkän tauon jälkeen. Jotta Sly-sarja voisi tästä jatkua voitokkaana, täytyy sen ulkoasun kuitenkin seurata uusiutunutta sisältöä nykypäivään.

Mika Sorvari



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW – MIRROR OF FATE

NINTENDO 3DS MERCURY STEAM

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija KONAMI Julkaisu 8.3.

Mirror of Faten ideana on toimia tarinalisena kaarena varsinaisten pääpelien välissä, mutta vampyyridraamasta ei tarvitse olla perillä pääpainon ollessa toiminnan, tasohyppelyn ja pulmanratkonnan erinomaisessa yhdistelmässä.

Juonessa päästään ohjaamaan tuttuja Belmontin suvun edustajia sekä Alucardia, jotka ovat jokainen omilla kostoretkillään. Juonenkuljetus on lopulta melko yhdenmukaista, mutta tarinaa sentään kuljetetaan tyylikkäällä piirrosgrafiikalla, joka olisi saattanut sopia koko pelin visuaaliseksi teemaksikin. Onneksi pelin perinteisempi 3D-mallinnus on mallikkaan näköistä.

Seikkailu koostuu pitkälti vihollisten pilkkomisesta ja tasoilla loikkimisesta, joiden vastapainoksi pysähdytään ratkomaan pulmia. Jumiutumista vältetään

BELMONTIN SUKU JA ALUCARD OVAT MOLEMMAT OMILLA KOSTORETKILLÄÄN

viheillä, joiden ostaminen verottaa kokemuspisteitä. Kokemuspisteet kartuttavat taisteluarsenaalia ja jokaisen uuden kehitystason myötä opitaan uusi liikeyhdistelmä.

Sokkeloisen linnan käyttävät eivät ole kulkijalleen täysin avoimet, joten kaikkiin nurkkiin ei ensinäkemällä päästä. Rasittavasti samoja alueita joutuu ajoittain ravaamaan ilman aarteensintääkin. Tämä on kuitenkin pieni paha muuten hyvin toimivassa kokonaisuudessa.

Castlevania-sarja ei ole minulle tuttu, joten en edes yritä verrata Mirror of Fatea klassikkojen kataloggiin. Itsenäisenä pelinä nautin eri tyylien rytmityksestä ja visuaalisista kokeiluista. Ainoastaan testikäytössä oleva 3DS:n pienempi alkuperäismalli tuotti ongelmia pelin pursutessa graafisia yksityiskohtia ja liipaisimien ollessa aktiivikäytössä. Siltikin peli tarjoaa nautittavaa toimintaa ja tutkimis-

ta, jota hyvin harvalla muulla pelillä on tällä hetkellä tarjota käsisoksoleille

Raine Laaksonen





HURJASTELUA

Lego-kaupungin tutkimiseen on tarjolla yli sata erilaista kulkupeliä. Nelipyöräisten lisäksi mukana on moottoripyöriä, helikoptereita ja veneitä.

Lego City Undercover

NINTENDO WII U TT FUSION

Pelityyppi TOIMINTA/SEIKKAILU Julkaisija NINTENDO Julkaisu 28.3. Pelaajia 1 Ikäraja 7

Pyörivä virkamerkki Wii U:n ohjaimen ja television ruudulla tulee kovin tutuksi Lego City Undercoveria pelatessa. Minuutti sen parissa kuluu joka kerta kun pelin alottaa, ja lisää tarinantehtävien alussa. Latausajat ovatkin muuten mukavan nuoremman yleisön pelin suurin kompastuskivi.

TT Fusion on vienyt lukuisia kertoja toimivaksi testatun Lego-konseptin pois lisenssivesiltä - tai ainakin melkein. TT tuskin maksoi Rockstarille lisenssimaksuja Grand Theft Autosta tai THQ:lle Saint's Rowsta. Tämä ei silti tee pelistä sen vähäpätöisempää. Kyseessä on melkein kuin "portti-huume", joka johdattaa alaikäiset GTA:n kaltaisten suurten toimintaseikkailuiden maailmaan. Peli on koukuttava ja tarjoaa tekemistä päiväkausiksi.

Poliisi Chase McCainia ohjastetaan 15 tehtävän mittaisen tarinan läpi. Chasella on hieman kalavelkoja selvitettävänä, mikä johtaa sankarin rikollisjahtiin Lego-maailman San Franciscossa. Tarina on pidetty selkeänä niin,



PYSY TUTKALLA

Wii U:n Gamepadilla on pelissä paljon käyttöä. Se on mm. tutkimainen audioskanneri ja kommunikaattori, jonka avulla hoidetaan suhteita pelimaailman kavereihin. Nämä antavat pelaajalle käskynä pienessä videochat-ruudussa.

selkeimmin se, ettei mukana ole turhaa väkivaltaa.

Grafiikka on kaunista, värikästä, ja sellaista kuin teräväpiirtoseikkailulta Lego-maailmassa toivoisikin. Pelaaja voi löytää junalippuja, rakentaa lautasatamia sekä avata uusia metroasemia. Osa rakennuksista täytyy rakentaa palikoista, joita saa hajoittamista rakenteista.

Peli ei ole vailla ongelmia. Listan kärjessä on puuttuva co-op-pelimuoto. Pelaaja joutuu näin iloitsemaan laajan kaupungin tutkimisesta yksin. Lisäksi monet alueet ovat alussa suljettuja ja maailmalla itsellään on omat tekniset ongelmansa, koska tietyt esteet eivät suostu hajoamaan oikein millään.

Välänimaatiot tarjoavat paljon hupia, mutta osittain vahingossa. Heikko synkronisointi ja lattea dialogi eivät itsessään paljoa naurata. Sen sijaan kuvaan säntäävät satunnaiset tyypit, jotka päätyvät hahmojen tielle tai kaatuilevat koristeisiin ovat hupaisia, etenkin kun tähän kaikkeen liittää Shaft-henkisen musiikin ja San Franciscon 70-luvusta meininkinsä hakevan äänimaailman. Valitettavasti autossa ei ole radiota, joten tutkimusmatkailua tehdään monesti hiljaisuuden vallitessa.

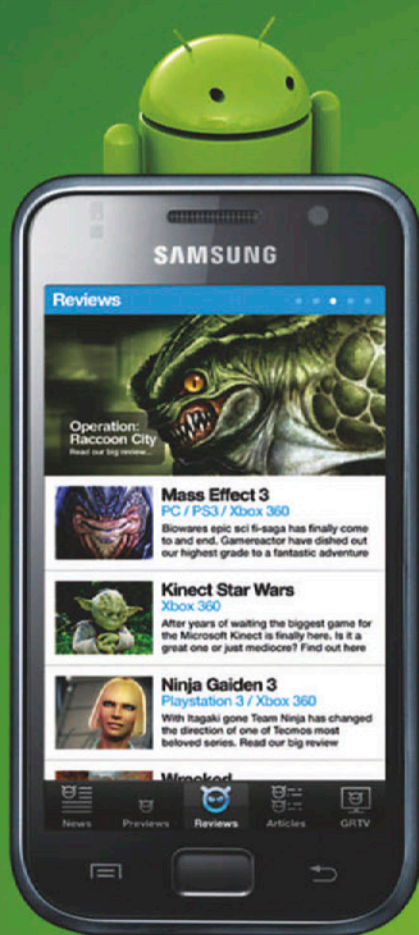
Lego City Undergroundista ei ole kilpailemaan aikuisille tehtyjen haastajiensa kanssa. Jos kuitenkin asetut (fyysisesti tai henkisesti) 8-10-vuotiaiden kategoriaan, on tämä peli ältsin päheä. Peli tarjoaa runsaasti viihdyttävää sisältöä vastineeksi säästetyistä viikkorahoista.

Christian Gaca (GR Saksa)

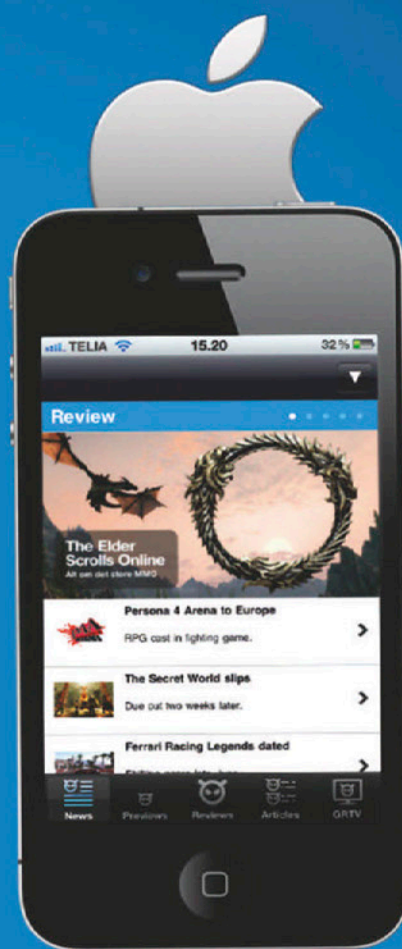
LEGO-MAAILMAN SAN FRANCISCOSSA JAHDATAAN RIKOLLISIA JA SELVITELLÄN KALAVELKOJA

että lapsetkin sen ymmärtävät. Myös huumori seuraa samoja linjoja; lapsille se takuulla sopii, mutta aikuiset saattavat tarvita auttamista.

Halusi tai ei, moni asia Lego Cityssä muistuttaa pelaajaa GTA:sta. Kaupungin muoto, kartta sekä tietty autojen tiiliskivimäinen ajotuntuma ovat tuttua huttua. Tosin ovathan kaikki kulkupelit tehtykin legoista. Tyrkyllä on yli sata erilaista ajoneuvoa. Niinpä pelin erottaa Rockstarin seikkailuista



GAMEREACTOR **NEW!**
Android APP



GAMEREACTOR **NEW!**
iPhone APP



GAMEREACTOR™
FRIDAY NIGHTS



CALL^{OF} DUTY®
BLACK OPS II



Participate in the Friday Nights events

» COMPETE WITH CALL OF DUTY BLACK OPS 2 PLAYERS
FROM DENMARK, SWEDEN, NORWAY AND FINLAND «

» **WIN A TURTLEBEACH HEADSET** «

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



GAMEREACTOR™

GameStop
power to the players



PALKITUT SÄVELET

Skyfall oli ehdolla viiteen Oscar-palkintoon, joista se lopulta voitti kaksi. Pystyillä palkittiin Adelen Skyfall-tunnuskappale sekä elokuvan äänimiksaus.

SKYFALL

Maailman tunnetuin salainen agentti ei vielääkään näytä väsymisen merkkejä. Skyfall on parasta Bondia pitkään aikaan.

Genre **TOIMINTA** Ohjaus **SAM MENDES** Pääosissa **DANIEL CRAIG, JAVIER BARDEM, JUDI DENCH & RALPH FIENNES** Julkaisija **FS FILM**

Skyfall alkaa historialleen uskollisesti. 007 jahtaa työparinsa kanssa konnaa ympäri Istanbulia. Luodit viuhuvat, pelti rutisee ja testosteroni virtaa. Jakso ei kuitenkaan pääty odotetusti, ja Skyfall-kappaleen alkaessa olo on hämmentynyt.

Hämmennys jatkuu läpi elokuvan: toisaalta katsoja tunnistaa klassiset 007-tuntemerkit, mutta toisaalta kaikki on askeleen verran modernimpaa ja ennen kaikkea henkilökohtaisempaa. Tarkemmin ajateltuna on kummallista, miksi James Bondin henkilöhistoria on jätetty vuosikymmeniä täysin lapsipuolen asemaan. Daniel Craigin aikana agenttihakmon menneisyys onkin käynyt merkittävästi tutummaksi. Sama pätee muihinkin henkilöihin. Keskiössä on Bondin ja hänen esimiehensä M:n keskinäinen suhde, johon nivoutuu myös rainan roisto. Javier Bardemin pahis ei tavoittele maailmanvaltaa, mutta ei myöskään välitä muusta maailmasta.

Toiminta taitaa olla se ainoa osuus koko elokuvassa, joka noudattelee odotettuja latujaan. Kekseliäs mäiske tasapainoilee oivalla tavalla fantastisen ja uskottavan rajamailla säilyen kuitenkin aina askeleen viivan realistisemmalla puolella. Aiemmin niin tärkeässä osassa olleet hilavitkuttimet on karsittu minimiin. Tekijät ovat tämän tiedostaneet, ja dialogissa vitsaillaan



KASSAMAGNEETTI

Skyfallin tuotanto oli vaikeuksissa seurauksena MGM:n taloudellisista ongelmista. Budjettia karsittiinkin selvästi verrattuna Quantum of Solaceen. Henkilöhistoriojen painoarvon lisääminen oli kuitenkin oikea valinta. Skyfall oli vuoden katsotuin elokuva ja on tienannut jo yli 1,1 miljardin dollarin edestä lipputuloloja.

muun muassa huippumodernille keksinnölle nimeltä radio. Uuden ja vanhan sekoittamisesta huolimatta paletti pysyy kasassa loistavasti, ja katsoja kyetään yllättämään vielä viimeisilläkin minuuteilla. Ohjaaja ja käsikirjoittajat ansaitisivat yhteispelistään palkinnon, sillä harva elokuva onnistuu säilyttämään kerrontansa yhtä eheänä.

Lisämateriaalit ovat ennalta-arvattavia, mutta laadukkaita. Tunnin mittainen dokumentti syventää ymmärrystä tarinasta ja valottaa tekijöiden tarkoitusperiä. Hollywoodille tyypillinen rinkihehminen jää onneksi minimiin. Kommenttiraidat ja lyhyt katsaus elokuvan ensi-iltaan kiinnostanevat vain kovimpia faneja.

Kokonaisuutena Skyfall on paras 007-leffa vuosiin, ja menee jopa omalle parhaimpien Bond-leffojen top 3 -listalleni. Hämmäntävää on kuitenkin se, että jouduimme odottamaan 50 vuotta oppiaksemme tuntemaan agentti 007:n kunnolla henkilönä.

Markus Hirsilä





KILLER JOE

Genre **DRAAMA** Julkaisija **FUTURE F.** Teksti **MIKA**

William Friedkinin kipeä rikostrilleri ui syvissä vesissä. Väkivalta ja seksi värittävät tarinaa palkkatappajasta, joka ottaa juntiperheen tyttären etumaksuna tämän äidin murhaamisesta. Näyttelijävalinnat ovat kautta linjan onnistuneita, ja etenkin McCaughey pätee Joen saappaissa. Friedkin pitää äärimmäisetkin kohtaukset uskottavuuden rajoissa, mikä tekee leffasta paikoin sangen haastavaa katseltavaa.

Sen laatua ei silti käy kiistäminen.



THE FACTORY

Genre **JÄNNITYS** Julkaisija **FUTURE F.** Teksti **MIKA**

The Factory on tymeällä tavalla huono ja tylsä elokuva. Se on tuubaisa trilleri, joka ajaa laimean roolisuorituksen tekevää John Cusackia syvemmälle Nick Cage -varamiesten ghettoon. Rainassa ei ole edes kalkkuna-arvoa, vaan se kuuluu vankasti niiden tahmeakantisten vuokraleffojen kastiin, joita ihmiset poimivat sokkona hyllystä vain siksi

koska kaikki hyvät elokuvat on jo katsottu. Se ei ole kuitenkaan edes kahden euron arvoisen.



MEDUSAN PERINTÖ

Genre **TOIMINTA** Julkaisija **UNIVERSAL** Teksti **MIKA**

Medusan perintö tapahtuu yhtä aikaa kolmannen Boumen kanssa, ja käsikirjoittajien tarkoituksena on selvästi ollut luoda jatkuvuutta. Ikävä kyllä tulos muistuttaa enemmän kolmannen osan poistettuja kohtauksia. Ei leffa huono ole, mutta se on monella tapaa keskinkertainen. Niinpä se sopii keveäksi toimintahutuksi, mutta loppupeleissä

se vain muistuttaa katsojaa siitä, kuinka paljon parempia aikaisemmat Bourne-leffat olivatkaan.



GAME OF THRONES (2. KAUSI)

Valtaistuin toinen tuotantokausi jatkaa palkitun kirjasarjan sovittamista televisioon kiitettävästi.

Genre **FANTASIA** Ohjaus **ALAN TAYLOR & MUITA** Pääosissa **RICHARD MADDEN, EMILIA CLARKE, PETER DINKLAGE & MUITA** Julkaisija **WARNER BROS.**

Kakkoskausi seuraa kirjasarjan toisen teoksen eli The Clash of Kingsin (suom. Kuninkaiden koitos) tapahtumia. Westeros on sisällissodassa ja kuninkaiksi julistautuneita lasketaan jo kahden käden sormilla. Keskiössä ovat tutut hahmot, mutta uusia hahmoja esitellään useastakin ilmansuunnasta. Henkilöhahmojen runsaus ja juonen pirstaloituminen laajemmalle onkin toisen kauden suurin heikkous. Joidenkin hahmojen tarina ei tunnu etenevän millään, ja erityisesti pohjoisen lumisilla aakeilla tunnelmat laahaavat ikävästi. Parhaimmillaan sarja on edelleen Tyrion Lannisterin ja kuninkaallisen pääkaupungin juonitteluja seurattava.

Sovitukseksi toinen kausi ei ole aivan yhtä uskollinen kuin ensimmäinen, joka tosin olikin tässä suhteessa historiallisen onnistunut. Pääosin muutokset eivät haittaa, mutta varsinkin

sarjan kaksi loppuhuipennusta jäävät huomattavasti vaatimattomammiksi kuin kirjoissa. BD-julkaisussa on muuten mukana mielenkiintoinen dokumentti kauden huipennuksesta eli King's Landing taistelusta, ja siitä kuinka vaativa sekvenssi ylipäättensä saatiin mukaan rajallisella televisiobudjetilla.

Kakkoskausi on joka tapauksessa kerrassaan erinomaista tv-viihdettä, vaikka ei olekaan aivan yhtä täydellinen kuin ensimmäinen. Fantasiafaneille sitä voi jopa kuvailla pakko-ostokseksi. Tuotantoarvot ovat taivaissa ja tarina jaksaa satunnaisesti vajavaisuuksistaan huolimatta koukuttaa. Sarjaa ei voi katsoa yhtä jaksoa kerrallaan, vaan sitä ahmii aina monta kerrallaan, ja lisää jää haluamaan. Huhtikuussa alkavaa kolmoskautta odotellessa.

Arttu Rajala



WESTEROSIN KUTSU TARJOLLA SYVENNYSTÄ SARJAN MAAILMAAN

BD-julkaisun kuva- ja äänenlaatu on laadukasta, ja sarjan maisevat toistuvat ruudulle kaikissa väreissään upeasti. Kiitosta kuuluu myös hienoille kuvauspaikoille mm. Irlannissa sekä Kroatiaissa. Ekstrat ovat puolestaan mannaa niille, jotka ovat kiinnostuneet maailmasta ja taustatarinoista. Niiden avulla voi esimerkiksi seurata hahmojen sekä armeijoiden liikkeitä tai kuunnella hahmojen kertovan historiallisista tapahtumista omien sukujensa näkökulmasta. Osa pyöri myös kätevästi jaksosja katsottaessa.

PLAYSTATION 3

Sony'n kotikonsoli on haukannut suurimman siivun Suomen peli-markkinoista. PS3 on pätevä viihdekeskus, jolla on monipuolinen pelitarjonta ja joka toistaa mutkattomasti myös blu-ray-elokuvat.

Hinta 190-330 € (mallista ja kovalevyn koosta riippuen) Valmistaja Sony Julkaisu Maaliskuu 2007

1

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä NAUGHTY DOG Julkaisija SONY Arvosana 10
Nathan Draken seikkailut ovat paras yksittäinen syy hankkia PS3.

2

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

Pelityyppi HIIVISKELY/TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija KONAMI Arvosana 10
Solid Snaken tarina jatkuu entistä futuristisimmissa tunnelmissa.

3

GRAND THEFT AUTO IV

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTAR Julkaisija TAKE-TWO Arvosana 10
Paluu Liberty Cityyn on yksi konsolisukupolven merkkitapauksia.

4

GOD OF WAR III

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SONY SANTA MONICA Julkaisija SONY Arvosana 10
Viimeisen päälle viilattua toimintaa upeissa mittasuhteissa.

5

LITTLE BIG PLANET 2

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä MEDIA MOLECULE Julkaisija SONY Arvosana 10
Upean tasoloikan lisäksi pelieditori tarjoaa lähes rajattomasti pelattavaa.

6

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä/Julkaisija BETHESDA Arvosana 10
Gamereactorin valinta vuoden 2011 peliksi ei juuri esittelyä kaipaa.

7

JOURNEY

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä THATGAMECOMPANY Julkaisija SONY Arvosana 9
Journey on uteliaisuuden ylistyslaulu ja latauspelien aatelia.

UUSI

8

NI NO KUNI: WRATH OF THE WHITE WITCH

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä LEVEL 5 Julkaisija NAMCO BANDAI Arvosana 9
Värikästä ja mielikuvituksellista roolipeliä yhteistyössä Ghiblin kanssa.

9

BATMAN: ARKHAM CITY

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTEADY Julkaisija WARNER BROS. Arvosana 9
Loistava kuin Arkham Asylum, mutta vielä suurempana ja kauniimpana.

10

GRAN TURISMO 5

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä POLYPHONY DIGITAL Julkaisija SONY Arvosana 8
Jos ei paras, niin ainakin maailman kunnianhimoisin ajosimulaattori.



SUOMITUS TAISTELUPELIT TASKUUN

PS Vita on oiva valinta taistelupelifanille, joka haluaa pitää taistot aina käden ulottuvilla. Lähes kaikki uusimmat lajityypin pelit löytyvät laitteelta, ja usein ne ovat jopa pelin laajimpia versioita, kuten esimerkiksi Mortal Kombat ja Street Fighter x Tekkenin tapauksissa.

PS VITA

PS Vita jatkaa PSP:n tyylikästä linjaa. Käsikonsolin erikoisuutena ovat etu- ja takapuolen kosketuspinnat. Lisäksi räiskintäfaneille on kaksi analogitattia.

Hinta 200 € Valmistaja Sony Julkaisu Helmikuu 2012

1

RAYMAN ORIGINS

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä/Julkaisija UBISOFT Arvosana 9
Ubisoft palautti Raymanin tasohyppeilyn kultakantaan kertaheitolla.

2

LITTLE BIG PLANET VITA

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä TARSIER STUDIOS Julkaisija SONY Arvosana 8
Monipuoliset kentät ja minipelit tarjoavat pelattavaa tuntikaupalla.

3

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SONY BEND Julkaisija SONY Arvosana 8
Taskukokoinen Uncharted on PS Vitän toimintapelien parhaimmistoa.

4

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Pelityyppi HIIVISKELY/TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija KONAMI Arvosana 8
Ohi livehtaneiden MGS-pelien kiinnittäminen onnistuu kätevästi.

5

GRAVITY RUSH

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä JAPAN STUDIO Julkaisija SONY Arvosana 8
Perinteinen japanilainen RPG näppärällä painovoimakikkailulla.

6

NEW LITTLE KING'S STORY

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä MARVELOUS Julkaisija KONAMI Arvosana 8
Sympaattinen sekoitus kevyttä strategiaa ja värikästä roolipeliä.

7

ASSASSIN'S CREED III: LIBERATION

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä UBISOFT SOFIA Julkaisija UBISOFT Arvosana 7
Paras kannettava Assassin's Creed -peli, myös ainoa.

8

PLAYSTATION ALL-STARS BATTLE ROYALE

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä SUPERBOT Julkaisija SONY Arvosana 7
Sony-fanin valinta taistelupeliksi. Toimii ristiin PS3-version kanssa.

9

WIPEOUT 2048

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä STUDIO LIVERPOOL Julkaisija SONY Arvosana 7
Vauhdikasta kilpa-ajoa tulevaisuuden maisemissa.

10

UNCHARTED: FIGHT FOR FORTUNE

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä ONE LOOP GAMES Julkaisija SONY Arvosana 7
Uncharted kortti- ja pulmapelinä? Yllättävä yhdistelmä toimii.

Kaikki GAMEREACTORIN osto-oppaassa mainitut pelit on poimittu puhtaasti toimituksen kollektiivisen mielipiteen pohjalta, lehden ajankohdan mukaan. Valinnat eivät edusta pelien myyntilukua.

**SUOSITUS ROCK BAND 3**

Vaikka musiikkipelien nousukausi on jo tullutta ja mennyttä, oli sen huipputietä Rock Band 3. Se tarjosi laajimman soitin- ja kappalevalikoiman, joka on laajentunut vielä säännöllisesti näihin päiviin asti. Jos pelimusiikki on vielä kiinnostava, on RB3 toimituksen ylivoimainen valinta.

XBOX 360

Microsoftin konsoli on vetänyt joukkoa verkkopalveluissa ja toimintapeleissä. Xbox 360 on myös pitänyt pintansa teknisesti, vaikka ilmestyi vuoden kilpailijoitaan aiemmin.

Hinta 170-280 € (kovalevyn koosta riippuen) Viimistaja Microsoft Julkaisu Joulukuu 2005

**SUOSITUS BIOSHOCK & BIOSHOCK 2**

Sinä missä uudessa Bioshock Infinite:ssä liihotetaan pilvien joukkoon Columbian tai vaskapunktiin, niin ensimmäisissä bioshockeissa sukeltettiin syvällä meren pohjassa sijaitsevaan Raptureen. Molemmat pelit ovat erinomaisen jännittäviä pelikokemuksia ja niitä helppo suositella hyvistä toimintapeleistä pitävälle.

PC / WINDOWS

Äärimmäistä grafiikkaa tai toisaalta kokeellisia indie-pelejä etsiville PC on osuva valinta. Lisäksi se tukee laajalti erilaisia ohjaimia ja pelit ovat konsoleita hieman halvempia.

Hinta Vaihdelee Viimistaja Useita Julkaisu Vaihdelee

1**HALO: REACH**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä BUNGIE Julkaisija MICROSOFT Arvosana **10**
Reachin puolustuskamppailu on huippuviihdettä alusta loppuun.

2**THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä/Julkaisija BETHESDA SOFTWARES Arvosana **10**
Huikean laaja ja mahdollisuuksia pursuava roolipelielämys.

3**GRAND THEFT AUTO IV**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTAR Julkaisija TAKE-TWO Arvosana **10**
Aikuistunut GTA kertoo rikostarinan, joka jää pelaajan mieleen.

4**RED DEAD REDEMPTION**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTAR Julkaisija TAKE-TWO Arvosana **10**
Lännenmiesten toivepeli ei sovi arkajaloille. Piinkova kerrontaa.

5**TRIALS EVOLUTION**

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä RED LYNX Julkaisija UBISOFT Arvosana **10**
Tämän prätjän tankkiin on loroteltu Red Lynxillä nitrobensiiniä.

6**PORTAL 2**

Pelityyppi PUOLPELI Kehittäjä VALVE Julkaisija EA Arvosana **9**
Ongelmanratkaisu ei ole koskaan ollut näin riemastuttavaa.

7**GEARS OF WAR 3**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä EPIC GAMES Julkaisija MICROSOFT Arvosana **9**
Aseistetut habamiehet osoittavat, että kolmas kerta toden sanoo.

8**FORZA MOTORSPORT 4**

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä TURN 10 Julkaisija MICROSOFT Arvosana **9**
Autopelit eivät Xboxilla enää tästä paremmaksi tule.

9**MASS EFFECT 3**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä BOWARE Julkaisija EA Arvosana **9**
Eeppisen tieteissarjan eeppisin osa tarjoaa toimintaa sekä tarinaa.

10**ALAN WAKE**

Pelityyppi KAUHU/TOIMINTA Kehittäjä REMEDY Julkaisija MICROSOFT Arvosana **9**
Vain suomalainen studio pystyy tekemään näin hyvää metsäkauhua.

1**THE ORANGE BOX**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä VALVE Julkaisija EA Arvosana **10**
Kaikki Valven vanhat laatuklassikot edullisesti yksissä kansissa.

2**THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä CD PROJEKT RED Julkaisija NAMCO BANDAI Arvosana **10**
Jos Skyrim on liian iloinen, sukella puolalaisen synkkyyteen.

3**THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä/Julkaisija BETHESDA SOFTWARES Arvosana **10**
Jos Witcher on liian synkkä, kokeile Bethesdan fantasiamaailmaa.

4**STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä BLIZZARD Julkaisija BLIZZARD Arvosana **9**
Parasta tosialkastrategiaa, kunnes Heart of the Swarm ilmestyy.

5**CRYSIS**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CRYTEK Julkaisija EA Arvosana **9**
Vanhojen grafiikkakorttien kauhu on edelleenkin todella hieno.

6**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä EIDOS MONTREAL Julkaisija SQUARE ENIX Arvosana **9**
Oman aikansa klassikko sai lopultakin arvoisensa jatko-osan.

7**GUILD WARS 2**

Pelityyppi VERKKOROLIPELI Kehittäjä ARENET Julkaisija NCSoft Arvosana **9**
Massiivimoninpelien kenttä uudistuu tässä pelissä juuri tarpeeksi.

8**FALLOUT 3**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä/Julkaisija BETHESDA SOFTWARES Arvosana **9**
Tuhoutunut maailma on täynnä seikkailua ja mahdollisuuksia.

9**BATTLEFIELD 3**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä DICE Julkaisija EA Arvosana **9**
Kolmas paljastui komeimmaksi myös tällä taistelulentäällä.

10**TOTAL WAR: SHOGUN 2**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY Julkaisija SEGA Arvosana **9**
Jos strategia ja Japani kiinnostavat yhtään, on tämä varma valinta.



SUOSITUS MARIO KART WII

Mario Kart on bilepölyjen kruunamaton kuningas. Jos meno peli-iltoissa uhkaa hiipua, ei tarvitse kuin napata tämä peli hyllystä, niin johan taas iloa raikaa. Wii U:lle karting-ajaja vielä odotetaan, mutta sellainen saattaa olla tulossa vielä tänä vuonna. Sitä odotellessa kisat ajetaan Wiillä.



TULOSSE FIRE EMBLEM: AWAKENING

Uuden Fire Emblemien odotus 3DS:lle on Euroopassa ollut tuskallisen pitkä. Japanissa peli ilmestyi jo vuosi sitten ja Yhdysvalloissakin alkuvuodesta, jolloin se sai osakseen suorastaan ylistäviä arvioita. Jos roolipeli ja kevyt-strategia nappaa, on tässä Awakening todennäköisesti kevään huippupelejä.

WII & WII U

Nintendo ei tyydy tavanomaiseen. Wii U uudistaa pelikokemusta tablettimaisen ohjaimensa keinoin. Osa peleistä toimii jopa ilman TV:tä, ja myös Wiin pelit saa pyörimään.

Hinta 100 € / 320-380 € Valmistaja Nintendo Julkaisu Joulukuun 2006 / 2012

NINTENDO 3DS

3DS on johtava käsikonsoli, jolle löytyy laadukkaita pelejä Marion tasohyppelyistä Resident Evilin kauhuseikkailuun. Teknisenä innovaationa laite tukee 3D-kuvaa ilman lasia.

Hinta 150-200 € (riippuen mallista) Valmistaja Nintendo Julkaisu Maaliskuun 2011

1

SUPER MARIO GALAXY 2

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 10
Valtava määrä hupia ja mielikuvitusta yksissä kansissa.

2

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Suuren seikkailun tunnelmaa ja löytämisen riemua.

3

MASS EFFECT 3: SPECIAL EDITION

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä BIOWARE Julkaisija EA Arvosana 9
Eeppisen trilogian päätös, vieläpä erityisversiona.

4

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Edelleen takuulla hauskin mättöpelit kaveriporukalla.

5

TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä FROZENBYTE Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Fantasiapulmailun laajennettu painos toimii kymppillä.

6

DARKSIDERS II

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä VIGIL GAMES Julkaisija THQ Arvosana 9
Taistelua ja seikkailua maailmanlopun maisemissa.

7

XENOBLADE CHRONICLES

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä MONOLITH Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Varaa ainakin sata tuntia tälle Wiin JRPG-jalokivelle.

8

NEW SUPER MARIO BROS. U

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 8
Nintendo tuo kaikki yhteen kokemustasoon katsomatta.

9

ZOMBI U

Pelityyppi KAUHU/TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija UBISOFT Arvosana 8
Ubisoft todistaa etteivät Wii-pelit ole vain lapsille.

10

NINTENDO LAND

Pelityyppi BILEPELI Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 8
Värikäs sekoitus Nintendon vahvimpiä brändejä.

1

SUPER MARIO 3D LAND

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Tasoloikkafanin pakko-ostos sopii myös aloittelijalle.

2

ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Uudelleenjulkaisu on yhtä hurmaava kuin aina ennenkin.

3

KID ICARUS: UPRISING

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä PROJECT SORA Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Kuvankaunis räiskintäpeli lumoo heti ensimetreillään.

4

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 9
Haluat ehdottomasti ottaa vastaan veljesten haasteet.

5

MARIO KART 7

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 8
Ulkoasultaan nätti kuin mikä ja 3D toimii kuin unelma.

6

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Pelityyppi MUSIIKKI Kehittäjä INDIES ZERO Julkaisija SQUARE ENIX Arvosana 8
Ainutlaatuinen yhdistelmä musiikki- ja roolipeliä FF:n tunnelmissa.

7

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CAPCOM Julkaisija NINTENDO Arvosana 8
Revelations oli yllättäen täysiverinen RE, eikä mikään välityö.

8

METAL GEAR SOLID: SNAKE EATER 3D

Pelityyppi HIIVISKELY/TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija KONAMI Arvosana 8
Hideo Kojiman nerous paistaa myös pienemmältä ruudulta.

9

STAR FOX 64 3D

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija NINTENDO Arvosana 8
Hieno tilaisuus päästä tutuiksi Star Foxin ja tiimin kanssa.

10

PAPER MARIO: STICKER STAR

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä INTELLIGENT Julkaisija NINTENDO Arvosana 8
Paperihahmot iskevät jälleen roolipelimäisessä seikkailussa.

Kaikki GAMEREACTORIN osto-oppaassa mainitut pelit on poimittu puhtaasti toimituksen kollektiivisen mielipiteen pohjalta, lehden ajankohdan mukaan. Valinnat eivät edusta pelien myyntilukua.



Suosittu DIGITAALISET LAUTAPELIT

Tabletit, iPad etunenässä, ovat tarjonneet mainion mahdollisuuden lautapelin pelaamiseen videopelimuodossa. Vaikka pelin ei mahdu yhtä montaa pelaajaa kerrallaan, digimuodossa pelit on rajattomasti helpompi ottaa mukaan. Toimituksen suosituksia ovat muun muassa Small World, Dominion sekä tietysti vanha kunnon Menolippu eli Ticket to Ride.



Suosittu MINECRAFT - POCKET EDITION

Tunnetko vierotusoireita ollessasi pois kotikoneelta ja Minecraftin parista? Liikunta auttaa, mutta vaivaan on myös lääke: Minecraft - Pocket Edition. Kaikkia PC-pelin ominaisuuksia ei ole saatu mukaan, mutta taskuversio tarjoaa silti yllättävän laajan pääsyn pelin pariin.

IPHONE & IPAD

Applen älypuhelimet ja tabletit ovat rynnineet pelimarkkinoille, ja todennäköisesti pysyvästi. Pelejä ilmestyy enemmän kuin ehtii pelata, eikä iOS-alustalla jää paitsi mobiilimaailman kermasta.

Hinta Vaihdelee Vainmistaja Apple Julkaisu Vaihdelee

1

THE WALKING DEAD

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä/Julkaisija TELTALOG GAMES

Jos näet Apple-miehen itkevän, hän pelaa luultavasti tätä.

2

DRAWRACE 2

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä/Julkaisija RED LYNX Julkaisu CHILLINGO

Kerrankin rallia pystyy ajamaan vain yhdellä sormella.

3

ANGRY BIRDS SPACE

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä/Julkaisija ROVIO

Rovio lisäsi hittiinsä aivan uudenlaista vetovoimaa.

4

PLANTS VS. ZOMBIES

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä/Julkaisija POPCAP GAMES

Etupehan eppinen taistelu käydään nyt myös kosketusnäytöllä.

5

WORLD OF GOO

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä/Julkaisija 2D BOY

Fysiikkapelejä piisaa, mutta harvemmat ovat näin hauskoja.

6

BASTION

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä SUPER GIANT GAMES Julkaisu WARNER

Omaperäinen, hurmaava, ja ehdottomasti kokeilun arvoinen.

7

N.O.V.A. 3 NEAR ORBIT VANGUARD ALLIANCE

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija GAMELOFT

Tässä voi hyvinkin olla iOS-järjestelmän paras räiskintä.

8

FINAL FANTASY IV

Pelityyppi ROOLPELI Kehittäjä/Julkaisija SQUARE ENIX

Klassikko on saanut uusia juonenpätkiä uusille alustoille.

9

CONTRE JOUR

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä MOKUS Julkaisu CHILLINGO

Vangitsevan taiteellinen pelimontaasi vie mukanaan.

10

ELDER SIGN: OMENS

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä/Julkaisija FANTASY FLIGHT GAMES

Cthulhun ystävät tunnistavat tämän laadun jo kaukaa.

ANDROID

Googlen Android on noussut suosituimmaksi älypuhelinluekaksi, jolle ilmestyvät useimmat mobiilipelit. Androidia käyttävät mm. Samsung ja Sony.

Hinta Vaihdelee Vainmistaja Useita Julkaisu Vaihdelee

1

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija ROCKSTAR

Rockstarin rakkauskirje Miami Vicelle hurmaa edelleen.

2

ANGRY BIRDS STAR WARS

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä/Julkaisija ROVIO

Linnut ja possut tulkitsevat uudestaan Lucasin klassikot.

3

BAD PIGGIES

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä/Julkaisija ROVIO

Jos et sympaa lintuja, rakentele kärryjä possujen kanssa.

4

RAYMAN JUNGLE RUN

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä/Julkaisija UBISOFT

Älä anna ilmeen hämätä, Rayman todella haastaa sinut.

5

FINAL FANTASY III

Pelityyppi ROOLPELI Kehittäjä/Julkaisija SQUARE ENIX

Palaa nyt vuoteen 1990 ja koe klassikko uudestaan.

6

MODERN COMBAT 4: ZERO HOUR

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä/Julkaisija GAMELOFT

Räiskintä voi näyttää hyvältä myös Androidilla.

7

ORDER & CHAOS ONLINE

Pelityyppi VERKKOROLPELI Kehittäjä/Julkaisija GAMELOFT

Sisältää miltei kaiken mitä esikuva World of Warcraftin.

8

REAL RACING 2

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä EA SWISS SARL Julkaisu EA

Tarjolla yhtäältä haastava, mutta myös nautinnollinen ajopeli.

9

GAME DEV STORY

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä/Julkaisija KAIROSOFI

Ota selvää kuinka hyvin pärjäisit itse pelinkehittäjänä.

10

OSMOS

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä/Julkaisija HEMISPHERE GAMES

Yksisoluisenakin voi päästä elämässä pitkälle.

Kaikki GAMEREACTORIN osto-oppaassa mainitut pelit on poimittu puhtaasti toimituksen kollektiivisen mielipiteen pohjalta, lehden ajankohdan mukaan. Valinnat eivät edusta pelien myyntilukua.

SAVE

Järjestelmävirhe

MIKA SORVARI lähetti GR:n Turun aluekonttorista hätäkutsun. Avaruusapinat hyökivät päälle!

System Shock 2 tarjoaa pelaajalle monia kauhistuttavia haasteita avaruuden pimeydessä. Mikään tappajakyborgi ei voi silti edelleenkään vetää vertoja sille kihelmöinnille, mitä kulman takaa kuuluva apinan pärpätys voi aiheuttaa. Nämä pienet perkeleet onnistuvat vieläkin saamaan aikaan aivan omanlaistaan pakokauhua, koska likaisten käpälensä lisäksi niille on myös suotu kyky tykittää pelaajaa PSI-iskuilla. Eihän se ole poliittisesti korrektia, mutta näiden pienten kädellisten ampuminen huisin tuusaksi oli yksi pelin tyydyttävimmistä asioista.

SYSTEM SHOCK

System Shock -pelit ovat suoria edeltäjiä Ken Levinen Bioshock-sarjalle. Vaikka ne ovat jo teknisesti ikääntyneitä, onnistuvat ne edelleen nostamaan pintaan kylmän hien.



ODOTETTU JATKO SUOSITULLE SNIPER- PELILLE

15.03.2013

LISÄSISÄLTÖ

- ★ EKSKLUSIIVINEN MONINPELIHAHMO
- ★ AINUTLAATUISEN TARKKUUS-KIVÄÄRI MONINPELITILoihin

SNIPER 2
GHOST WARRIOR

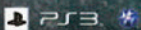
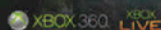
SniperGhostWarrior2.com

SNIPER 2 – GHOST WARRIOR
PS3 / XBOX 360 PC

39⁹⁵ 29⁹⁵



@SniperTheGame
#Sniperghostwarrior2





TURTLE BEACH
#1 IN GAMING AUDIO

EARFORCE®
XPSEVEN



JULKAISU 29.
MAALISKUUTA



ENNAKKOTILAA OMASI

GameStop®
power to the players™

