

GAMEREACTOR™





Lähtölaskenta

Pelimyynnin lasku merkki kuplan puhkeamisesta vai jostain muusta?

Viime aikoina peliutisissa on huolehdittu peli-myyntien laskusta julkaisijoiden kovista odotuksista huolimatta. Esimerkiksi alkukevään kahden suuren konsoliyksinoikeuden God of Warin ja Gears of Warin myyntiluvut notkahtivat pahasti verrattuna vahvasti suoriutuneisiin edeltäjiinsä.

Julkaisijoiden taholta syitä on lähinnä kummasteltu, mutta minusta asia ovat harvinaisen selvä. Molemmat pelit ovat toki viihdyttäviä, mutta ne tuntuvat silti kovin väkisin väännetyiltä ja ideaköyhiltä. Korkeista tuotantoarvoistakin huolimatta niistä huokuu alaa valtaava kynisyys. Call of Duty ja Assassin's Creedit ovat päässeet tästä aivan liian helpolla, mutta en usko vapaamatkustuksen kestävän enää kovinkaan pitkään.

On mielenkiintoista nähdä, ehtiikö jatko-osakupla puhjeta ennen uusia konsoleita. Voikin olla, että uudet alustat puhaltavat mukaan vain uutta ilmaa. Toisaalta isoilla palatiloilla voi olla edessä kovat ajat, jos investointien jälkeen pelaajien pinta heppoisiin jatko-osien viimein katkeaa.

Tilanteen seuraamisen ohella jäämmekä odottamaan E3-messuja. Seuraava Gamereactor ilmestyykin sopivasti samoihin aikoihin, joten siihen asti toivotamme aurinkoista kesän odotusta!

ARTTU RAJALA / PÄÄTOIMITTAJA



MATTI ISOTALO

Alkaisemmin lähinnä facebookkajien riesana ollut Free-to-Play-taloustalenti tuntuu puskevan joka nurkasta esiin tarjoten tarkoituksellisesti huonoa suunnittelua rahojen kalastuksen toivossa. Henkilökohtaisesti toivoin yhdellä ostoksella saavani kaiken, mitä pelillä on annettavana sen sijaan, että sisältöä piilotetaan maksullisen lisäsisällön suojiin. Lisäksi jatkuva mikromaksujen kinnuminen tuhoaa peli-ilon lisäksi immersion.

Kevään peli: METRO: LAST LIGHT



LEEVII RANTALA

Kolea kevät on kulunut lautapeliin parissa. Olen nauttinut auringosta Kingdom of Heavenin ristiretkillä ja taistellut zombieja vastaan Dawn of the Zeds -pelissä. Pöytälaatikossa odottaa taas evoluutiopeli BIOS: Megafauna. Eniten odottamani uusi peli on valttavan suosion kerännyt korttipeli Pax Porifiriana. Välillä on myös mukava sukeltaa Lego Cityn uumeniin. Valtavassa kaupungissa riittää tutkittavaa ja huumori toimii todella hyvin.

Kevään peli: DK COUNTRY RETURNS 3D



JONI ERIKSSON

Talvi ja alkukevät ovat menneet hyvinkin tiiviisti Netflixin pauloissa, ja autojen maailmaa humoristisesti käsittelevä Top Gear on yksi suosikeistani. Jeremy Clarksonin ja kumppaneiden luotsaama show iskee minunlaisen autohulluun kuin ne kuuluisat miljoona voltia. Pelaaminen on harmillisesti jäänyt taka-alalle, vaikka uusin Gears of Warin julkailtiin juuri. Todistettu olkoon siis se, että päivätyö ja Xbox eivät sovi yhteen.

Kevään peli: GEARS OF WAR: JUDGMENT



BENGT LEMNE (GRTV)

Kevät on vierähtänyt nopeasti GRTV:n ja matkojen merkeissä. Plakkariin jäivät esimerkiksi vierailut PAX East -messuilla Bostonissa ja GDC:ssä San Franciscossa. Amerikkalainen dieetti aiheutti muutaman lisäkilon kertyämisen, mutta pääsinpä tutustumaan moniin täysin alkaisemmin tuntemattomiin indie-peleihin, juttutamaan Suda51:tä, kokeilemaan erikoista PC:n jalkaohjainta sekä melkein koskettamaan uutta PS4-ohjainta.

Kevään peli: FIRE EMBLEM: AWAKENING



JONAS MÄKI (SWE)

Voi sitä riemua muuttaa uuteen ja isompaan asuntoon, jossa tilaa riittää. Voi sitä kaiken pakkaamisen, purkamisen ja uusien huonekalujen etsimisen tuskaa. Muuton verukkeella hankin kuitenkin myös uuden tietokonehirmun, jolla pelaaminen on yhtä nautintoa. Sillä on tullutkin sitten hakattua antaumuksella muun muassa Bit.Trip Runner 2:tä, Bioshock Infiniteä sekä Final Fantasy XIV: A Realm Rebornin betaa.

Kevään peli: BIOSHOCK INFINITE



CHRISTIAN CAGA (GER)

Uudet konsolit polttelevat jo kuu-meisesti mielessä ja huhujakin seuraa mielellään. On silti vaikea ymmärtää miksi Microsoft on antanut huhujen päästä käsistä. Piti huhu uuden Xboxin jatkuvan verkkoyhteyden vaatimuksesta paik-kansa tai ei, niin tuntuu siltä, että MS:llä on pahoja ongelmia asiakasviestinnässä. Varmoja tietoja odotellessa keskityn itse sellaisiin peliutuuksiin kuin Grid 2 ja The Last of Us.

Kevään peli: BIOSHOCK INFINITE

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

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

Vastuunhenkilö Arttu Rajala
Art Director Petter Hegevall
Tekniikka & verkkosivut Emil Hall
Käännökset
Arttu Rajala, Kimmo Pukkila & Mika Sorvari

Avustajat

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

Osoite Gamereactor Finland
Sammonkatu 10, 00100 Helsinki
Puhelin 050 375 7728

Verkkosivut www.gamereactor.fi
Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa
Painos 25 000 kappaletta
Julkaisuviite 8-10 numeroa vuodessa
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

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

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

Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S.

Testiversiot

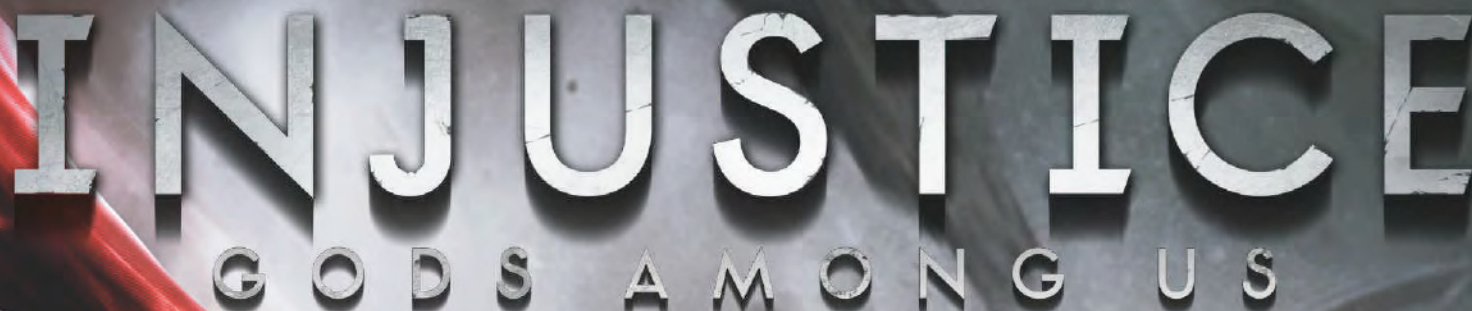
Arvioissa ei välttämättä mainita testialustaa, joka voi olla mikä tahansa pelistä toimitettu versio. Mainitsimme kuitenkin aina, jos arvion pohjana käytetty koodi ei ole pelin lopullisesta julkaisuversioista.

Ikärajat

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

Gamereactorin kansainvälinen toimitus

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



INJUSTICE

GODS AMONG US

Three copies of the video game 'Injustice: Gods Among Us' are shown standing side-by-side. From left to right, they are for the Wii U, Xbox 360, and PS3. Each cover features the same artwork: a central figure with a wide, menacing grin (likely Joker) surrounded by other DC characters in action poses. The game is rated '16' on all three versions.

OUT NOW



DC LOGO and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics. © 2013 NETHERFIRE/STUDIO CITY, WB GAMES LOGO, WB SHIELD. TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (E13)



KONNAT

Arkham Originsissa kohdataan muun muassa Black Mask (keskeillä), Deathstroke, Alberto Falcone ja Oswald Cobblepot eli Pingviini. Osa konnista esiintyy sarjassa ensikertaa.

TEMPO

BATMAN ARKHAM ORIGINS

NUORI BATMAN astuu valokeilaan Arkham-sarjan prologissa 25. lokakuuta 2013.

Batman: Arkham Origins sijoittuu yhteen yöhön, joka on tällä kertaa jouluaatto. Superpahis Black Mask on täyttänyt kadut rikollisilla osana suurta rikosaaltoa ja epäilemättä myös jotain laajempaa, synkempää suunnitelmaa. Batman suuntaa lumimyrskyn riepotelemaan kaupunkiin, mutta tämän täytyy myös selvittää kahdeksasta salamurhaajasta, jotka ovat tulleet Gothamiin keräämään Batmanista julkistetun palkkion.

Tarina ajoittuu seitsemän vuotta ennen Arkham Cityä. Gotham on kaksi kertaa aiempaa suurempi, ja matka kulkee vielä vapaan vanhan Gotham kattojen yli sillalle ja sieltä uuteen Gothamiin ja sen huimaavan korkeiden tornitalojen kimalukseen. Ensimmäinen muutos peliin on, ettei eteneminen jumahda koskaan sivutehtävien läpäisyyn. Arkham City koitti pitää kaikki samassa tasaisessa tahdissa, mutta Originsin voi vetää läpi vapaammin. Tosin, jotkut haasteet on paras jättää loppupeliin niiden vaikeustason vuoksi.

Toinen ja suurempi muutos löytyy Detective-moodista. Aiemmissa peleissä etsiväntyö rajoittui "leivänmurujen" seuraamiseen. Originsissa täytyy pähkällä



kasaan rikospaikkoja etsimällä johtolankoja ja jäljittämällä luotien ratoja. Rikospaikat muotoutuvat Batmanin hupun virtuaalinäytölle, ja tilannetta voi kelailla siinä edestakaisin. Kun lisää vihjeitä löytyy, muuttuu myös rekonstruktio. Tämä kaikki tapahtuu ilman latausruutuja tai siirtymistä toiseen pelityyliin.

Pelissä esiintyvä Batman ei ole aivan Year Onea, mutta Yön ritari on vielä matkalla vigilantesta kohti todellista legendaa. Vaikka tarina ammentaa eniten Legends of the Dark Knight -sarjasta, vaikuttaa siinä olevan enemmän Long Halloweenia ja Dark Victoryä, joissa Gotham on valta siirtynyt rikollisperheiltä superpahiksille.

Tällä kertaa peliä ei ole kehittämässä Rocksteady, vaan siitä vastaa WB Games Montreal. Tiimi tietää, että fanien odotuksiin vastaaminen vaatii työtä. Näillä on kuitenkin alkuperäisten kehittäjien luotto ja siunaus. Luvassa ei välttämättä ole vallankumousta Lepakkoluolassa, mutta peli ei näytä myöskään rahastukselta.



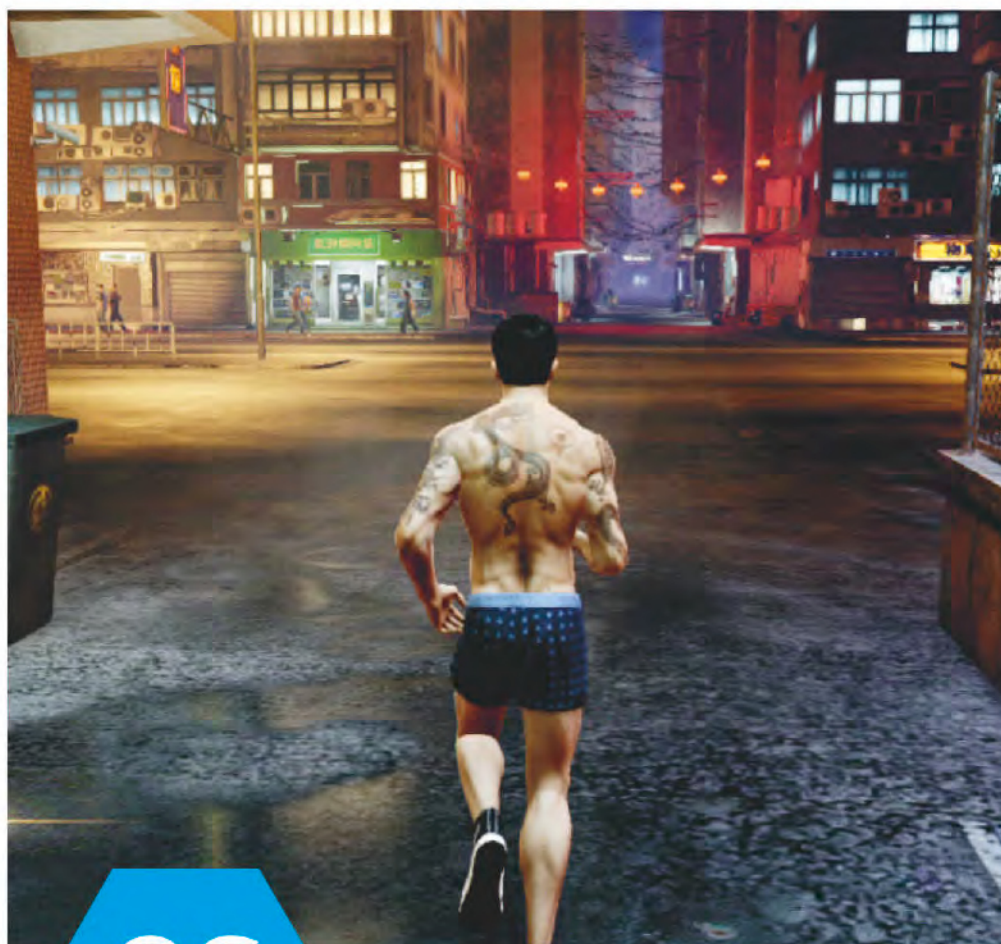
TUTTU TYYLI, UUDET KUJEET

Visuaalisesti peli muistuttaa Arkham Cityä, mutta vaikka jotkut maisemasta erottuvat maamerkit ja rakennukset ovatkin tuttuja, ei Gotham ole vielä tulevassa muodossaan. Batman: Arkham Originsin ja Asylumiin väliillä kaupunkia kehitettiin rankasti, joten pelaajille on luvassa myös yllätyksiä, eikä muistoihin kannata luottaa.



PALJON TEHTÄVÄÄ

Arkham Originsin suuremmaksi kasvaneessa maailmassa mahdollisuus matkustaa Batwingillä paikasta toiseen tulee todella tarpeeseen. Sitä varten täytyy kuitenkin hakkeroida verkkoja eri puolilla kaupunkia, jotta signaalin saisi kulkemaan ja lentolaitteen kutsuttua. Lisänä monipuolisessa sopassa ovat myös niin sanotut Most Wanted- ja Crimes in Progress -sivutehtävät. Vaikuttaa siltä, että joka kulmalle piisaa roistoja ja epäilyttäviä hiippareita.



06

HYVÄÄ SYYTÄ
Kokeilimme uudelleen
yhtä viimevuotista
peliä

SLEEPING DOGS

HONGKONG kutsuu lennokkaaseen toiminta-seikkailuun vaikka suoraan vuoteen pohjilta.

1 YMPÄRISTÖ

Hongkongiin sijoittuvia pelejä on turhan vähän. Siinä missä New York ja Tokio alkavat olla jo loppuun kulutettuja, Hongkong on vielä tuore, mikä onkin yksi Sleeping Dogsin kantavista voimista. Kaupunki on sopivan eksotinen, rikas ja räyhäinen luodakseen mielenkiintoisen miljöönnä toimintaseikkailulle. Pelissä on oma tunnelmansa.

4 TARINA

Pääosassa on poliisimies Wei Shen, jonka epäkiitollisena tehtävänä on soluttautua triadin organisaatioon. Näin pelissä palloillaan hyvän ja pahan välillä yrittäen toimia kunnialla, mutta välttää paljastumasta nyräksi. Luottamus on ansaittava, ja jännittävimmillään tarina on silloin, kun paljastuminen on hiuskarvan varassa.

2 TOIMINTA

Sleeping Dogs syntyi True Crime -sarjan osana, mutta erkaantui omaksi pelikseen julkaisupuolen sotkujen seurauksena. Joka tapauksessa pelin taisteluysteemi oli alusta asti suunniteltu keskusteissa, ja se muistuttaa enemmän Batmanin Arkham-sarjan purevia turpakäräjiä kuin vahvalloista nyhäämistä muissa tämän tyylin peleissä.

5 VAPAAUS

Kuin GTA:ssa, mukana on luonnollisesti erilaisia sivutehtäviä, joita voi suorittaa tarinan ohessa. Pelialue on mukavan kokoinen ja tarjolla on mm. katuajoja, tappeluita, huumorinkejää ja kerättäviä esineitä. Vaikka sivutehtävät eivät olekaan mielenkiintoisinta antia pelissä, ovat avoimen maailman perusteet kunnossa.

3 VISUAALISUUS

Peli on kaunistu katseltavaa, varsinkin yöaikaan. Hongkongin ihmismassoja ja väriiloista on vaikea toteuttaa nykytaiteella aivan yhteen, mutta Sleeping Dogs pääsee riittävän lähelle. Oman lisänsä antavat akrobaattiset animaatiot, joilla lisätään esimerkiksi taisteluiden ja ajojätien elokuvamaisuutta. Altoa hankkimaininkia.

6 LISÄSISÄLTÖ

Square Enix lupasi kuuden kuukauden tukea, ja peli on todella saanut ladattavia lisäosia näihin päiviin saakka. Ne ovat lisänneet uusia rytkyjä ja sivutehtäviä, mutta myös jatkaneet tarinaa. Lisäosat antavatkin hyvän syyn palata pelin ääreen tarkastamaan, mitä uutta on tarjolla, vaikka ydinpeli olisikin jo alemmin läpäisty.



STUDIO, JOLLA ON TARKOITUS

GET WATER julkaistiin maailman vesipäivänä 22.3. Yksinkertaisen mutta kunnianhimoisen pelin taustalta löytyy myös GR:n lukijoille tuttu nimi.

Decode Global on kanadalainen, mutta suomalaisväriäkin sisältävä pelialan yritys, jolta putkahti hiljattain esikoispeli **Get Water**. Gamereactorissa männävuo- sista avustanut Tuuli Saarinen toimii nykyisin studiolla pelisuunnittelijana, ja hän kertoi tarkemmin, mistä Decode Global on tehty.

Montrealissa viime vuonna perustetun pelistudion johtajatuksena on luoda pelejä, joilla on oikeasti merkitystä. Missiona on pelin kautta esitellä ja käsitellä maailmanlaajuisia ongelmia. Esimerkiksi **Get Water** ammentaa nimensä mukaisesti veden merkityksestä sekä koulutuksesta ja naisten asemasta. Protagonisti Maya joutuu koulun penkiltä lähtemään vedenkantomatkalle, joka on siirretty pelimekaniikaksi jännällä tavalla. Maya juoksee automaattisesti eteenpäin ja häntä ohjastetaan piirtämällä sormella viivaa vesipisaroiden luo sekä ohi vaarojen. Peli on ilmainen ja ladattavissa Applen App Storesta.

Studion tuotannon toivotaan saavan näkyvyyttä etenkin Yhdysvalloissa, jossa tämänkaltaiset ongelmat ovat vielä suurelle yleisölle tuntemattomia. Samalla Decoden esimerkin toivotaan innostavan nuoria naisenkukia harkitsemaan harrastusta tai uraa pelisuunnittelussa. Tuuli myös toivoi suunnittelijoiden toimivan tulevaisuudessa enemmän pelin eikä esimerkiksi elokuvan ehdoilla. Indie-pelikulttuuri on tässä ja monessa muussakin asiassa edelläkävijän asemassa.

Lue haastattelu kokonaisuudessaan nettisivuiltamme osoitteessa www.gamereactor.fi.



KESÄLOMA-MATKA HELVETTIIN

RIDE TO HELL näkee päivänvalon viimein viiden vuoden kehitystyön jälkeen.

➤ Kesäkuussa hypätään Harrikan selkään ja lähdetään väkivaltaiselle kostoretkelle Devil's Hand -nimistä liivijengiä vastaan. Vuodesta 2008 tekeillä ollut Ride to Hell: Retribution on nimittäin saanut viimein julkaisupäivän, joka on 28. kesäkuuta. Peliä kehittää ajosimulaattoreistaan (Supercar Challenge, Auto Club Revolution) tunnettu Eutechnyx PC:lle, Playstation 3:lle ja Xbox 360:lle.

Toimintaseikkailu ajoittuu 1960-luvun lopulle ja lupaa melkein pä kaikkea, mitä tämän tyylin peliltä odottaa voi. Päähahmona esiintyy Jake Conway -niminen tyyppi, joka ei paljoa muita kumartele. Jos Jake ei istu prätjän selässä, hänet löytää todennäköisesti pieksämästä tienvarsibaarin kovanaamoja biljardikepillä, räiskimästä liivijengiläisiä katkaistulla haulikolla tai pyörittelemästä tyttöä lanteillaan. Kenties jopa tekemästä näitä kaikkia samanaikaisesti.

Retributionin yhteydessä julkaistaan myös kaksi sivuosaa. Ride to Hell: Route 666 on tulossa samoille alustoille, mutta latauskanavien kautta, kun taas Ride to Hell: Beatdown uhoaa valloittavansa mobiililustat. Route 666:ssa värvätään oma liivijengi matkalla Chicagosta Los Angelesiin. Beatdown on puhdasta mäiskintää.



Plus & miinus

Pelikuukauden topit ja flopit



TORMENTILLE OLI TILAUSTA

Inxile-studion roolipelinanke Torment: Tides of Numera teki uuden Kickstarter-ennätyksen keräämällä kuukaudessa 4,19 miljoonaa dollaria. Rahoitukseen osallistui yli 74 000 fania. Potti on nelinkertainen studion tavoitteisiin nähden ja mahdollistaa projektin laajentamisen.



RAVEN'S CRY LOKAKUUSSA

Kotkalaisen Octane Gamesin kehittämä Raven's Cry julkaitaan 24. lokakuuta. Kyseessä on synkkäsävyinen merirosvo-seikkailu, joka sijoittuu 1600-luvun Karibialle. Julkaisijana toimii Topware Interactive.



BETHESDA LUPAA ISOJA UUTISIA

Bethesda aikoo tehdä tänä vuonna isoja pelijulkistuksia. Fallout 4 vai jotain muuta, se jää nähtäväksi, mutta tietoa on luvassa jo nyt keväällä.



UBI OSTOKSILLA

Ubisoft on hankkinut Anno-sarjasta tunnetun Related Designsin kokonaan. Aiemmin yhtiö omisti studiosta 30 %.



ROCK BANDISTÄ KARKAA BIISEJÄ

Rock Bandin musakaupan bisnesvalikoima on alkanut supistua umpeutuvien lisenssisopimusten vuoksi. Ostetut biisit pysyvät pelattavina, mutta esimerkiksi Metallica Pack 01 on jo poistettu kaupasta.



OUYA TAKKUAA

Kickstartattu Android-konsoli Ouya on lähetetty ensimmäisille rahoittajille, mutta rauta, käyttöliittymä ja ohjain ovat saaneet kovaa kritiikkiä. Valmistaja lupaa korjata ongelmat kesäkuuhun mennessä, kun Ouya julkaistaan yleisesti.



LUCASARTS DUMPATTIIN

MIKKI HIIRI iski pelikonkarien herkkään paikkaan, kun Disney sulki Lucasartsin.

Lucasarts sellaisena kuin se tunnetaan on mennyttä. Huhtikuun alussa Disney ilmoitti irtisanovansa studion kehitystiimit ja keskeyttävänsä kaikki tekeillä olleet projektit. Hylytetyjen projektien joukossa on lupaavalta näyttänyt uuden sukupolven Star Wars 1313, joka George Lucasin ideomana olisi kertonut Boba Fettistä. Synkeästä, valomiekkasankarit sivuuttavasta projektista oli tulossa ensimmäinen vain aikuisille suunniteltu Star Wars.

Miten tähän päädyttiin? Kerrataanpa. Disney osti Lucasfilmin George Lucasilta viime syksynä. Tähän kauppaan kuului myös Lucasarts, joka perustettiin 31 vuotta sitten Lucasfilmin laajennukseksi. Disney taas on viime vuosina lähinnä supistanut pelituotantoaan. Tappiokierroksessa Disney Interactive on ohjattu lähinnä lisenssi- ja mobiilipelien julkaisijaksi.

Kulujen karsiminen on syynä myös Lucasartsin alasajoon. Vaikka sisäiset tiimit on erotettu, Lucasartsin nimeä saatetaan jatkossa käyttää lisensiointitarkoituksiin. Käytännössä se tarkoittaisi pelien teettämistä ulkopuolisilla studioilla ja brändäämistä Lucasartsin logolla.

Viime vuosina Lucasartsin omat tuotannot ovat toki ailahtelleet, mutta Disneyn ratkaisu jättää joka tapauksessa mustan aukon pelikonkarien sydämiin. Erityisesti Lucasartsin 1990-luvulla luomat oivalliset seikkailut, kuten Maniac Mansion: Day of the Tentacle, The Secret of Monkey Island, Grim Fandango ja Full Throttle, ovat jääneet historiaan ikivihreinä klassikoina.

► **THE SIMS 3: ISLAND PARADISE** Simit lähtevät paratiisisaarelle uudessa lisäosassa, joka julkaistaan PC:lle ja Macille 26. kesäkuuta.

i

Hardware

Laitteet toimituksen
testissä



Tyyppi **MONITORI**
Valmistaja **ASUS**
Julkaistu **SYKSY 2012**
Hinta **599 EUR**

ASUS PB278Q

27-TUUMAINEN MONITORI tarjoaa laajan työskentelytilan, hyvät värisävyt ja 2560 x 1440 pikselin resoluution. Tehotietokoneeseen liitettynä se on myös oiva pelinäyttö.

➤ Asuksen 27-tuumaisessa monitorissa speksit ovat kohdallaan. Uudehkoilla PLS-paneelilla varustettu näyttö pystyy nopeaan 2560 x 1440 kuvapisteen resoluutioon. Nimellinen kontrastisuhte on 80 000 000 : 1 ja vasteaikakin 5 millisekuntia. Tekniikkana PLS sijoittuu IPS:n kanssa halvan mutta nopean TN-paneelin ja laadukkaan mutta hitaan VA-paneelin väliin. Tässä Asuksen tapauksessa paneeli tarjoaa tasapainoisen yhdistelmän nopeutta, laadukasta väritoistoa ja laajoja katselukulmia, joten se sopii niin pelaajalle kuin vaikkapa taittotyötä tekeväälle. Parasta tarkkuutta halajavien kannattaa tosin varmistaa, että oma HDMI-kytkentä on viimeisintä 1.4-mallia tai että koneesta löytyy DisplayPort-liitäntä.

Jykevälle alustalle nostettu näyttö on täydessä resoluutiossaan vaikuttava näky, ja sitä voi käyttää tarpeen mukaan joko normaalisti vaakasuunnassa tai nostettuna pystyyn 90 asteen kulmaan. Tavallomaisella käyttöetäisyydellä se on jopa hieman liian iso, sillä päästä joutuu jo kääntelemään eri nurkkiin. Käyttöergonomian kannalta on etua, jos monitorin voi asettaa hieman totuttua kauemmas.

Pelikäytössä PB278Q on ongelmaton ja näyttävä. Täysi tarkkuus edellyttää tietenkin koneelta siivoista potkua, mutta jos näyttönohjain pysyy mukana, näkökentän täyttävä kuva tekee esimerkiksi Battlefield 3:sta vielä piirun verran vaikuttavamman kokemuksen. PLS-tekniikka pitää hyvin puolensa nopeimmissakin kohtauksissa, eikä 5 millisekunnin vasteaika aiheuta havaittavaa häntimistä kuten joissain vanhemmissa IPS-paneelissa. Civilization V:n kaltaisissa strategiapelissä kasvanut resoluutio mahdollistaa puolestaan todella suurien kokonaisuuksien näyttämisen yhdellä silmäyksellä.

Noin kuuden sadan euron hintaisena PB278Q ei varmasti sovi ihan joka kotiin. Jos pöydällä on paljon tilaa ja lisäksi tekee hommia vaikkapa graafisen suunnittelun tai taiton parissa, sijoitus saattaa olla hyvinkin perusteltu. Näyttö on oivallinen kompromissi kahden perinteisen tekniikan välillä, eikä toteutuksen laatu jätä juuri toivomisen sijaa. Vaikka suosisinkin piirun verran pienempää ruutua pelikäyttöön, testilaitteen palauttamisen jälkeen oma 23-tuumainen näyttö tuntui hetken kuin auton selkänöjan lasten iloksi istutetulta minipaneelilta.

Matti Isotalo



TURTLE BEACH XP SEVEN

ÄÄNTÄ AMMATTITASON PELAAJILLE

Tyyppi **KUULOKKEET** Valmistaja **TURTLE BEACH**
Julkaistu **MAALISKUU 2013** Hinta **299 EUR**

Turtle Beach Seven -kuulokkeita on odotettu jo tovi. MLG-peliliigan virallisina kuulokkeina ne on suunnattu selkeästi ammatikseen pelaaville tai siihen statukseen pyrkiville, ja luurit ovat pintapuolisesti laadukkaan tuntuiset.

Sevenin lippulaivaversio XP toimii PC:n ja Macin lisäksi Xbox 360:llä ja PS3:lla. Kuulokkeiden lisäksi pakkauksessa tulee hipaisunäppäimin varustettu ACU-hallintapalikka sekä konsoleihin liittämistä varten erillinen liitäntälötkö. Huomasin kuitenkin, että kaltaiselleni isopäiselle herrasmiehelle luurit ovat jopa liian jämääkää tekoa. Hyvästä kuppikoosta huolimatta panta painaa niin lujaa päähän kiinni, että pitkiä pelisessioita on vaikea pelata. Yleensä ongelma tosin lievenee käytön ja löystymisen myötä.

Äänenlaatu kuulokkeissa on rauhallinen, oletusarvoisesti hieman keskiaänipainotteen mutta laadukas. Bassot toistuvat puuroutumatta, eivätkä diskantit raasta korvia. Lisäksi lennosta säädettävillä ääni-profiileilla äänensävyt saa tasan itselleen sopiviksi. Mukana tulevan mikrofonin laatu on hyvä, muttei erinomainen, ja sen saa tarvittaessa napattua irti kuulokkeista.

Vaikka Sevenin muokausmahdollisuudet ovat huippuluokkaa, odotin enemmän itse luureilta etenkin istuvuuden osalta. Pienemmällä kuopalla varustettua asia tuskin häiritsee, mutta istuvuus kannattaa varmistaa ennen ostopäätöstä. Kun tiskiini latoo lähemmäs 300 euroa kuulokkeista, on oikeus odottaa primaaria kaikilla osa-alueilla.

Matti Isotalo

“ALWAYS-ON” KUUMENTAA TAAS TUNTEITA

HUHUT uuden Xboxin nettipakosta kiehahtivat yli, kun Microsoft-pomo hyökkäsi vastustajia vastaan.

**Viime aikoina on kohistu nettipakosta peleissä. Ensín EA löi pöytään Sim Cityn, joka lensi nenälleen heti julkaisussa. Sitten kaukaloön luisteli Microsoft Studiosin luova johtaja Adam Orth, jonka viesti always-on-järjestelmistä oli tär-
mävään kopea: “deal with it”. Orth rinnasti nettipakon sähköön. Eihän imurikaan toimi, jos sähköyhtiöllä on katkos. Jättävätkö ihmiset silti imurin ostamatta?**

Orthin logiikassa on ongelma. Imuri on nimittäin hyötytuote. Ihmiset ostavat sen, koska haluavat pitää kotinsa siistinä. Kukaan ei silti (yleensä) tykkää imuroimisesta. Polynnielijän huudattamista on aika helppo lykätä, jos nyt sitten sähkökatko yllättäisikin. Pelit ja konsolit taas ovat viihdetuotteita. Niitä hankitaan ja käytetään, kun halutaan rentoutua. Tällaisen tuotteen mielikuviin ei sovi taistelu internet-yhteyksien kanssa.

Minä ainakin olen ostanut konsoleita niiden helppouden ja varmuuden tähden. Olen Xboxin (erityisesti sen ensimmäisen) ystävä ja minulle huhut uuden Xboxin nettipakosta särähtävät korvaan. Xbox on aina ollut verkko-

keskeinen laite, mutta se ei ole pakottanut ketään Liveen. Päätös on jätetty käyttäjälle, niin kuin kuulokin.

Tänä päivänä moni toki liittää konsolinsa pysyvästi verkkoon, eikä jatkuvan yhteyden vaatimus periaatteessa aiheuttaisi näille suurta muutosta. Miksi always-on sitten kuumentaa niin paljon tunteita? Kyse on osaltaan huonoista kokemuksista. Pelifoorumeilla vallitsee luottamuspuola siihen, että yhtiöt saisivat always-on-järjestelmänsä toimimaan. Pari vuotta sitten Ubisoft pilasi useammankin PC-julkaisun, kun pelit kaatuivat palvelimien mukana. Sama kävi myöhemmin Blizzardille ja Diablo III:lle sekä hiljattain EA:lle ja Sim Citylle. Kiusaa lisäksi se, ettei mikään näistä peleistä välttämättä tarvitsisi jatkuvaa yhteyttä; ne eivät ole massivimoinpelejä.

Jos kerta always-on on todistetusti vaikea asia, miksi sitten alalla ollaan taipuvaisia siihen suuntaan? Haluavatko yhtiöt tiukemman kontrollin myymiinsä tuotteisiin? Ennen

kuin joku todistaa, että nettipakko on muutakin kuin DRM-keino – siis että siitä on hyötyä asiakkaalle – pelaajilta on turha odottaa sympatioita.

Adam Orthin kommenteissa huolestuttaa erityisesti mahdollisuus, että koko konsoli olisi riippuvainen nettiyhteydestä. Ajatelkaapa: Ruuhkaa Microsoftin päässä, konsoli ei toimi. Häiriöitä linjoissa, konsoli ei toimi. Pilviä 3G-taivaalla, konsoli ei toimi. Olkoonkin, että tällaiset tilanteet olisivat todennäköisesti harvinaisia, mutta kyllä konsolin pitäisi tulevaisuudessa olla käytettävissä säästä tai operaattorista riippumatta, oltiipa sitten kotona tai mökillä.

Sitä, miten vakavissaan Orth omalla Twitter-tiillään kirjoitteli, voi vain arvailla. Kakka osui tuulettimeen kuitenkin sen verran kovasti, että Microsoft joutui toppuuttelemaan huhuja nettipakosta ja Orth lähti yhtiöstä vähin äänin. Kenties myrskystä otetaan nyt opiksi?

Kimmo Pukkila

YKSINPELI

Nykykonsoleilla on paljon hienoja yksin pelattavia pelejä. Esimerkiksi Mirror's Edge on mielenkiintoinen kokemus, jonka kanssa pakollinen nettiyhteys tuntuisi täysin turhalta.



HORISONTISSA

ENNAKKOVARAA SUOSIKIT ja pistä korvan taakse, mitä muuta lähitulevaisuudessa tapahtuu.

1+
kuukautta

Gamereactorin
lähikuukausien
kalenteri

TOUKO/KESÄ

Alkukesä näyttää
rattoisalta
useiden uutuu-
sien parissa.

3+
kuukautta

Gamereactorin
lähikuukausien
kalenteri

HEINÄ/ELO

Pelien lisäksi
saadaan tarkempaa
tietoa uudesta
konsolisukupolvesta.

9+
kuukautta

Gamereactorin
lähikuukausien
kalenteri

JOULU/TAMMI

Uudet konsolit ja
koko joukko makeita
huippupelejä
julkaistaan.



1 COMPANY OF HEROES 2

Sega osti THQ:n konkurssihuu-
tokaupasta Relicin ja Company
of Heroes 2:n. Sotkussa pienen
viivytyksen kokenut strategia
ilmestyy PC:lle 25.6. ja suuntaa
hyviselle tärinämälle.



1 KESÄN MESSUT

Messujen päähuomio on PS4:n
ja uuden Xboxin ympärillä. E3
on jo lähes ovelle sen alkaessa.
Los Angelesissa 11. kesäkuuta.
Gamescom puolestaan seuraa
Kölnissä 22.8. ja tapahtuma on
kuluttajillekin avoin.



1 PLAYSTATION 4

Sony itse ei ole vielä kertonut,
milloin ja mihin hintaan PS4
julkaistaan. Maailman suurin
pelikauppa ketju Gamestop on
kuitenkin paljastanut, että jul-
kaisu tapahtuu maailmanlaai-
juisesti tänä vuonna.



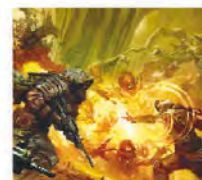
2 GRID 2

Race Driver: Gridiä joko vihaa
tai rakastaa. Monet rakastivat.
Viimein seuraa myös jatkoa,
jossa Codemasters pumpkaa
graafikat huippuunsa ja tarjoi-
lee entistä kilpailullisemman
verkkomaailman. Julkkari 31.5.



2 BLACKLIST

Ubisoftin salainen agentti Sam
Fisher palaa tositoimiin Splinter
Cell: Blacklistissä. Julkaisu ta-
pahtuu 22. elokuuta, eikä yk-
sinoikeudella kikkaila. Peliä voi
pelata niin PC:llä, PS3:lla, Xbox
360:lla kuin Wii U:llakin.



2 DESTINY

Varhain ensi vuoden puolella
päästään kokemaan, millainen
on Bungien uusi aapinen toi-
mintamiversumi. Activision on
sopinut sarjan julkaisusta kym-
meneksi vuodeksi, joten luvas-
sa on jotain erityistä.



3 FUSE

Insomniacin co-op-räiskintä on
ottanut aikansa ja vaihtanut
välillä jopa nimeä. Vanha totuus
studion peleistä on yhä silti
läsnä: erikoisia aseita piisaa.
Näitä päästään ihmettelemään
28.5. sekä PS3:lla että 360:lla.



3 SAINTS ROW IV

Saints Row IV alkoi kolmosen
lisäosana, mutta on kasvanut
kokopitkäksi peliksi. Se vetää
kaiken lopullisesti täskiksi, sillä
kuviinon liittyvät alienit, super-
voimat ja nakisämpylät. Hur-
tia toimintaa tiedossa 22.8.



3 PGR 5 (?)

Project Gotham Racing on kuu-
lunut jokaiseen Xbox-julkaisuun,
ja trendi näyttäisi myös jatku-
van – ainakin mikäli huhuihin ja
teaseriin voi luottaa. Kaupunki-
kaahalu on aina ollut mainio
esitellykappale tehoilla.



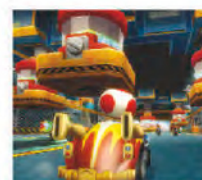
4 DK COUNTRY RETURNS 3D

Wii:lle julkaistun Donkey Kong
Country Returnsin uusioversio
mättähtää 3DS:lle 24.5. 3D-
kikkaan lisäksi mukana on
verkkopohjainen co-op ja uusi
easy-moodi aloittelijoille.



4 GTA V

Kaupunkiryöstelyiden iso-
pomo GTA palaa haastamaan
Saints Row'n syyskuun 17.
päivä. Rockstar on ennakoon
helkuttanut, että peli on heidän
suurin tuotantonsa koskaan.
Vaan onko se yhä hauska?



4 MARIO KART U

Mario Kart Wii lukeutuu alus-
tansa suosituimpiin peleihin, ja
sen valttina on yksinkertainen
mutta koukuttava monipeli.
Seuraavaksi tästä hylvatto-
masta kart-rallista päästään
nauttimaan HD:na Wii U:lla.



Kojima Productions julkisti GDC-messuilla maaliskuun
lopulla Metal Gear Solid V: The Phantom Painin. Peli
koostuu kahdesta osasta: viime vuonna esitellystä
Ground Zeroesista, joka sijoittuu Peace Walkerin
jälkimaininkeihin, ja siitä yhdeksän vuoden päähän
ajoituvasta Phantom Painista, joka alkaa Big Bossin
vaipumisesta syvään koomaan. Tarina seuraa sekä Big Bossia että McDonnell Milleriä. Uu-
tuutena tehtävät voi suorittaa mieleisessään järjestyksessä ja pelissä käytetään uutta Fox
Engineä, johon kuuluu mm. hiippailutaktiikoihin dynaamisesti vaikuttava vuorokausirytm.
MGS V julkaistaan ainakin PS3:lle ja Xbox 360:lle, julkaisuajankaa ei vielä ilmoitettu.

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

i

BioKurkistus pelihahmon
taustoihin

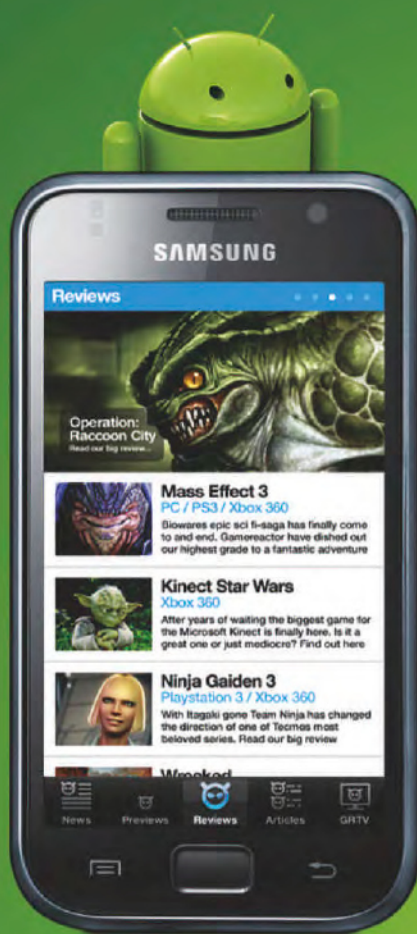
FELICIA

CAPCOMIN kissanainen teki
vastustajista selvää
Darkstalkersissa.

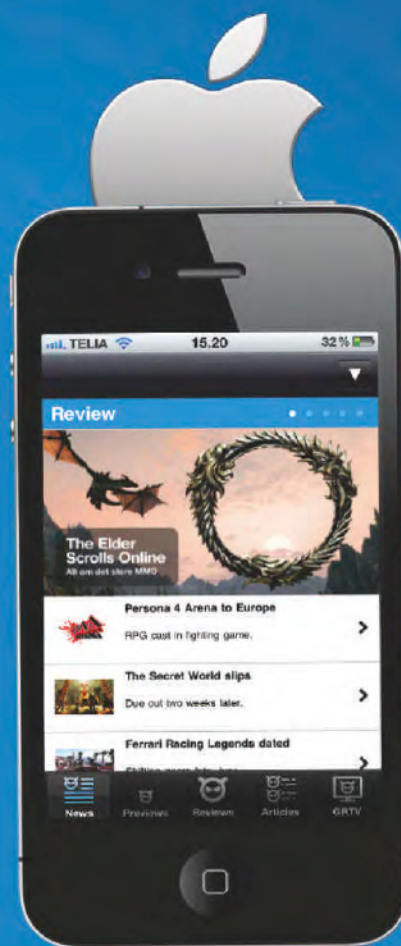
Vain seitsemänvuotias (!) kissanainen Felicia on kietaissut häntänsä monen nilkkaan sitten ensiesiintymisensä vuoden 1994 Darkstalkers: The Night Warriorsissa. Feliciasta tuli nopeasti taistelupelin suosikkiahahmo, minkä seurauksena tämä on esiintynyt sekä jatko-osissa että muissa Capcomin sarjoissa, kuten Pocket Fighterissa ja Marvel vs. Capcomissa. Suosion taustalla eivät ole vain ketterät kombot, vaan Felicia on ihana kuin vaaleanpunainen karamellisydän. Design pohjautuu löyhästi japanilaiseen kansantaruun "bakenekostä", yliluonnollisia piirteitä saavasta kissasta. Alkujaan Felician piti olla viekas peto gepardinturkissa, mutta tämä vaihtui vihjailevaan suloisuuteen ja nykyään Feliciaan voi törmätä paitsi peleissä myös tv-animaatioissa ja lehdissä. Ehkä Capcom voisi kehittää myös uuden Darkstalkersin?

TUNNETTU Darkstalkersista **ERIKOISUUS** Voi ryöväillä maassa kuin Sonic **TUNTOMERKIT** Suuri sininen kuutiolo, repaleinen asuste **KANSALLISUUS** USA **IKÄ** 7 (ihmisten iässä) **Pituus** 168 cm **PAINO** 58 kg **LEMPIRUOKA** Kermakakku





GAMEREACTOR **NEW!**
Android APP



GAMEREACTOR **NEW!**
iPhone APP



HOPE IS DROWNING



DEAD ISLAND RIPTIDE

26/4/13

WWW.DEADISLAND.COM

ANTILA

18
www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PC

© Copyright 2013 and Published by Deep Silver, a division of Koch Media
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, Kinect, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS3", "PlayStation", "PS2", and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
All rights reserved. Subject to change.



ENNAKOT



YOU DIED!

Dark Souls II:ssä luolastojen ja alueiden loppupomot voivat tulla vastaan jo matkan puolessa välissä. Tämä jos mikä johtaa moniin huvittaviin hepuleihin ja Game Over -tilanteisiin pelaajien olohuoneissa.

DARK SOULS II

PC PS3 WIIU X360

2013

From Softwaren armoton toimintarope jatkaa edeltäjiensä viitoittamalla tiellä.

Namco Bandain järjestämän Global Gamer's Dayn Dark Souls II -tapahtuma pyörähti käyntiin lyhyelle noin runsaan minuutin mittaisella, melkein pä diashow'ta muistuttavalla trailerilla, jossa nähtiin pimeä käytävä, nuotio ja nopea kuolema. Kiinnostus heräsi, joten nyt olisi lisätietojen paikka.

Tai sitten ei. Seuraavaksi oli pelidemon aika, joka sisälsi melkein saman kuin traileri. From Softwaren edustaja piiloutui läppärin taakse, joka oli enemmänkin tankki kuin PC, samalla kun tuoreeltaan sarjan johtoon nostettu Yui Tanimura kommentoi toimintaa vierestä. Kaksi jatko-osan ydinkonsepteista selitettiin uudestaan ja uudestaan: haasteiden voittaminen ja globaalit, mutta löyhät yhteydet pelaajien välillä. Kun ruudulla hortoileva haarniskoitu sankari saa nopean osuman ja kaatuu kuolleena maahan pimeällä käytävällä, käy heti selväksi ettei jatko-osassa ole alettu pehmoilla suuremman yleisön voittamiseksi.

Alkuperäinen Dark Souls ja sen edeltäjä Demon Souls rakensivat maineensa parille seikalle. Valtavilla aseilla varustetut haarniskoidut soturit liikkuvat hitaasti taakkansa alla, ja jokaisella uudella hirviöllä oli mahdollisuus suolestaa nämä ennen kuin soturilla oli aikaa kehittää strategiaa ja alkaa heiluttaa asettaan sen mukaan. Vaikka maailma oli fantastinen, ydinpelimekaniikka oli brutaalin realistinen. Aikana, jolloin kädestä pitämisestä

oli tullut pelien ohjenuora ja vaikeustasot olivat sukeltaneet casual-mereen, tuli Demon ja Dark Soulsista yllättävän suuria hittejä.

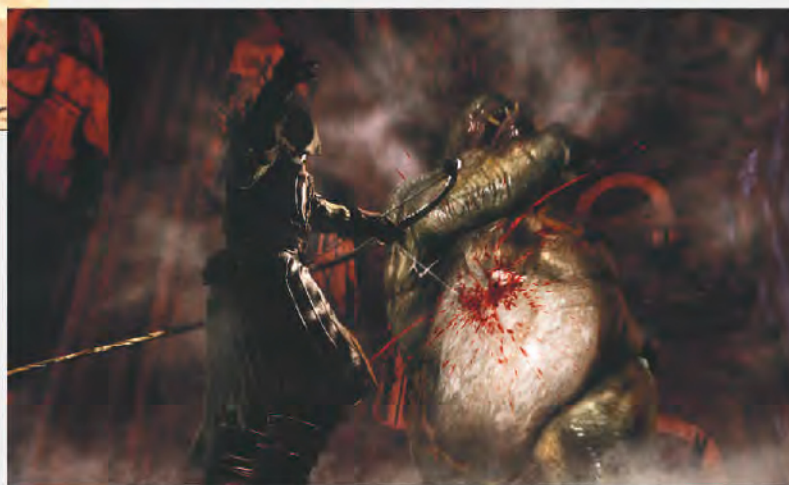
Tästä päästäänkin Dark Souls II:een, jonka tarinasta ei vielä kerrottu mitään. Tiedetään vain, että Dark Souls II:n päähenkilö etsii parannusta tätä vaivaavaan kiroukseen. Demon jälkeen näimme sentään muutamia pätkiä uusista hirviöistä. Ruudulle ilmestyi muun muassa valtaisa vihreä örmö, joka kurkisti ovesta ennen kuin ryykäsi karmit kaulassa siitä lävitse. Mukana oli myös tuliiskoja sekä kilpi-konnamainen otus, joka rojautti selälleen, jos sen taakse yritti väistää. Kaikki ovat sankaria suurempia ja näyttävät syntyneen vain pelotellakseen pelaajat hengiltä.

Pelitiimi on halunnut poiketa perinteisestä loppupomoon johtavasta eskalaatiosta, ja avainviholliset aiotaan tuoda mukaan jo aiemmissa osissa luolastoja tarjoten näin viekkaimmille seikkailijoille tilaisuuden selättää nämä jo ennen loppu-

huipentumaa. Esimerkkinä nähtiin sinisten liekkien koristamat vaunut, jotka syöksyivät esiin pimeydestä, kaataen toiset mon-
sut tieltään matkallaan kohti soturia.

Tanimura kertoi haluavansa pureutua myös taistojen välisiin hetkiin ja nostaa jännitystä vihollisten välissä. Se on vanha kauhukikka, jossa syöksytään huoneeseen valmiina taisteluun, ilman että sieltä löytyykään mitään. Välillä pääsee siis myös ihailemaan maisemia ja nauttimaan painostavasta tunnelmasta.

Jatko-osassa ei ole alettu pehmoilla yleisön voittamiseksi



Demo jatkui soturin taivaltaessa massiivisen hallin lävitse, jossa oli tehty kokeita lohikäärmeillä. Kävellessä yhden tällaisen valtavan potilaan kylkiluiden muodostaman häkin läpi alkoivat luut täristä ja yhtäkkiä suuret leuat yrittivät napata pelaajan. Tällä kertaa nopea väistö oli riittävä, ja luuranko rauhoittui takaisin kuoleman lepoon.

Tanimura selitti, että hän haluaa pelaajien reagoivan enemmän ympäristössä pöleihin vaaroihin. Ansoilla on suuri rooli pelissä ja näiden ohi navigoiminen vaatii sekä hoksottimia että nopeita refleksejä. Yhdessä viimeisistä pätkissä nähtiin sankari kävelemässä puisen sillan ylitse kohti linnaa. Lohikäärmeet kiertelivät taivaalla, ja yksi laskeutui sillalle ja repi sen kappaleiksi tiputtaen onnettoman pelaajan syvyyksiin. Silta näytti ainoalta sisäänkäynniltä, ja yleisö näytti kuumieisesti pohtivan, miten kummassa hirviöiden ohi pääsisi.

Jos ja kun ratkaisu löytyy, sen voi toivon mukaan myös jakaa. Vinkkisysteemin ja verkkopelin parannuksista ei puhuttu, vaikka niistä kysyttiin useamman kerran. On vaikea sanoa, miksi tiimi on vielä näin vaitonainen. Tähän voivat vaikuttaa monetkin seikat, mutta on turhauttavaa, ettei yleisölle esitelty oikein mitään täysin uutta. Pelin luvataan "tappavan sisällöllään", mutta siitä on nähty vielä kovin vähän.

Gillen McAllister (GR Iso-Britannia)

TULOSSA MYÖS VHS:ILLE?

Blood Dragon ei vaadi alkuperäistä Far Cry 3:a, vaan ilmestyy itsenäisenä ladattavana pelinä. Ennakkotilaisuudessa mukaan luvattiin pelattavaa noin kahdeksan tunnin edestä.



FAR CRY 3: BLOOD DRAGON

Haikailletko paluuta 80-luvulle? Ubisoftilla on siihen lääke.

PC PS3 X360

I. TOUKOKUUTA

Far Cry 3: Blood Dragon on sekä eräänlainen sisäpiirin vitsi että nostalginen rakkauskirje 1980-luvulle. Pelaajan ikä ja tiedot vuosikymmenestä määrittävätkin varmasti aika pitkälti sen, kuinka kovaa pelin idea iskee. Yhden pelaajan digitaalinen julkaisu lainaa Far Cry 3:sta lähinnä pelimekaniikat, ja on kenties se peli, joka Duke Nukem Foreverin olisi pitänyt olla.

Rex Power Colt on kyberneettinen soturi, jolla on asenneongelma ja visio huumevapaasta Amerikasta. Hahmon äänenä toimii Michael Biehn, joka pyrkii tekemään pelissä parhaan Snake Plissken -imitaationsa. Toiminta sijoittuu "futuristiseen" vuoteen 2007 ja sen sotien repimään maailmaan, jota leipiintynyt armeijan komentaja uhkaa ohjusiskuilla.

Pelin nimessä mainitut verilohikäärmeet ovat tyrannosaurusta muistuttavia petoja, jotka vaeltavat voimakentillä suojattujen tukikohtien ympärillä. Lohikäärmeet ovat tarinan avain, koska niiden verestä valmistetaan bioasetta sekä piikitettävää supervoimaa antavaa seerumia viereisessä ohjustukikohdassa.

Kokeilemassani tehtävässä tavoitteena oli pysäyttää yhden ohjuksen laukaisu. Avoimet alueet jäivät taakse, kun Colt eteni maanalaisen bunkkerin tunneliverkostoon, jota koristivat Sean Connery -kauden Bondeista tutut kaappitietokoneet. Maisemat eivät olleet yhtä mielenkiintoisia kuin neonvärien hallitsemassa ulkomaailmassa, mutta lineaarinen kenttäsuunnittelu sentään toimi tässä kontekstissa. Myös taistelemisen oli todella hauskaa ja toimivaa samalla tavoin kuin Far Cry 3:ssakin.

Vitsi voi haalistua kahdeksan tunnin aikana, mutta ainakin puitteet säilyvät tuoreena. Peliä tukee uskomaton musaraita, joka herättää muistoja mm. Terminaattorista ja monista muista kasarikauden toimintaleffoista. Far Cry 3: Blood Dragon vaikuttaa nautittavalta hömpältä, joka käyttää peruspelin mekaniikkaa luodakseen uuden ja omaperäisen kokemuksen.

Gillen McAllister (GR Iso-Britannia)



KYLMÄ PURAISU

Frostbite 3 -pelimootori joutuu BF4:ssä todelliseen testiin. Kehityspäällikkö Carl Almgren vakuutti, että esittelyvideota pyöritettiin reaaliajassa ilman esirenderöityä grafiikkaa.

BATTLEFIELD 4

PC PS3 PS4 X360

SYKSY 2013

Kävimme Tukholmassa todistamassa Battlefield 4:n ensiesittelyä.

Yleisöä hihityttää, kun Total Eclipse of the Heartin pianointi saattelee Dicen logon kankaalle Battlefield 4:n demon alussa. Tunnelma kuitenkin muuttuu pian. Bonnie Tyler jatkaa lauluaan, mutta nyt nähdään kolme sotilasta meren pohjaan vajonneessa autossa, jonka radiosta biisi kuuluu. Yksi sotilaista on jumissa istuimessaan, ja tuulilasit säröt leviävät koko ajan laajemmalle. "En voi uskoa, että kuolen tähän biisiin", soltu murjaisee ja antaa aseensa pelaajalle. Tuulilasi on ammuttava hajalle ja kaveri uhrattava, jotta mahdollisimman moni selviäisi.

Tämä oli lähtölakaus vartin Battlefield 4 -demonille, jota Dice ja EA esittelivät kauniissa Skandia-teatterissa Tukholmassa. Kun PC:ltä reaaliajassa pyöritetty peliesittely jatkuu, matkustetaan ajassa taaksepäin näkemään, miten tähän vetiseen asiantilaan päädyttiin. Tehtävän nimi on Fishing in Baku, joka sijoittaa toiminnan Azerbaidžaniin. Lavalla Dicen edustajan sormet murjovat ohjainta, ja 600 journalistia näkee ensimmäistä kertaa Battlefield 4:n toiminnassa.

Tehtävä alkaa hylätystä koulusta, jonka seiiniä koristavat iloiset, mutta jo haalistuneet lasten piirustukset. Pelaajan ainoana ystävänä on tämän ase, ja ruudun ylä laidassa on tehtävä: saavuta

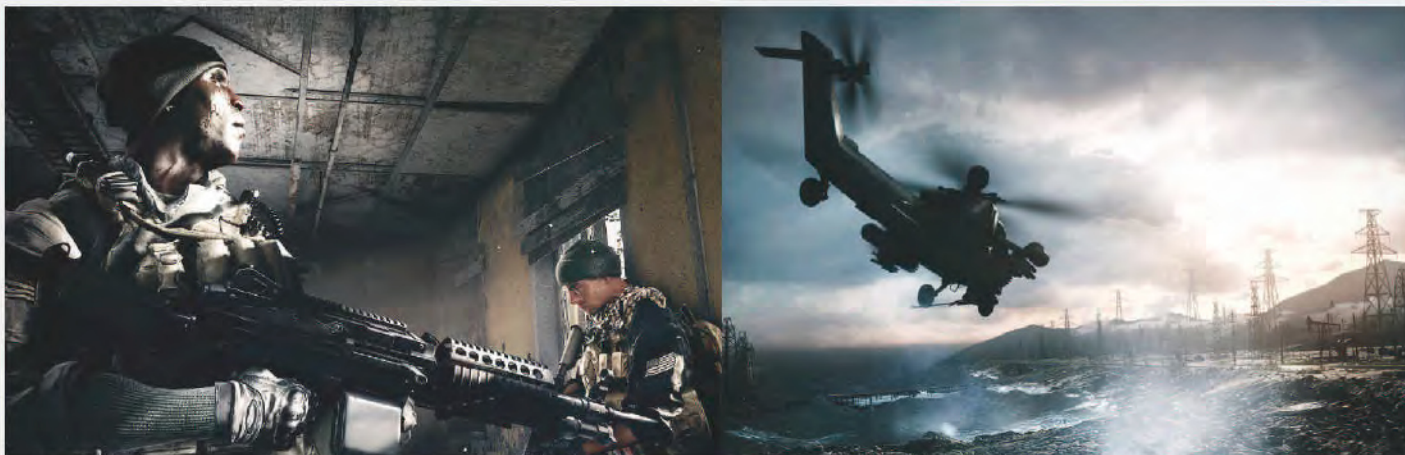
Taistelukentästä luetaan dynaamisempaa kuin koskaan

tehtaan katto. Oven takaa loikkaa esiin asemies, joka onneksi paljastuu tiimikaveriksi. Kaksin on kauniimpaa, ja pian päästään jo itse ammuskeluun. Toiselta puolen katua hyökätään ja kaveri vaatii suojatulta. Kaaos teillä on upeaa, ja matkalla pari kulkukoiraakin saa luodeista (ja nyrkistä). Tunnelma on tiivis.

Ohjaaja Stefan Strandberg kertoo demon jälkeen, että kyseessä on dynaamisin taistelukenttä koskaan. Esittelyssä nähtiin vain yksi tapa pelata ja edetä, mutta niitä luvataan olevan useita. Jotkut voivat kiertää vihollisen selustaan, toiset taas käyttävät kentältä löytyviä aseita. Battlefield 4:n luvataan olevan täynnä tällaisia pelaajan itse luomia tarinoita.

Pian yhteenoton jälkeen joukkue pääsee lähemmäksi tehdasta, ja karu maasto avautuu entistään enemmän. Tiimin höpötellessä teollisuushississä jostakin kurvaa helikopteri, ja kaaos repeää jälleen. Konetulen lisäksi huolena on sortumaan lähtevä rakennus. Tässä peliä varten luotu Frostbite 3-mootori pääsee todella oikeuksiinsa.

Dice lupaa moottorin tuottavan realistisempia ihmisiä sekä enemmän yksityiskohtia ihoon ja kankaaseen. Mukana on dynaaminen valaistus, koreita varjoja, pomppivia partikkeleita ja kaikki pelimaailmassa on tuulen ja mui-



HAJOTKAA!

Tuhoutuvat ympäristöt palaavat kuvioihin nelosessa, mutta Diceitä korostetaan, että niitä käytetään vain "silloin kun siinä on järkeä".

den voimien riepoteltavissa.

Demo päättyy maininnalla Venäjästä ja Kiinasta, joissa varmasti tullaan sotimaan lopullisessa pelissä. Esittelyssä heitettiin toimintapätäkää toisensa perään, ja vaikka se olikin vaikuttavaa katseltavaa, koko homma haikahtaa Call of Dutyn käsikirjoitetuilta kuvioilta, mikä saa minut miettimään Family Guyn ylilyöviä kananpieksentöjiä.

Sekosin laskuissani koittaessani pitää kirjaa päähenkilöä takaa-ajavista helikopteereista, ja mukana oli myös hyvin graafinen hetki, jossa piti leikata jalka irti sotilaalta. Battlefieldin sydän on kuitenkin aina ollut moninpelissä, eikä sitä valitettavasti täällä kertaakaan nähty. Dicen Karl-Magnus Troedsson lupaa, että lisää tietoa tältä rintamalta saadaan kuitenkin pian.

Peli näyttää silti mahtavalta. Tuulussa heiluvat verhonrepaleet ja hahmojen kasvopiirteet henkivät laatua. Vaikka tämä onkin tuttua Battlefield-sarjassa, on yleinen ilme silti uudistunut. Kaikkea ei ole toteutettu ankeilla harmailla ja ruskeilla, ja art director Gustav Tilleby vahvisti havaintoni. Tämän mukaan avainsanoja ovat nyt "kutsuva, uskottava ja dramaattinen". Tätä kutsuvuutta on haettu kenties yllättävästä lähteestä.

"Olemme itse asiassa saaneet paljon inspiraatiota automainoksista. Pelin pitäisi olla kutsuva ja haluttava, eikä vain harmaa", Tilleby selitti esittellessään Powerpoint-sivua, joka pursuaa kiiltäviä autoja.

Kontrastin saavuttamiseksi on tehty paljon työtä. Dice on pyrkinyt sekoittamaan valoa ja varjoa, urbaaneja sekä maaseudun maisemia. Suljetuista tiloista edetään avoimeen ulkoilmaan ja valtaisille taistelukentille. Tilleby korosti myös eppisten ja muistettavien ympäristöjen tärkeyttä ja viittasi visuaaliseen symboliikkaan. Esimerkiksi kohtauksessa, jossa auton alle puristuneelta kaverilta täytyy leikata jalka, jotta tämä saataisiin vapaaksi, tunnelmaa määrittelevät taustalla räiskyvät helvetilliset liekit.

Vartti ei ole pitkä aika peliesittelylle, ja Battlefield 4:ssä on vielä paljon vastaamatomia kysymyksiä. Dice jätti meidät odottamaan tietoa moninpelistä, ajoneuvoista, kartoista ja kaikesta muustakin. Jos lopputulos kuitenkin on samaa tai isompaa kaliberia Battlefield 3:een verrattuna, tulevat monet virtuaalisoturit varmasti osallistumaan tähän sotaan syksyllä.

Jonas Elfving (GR Ruotsi)



JOKAISALLE JOKU

Hahmokaartin vahvuus on yli 100, johon mahtuvat mm. Wolverine, Captain America, Loki ja Deadpool. Lisää saadaan hahmoeditorin avulla.

LEGO MARVEL HEROES

3DS PC PS3 PSVITA WIIU X360

SYKSY 2013

Hulk lyö, Iron Man lentää, Spider-Man seittisinkoilee – Marvel on Legoina sitä mitä odottaisikin.

Djä-vun tunne on melkoinen. Lego Star Warsin (2005) jälkeen TT Gamesin palikapelejä on julkaistu peräti 15 kappaletta, eivätkä aiheet uusille osille näytä loppuvan vieläkään. Kahden Batman/DC-pelin jälkeen Marvel-maailma oli harvinaisen looginen askel. TT:n oli vain odotettava, että Lego itse sai luvutetut ensin kauppojen hyllyille. Nyt tulossa on Lego Marvel Super Heroes konsoleille ja PC:lle.

Marvel-legoilu ei kuitenkaan perustu suoraan mihinkään tiettyyn elokuvaan tai sarjikkeeseen, vaan TT Games on lähtenyt tavoittelemaan ihan alkuperäistä tarinaa. Siinä ei ole väliä, millä hahmojoukkoilla pelaa. Eri tehtävissä nähdäänkin melko erikoisia yhdistelmiä X-Menistä, Avengersistä ja muista sankariyhdistelmistä.

Viimeaikaisten Lego-pelien tapaan Lego Marvel Super Heroes pyörii lähes kokonaan avoimessa pelimaailmassa. Tässä vaiheessa esittelyssä oli tosin vain pelin ensimmäinen kenttä, joka oli nimetty Sand Central Stationiksi. Kuten nimestä voi arvata, peli sijoittuu New Yorkin kaupunkiin, mutta myös monissa muissa paikoissa, kuten X-Menin kartanossa ja Asgardissa, vierailaan aika ajoin.

Ensimmäisessä tehtävässä Sandman ja Abomination ovat ottaneet panttivankia ja vaativat heistä lunnaina esineitä, joita pelissä kutsuttiin nimellä Cosmic Bricks. Nämä kosmiset palikat ovat tarinan keskiössä ja kaikkien konien hankintalistalla. Esittelyssä näitä pieksemään lähti uusiin isoihin hahmoihin lukeutuva Hulk, joka heittelee autoja ja iskee maan tasalle kokonaisia

seinä. Rauhoittumalla pelaaja pääsee myös Hulkin alter egon, tiedemies Bruce Bannerin ohjaksiin. Tämä taas kykenee käsittelemään hienovaraisempia laitteita.

Rautamiehen äänenä ei ainakaan vielä kuulu elokuvien Robert Downey Junioria, mutta Lego-hahmoksi Iron Man / Tony Stark näytti harvinaisen osuvalta. Taiseluhaarniskainen sankari liiteli ilmassa ja ampui ohjuksia raivaten tilaa muille sankareille. Pelin edetessä käyttöön saa erilaisia haarniskoita, jotka toimivat parhaiten tietyissä olosuhteissa samaan tapaan kuin Batmanin asut tämän Lego-peleissä.

Hahmojen pelimekaniikat olivat hyvin erilaisia, ja tätä korosti vielä Spider-Man, joka flengaili edestakaisin seinin varassa, kiipeili seinillä ja väisteli vihollisten ammuksia hämähäkkivaistonsa avulla. Jos tämä lyhyt vilaisu oli osoitus pelin lupamasta vaihtelevuudesta, niin tylsää ei luulisi Marvelin sankareiden kanssa tulevan.

Pelattavuudeltaan Lego Marvel on kuitenkin sitä itseään, eli tuttua mutta toimivaa, kepeämielistä ja helposti lähestyttävää toimintaa ja tasoloikkaa, jota on kiva pelata kaverin kanssa pieniä pulmia ratkoen ja pomoja kellistään.

Peli on vahvistettu monille eri alustoille, mutta joukosta on jätetty Wii pois. Toivottavasti tämä antaa TT Gamesille mahdollisuuden tehdä pelistä näyttävimmän ja laajimman Lego-pelin tähän asti. Uuden sukupolven konsoleista ei mainittu, mutta kun julkaisu ajoittuu syksyyn 2013, niiden mahdollisuutta tuskin kannattaa tyystin lukea pois laskuista.

Bengt Lemne (GR Iso-Britannia)

Tehtävissä nähdään melko erikoisia sankariyhdistelmiä



FANIPALAUTETTA

Tuottaja Nick Shannon kertoi, että tänä vuonna tavoitteena on ollut vastata mahdollisimman moniin fanien esittämiin toiveisiin.

FIFA 14

Kamppailu virtuaalifutiksen kuninkuudesta sai lähtölaukauksen.

PC PS3 WIIU X360

2013

Kritiikki urheilupelien vuosijulkaisuista ei ole laantunut, mutta sepä ei FIFA-sarjaa hidasta. Käväisin katsomassa EA:n tapahtumassa, mitä uutuuksia uudessa vuosipäivityksessä on tiedossa.

Yksi keskeinen parannusten osa-alue on EA:n mukaan pelinrakentamisessa. Kamppailuun keskikentän hallinnasta on tulossa uusia työkaluja, kuten Protect the Ball -mekaniikka, jonka avulla palloa voi suojata realistisemmin. Myös juoksu-järjestelmä saa uudistuksia. Juoksun suuntaa ja tempoa voi kontrolloida paremmin, ja palloa voi kuljettaa eri nopeuksilla ja etäisyyksillä. Esityksen perusteella

Kamppailuun keskikentän hallinnasta on tulossa uusia työkaluja

tämä näytti hyvältä; onhan vastaava nähty Pro Evolution Soccerissa jo vuosia.

Yksi PES:n vahvuuksia on pitkään ollut kaukovetojen ja vapaapotkujen tunnetta. EA:lla tämä on huomioitu. FIFA 14:ssä tätä pyritään parantamaan lisäämällä laukauksiin liittyviä animaatioita ja parantamalla pallon lentofysiikoita. Pelaajien pitäisi jatkossa olla helpompi nähdä, mikä vedossa meni vikaan, jos nahkakuula päätyykin maalin sijasta stadikan ylälehterille.

Tekoälyyn on myös luvassa korjausta. Varsinkin epäsuoran painostuksen pitäisi toimia dynaamisemmin ja omien pelaajien pysyä järkevämmiin pallon alla. Tällä on pyritty välttämään tyhmyydet erityisesti rangaistusalueen tuntumassa, jossa omat pelaajat tuntuivat aiemmin melko saamattomilta.

Ensisilmäys uuteen Fifaan oli mielenkiintoinen. Vaikka uudistuksia oli nähtävissä, ei kuitenkaan mikään vielä tehnyt lähtemätöntä vaikutusta. Tietysti moni asia jäi vielä hämärän peittoon, eikä esimerkiksi moninpelistä hiiskuttu sanallakaan. Jäämme siten vielä kiltisti vartomaan, mitä tuleman pitää, ennen kuin palaamme kiistelemään kumpi futispeli vie tänä vuonna voiton.

Jonas Damholt (GR Tanska)

VAPAATA KASVATUSTA

Hahmoja ei lukita pelissä vain yhteen taitosettiin tai rooliin. Kaikki yhdistelmät ovat avattavissa ja sallivat pelaajan vaihdella eri roolien välillä tai yhdistellä näitä haluamallaan tavalla.



THE ELDER SCROLLS ONLINE

Muinaisten käärot avautuvat tällä kertaa nettiroolipelissä.

PC MAC

2013

GR pyydettiin mukaan, kun Zenimax Studios esitteli lisää The Elder Scrolls Onlinea. Ohjaaja Matt Firor pohjusti kokeilussessiota kertomalla, että sarjan uuden aluevaltauksen tavoitteena on vedota kahteen kohderyhmään: olemassa oleviin The Elder Scrolls -faneihin ja MMO-pelaajiin.

Zenimax on päättänyt panostaa epätyypilliseen tehtäväjärjestelmään, jonka luvataan vähentävän tylsien MMO-tehtävien ("tapa 10 rottaa") raastamista. Se on kuitenkin vain yksi osa kokonaisuutta. Jo se, että kaikilla sivuhahmoilla on ääninäyttelijät, tekee kaikesta elävämpää. Maailma tuntuu oikealta ja sarjan faneille

Suurin huolenaihe tähän mennessä on epätyytyttävä taistelujärjestelmä

löytyy paljon tuttua. Minulla oli vain muutama tunti aikaa tutustua peliin, mutta jo lyhyellä retkellä tapasin muun muassa mutarapuja ja Dwemerejä.

Suurin huolenaiheeni tähän mennessä on taistelujärjestelmä. On selvää, että Zenimax on pyrkinyt kehittämään aktiivisen hiirivetoisen systeemin, joka muistuttaa paljon Teran vastaavaa. Vihollisten pätkiminen ei vain tuntunut tyydyttävältä, ja kaikki taistelussa tuntui leijalle. Pelaamassani versiossa oli tosin käytävissä vain kolmannen persoonan näkymä, joka voi olla syynä välittömyyden puutteelle. Hyvänä puolena vihollisten tekoäly on vaikuttavampi kuin missään pelaamassani nettiropessa.

Nykyisessä muodossaan peli heijastaa silti vain osittain kehittäjiensä filosofiaa, eikä ehkä sellaisenaan vetoa The Elder Scrolls -faneihin tai MMO-pelaajiin. Mielestäni kehittäjät ovat uhranneet liikaa sarjan olemusta verkkotoimivuuden alttarille saavuttamatta silti tasoa, mihin muut markkinoilla olevat nettiroolipelit ovat yltäneet. Jäljellä on onneksi runsaasti aikaa tämän asiantilan korjaamiseksi ennen kuin peli julkaistaan, eikä lopullista tuomiota voi vielä julistaa.

Jostein Holmgren (GR Norja)

**THE YEAR IS 2007
IT IS THE FUTURE**

FARCRY3 **BLOOD DRAGON**



UBISOFT



**XBOX
LIVE**

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's technology "CryEngine". Playstation, PS3 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Software platform Log (TM) and © EMA 2006



www.fc3blooddragon.com



SUOMALAISTA OSAAMISTA

Almost Human ja **LEGEND OF GRIMROCK**

Gamereactor vieraili Almost Humanilla Espoossa tutustumassa studion historiaan ja utelemassa missä vaiheessa Legend of Grimrock 2 on.

Almost Human perustettiin vuonna 2011 helmi-maaliskuussa. Mukana olivat tuolloin Juho Salila ja Olli Pelz Futuremarkilta sekä Antti Tiihonen ja Petri Häkkinen Remedyllä. Kummallakin studiolla oltiin projektien välissä, joten oli luonteva aika irtautua tekemään jotain omaa pienemmällä porukalla. Nelikko oli liikkunut samoissa piireissä aiemminkin, ja porukalta löytyi yhteensä yli 30 vuotta kokemusta pelialalta.

Nykyiset toimitilat löytyivät puolisen vuotta sitten Keilaniemen maisemista, joita suosii myös Rovio. Tornitalossa sijaitseva uusi toimisto tarjoaa hyvät näköalat, sekä avoimen työilmapiirin, jossa graafikko Jyri Ullakon myötä viisipäiseksi kasvanut tiimi työskentelee vierä vieressä yhden pitkän pöydän ääressä.

Jo lähes kadonneen peligenren henkiinherättäminen Legend of Grimrockin muodossa syntyi puhtaasti tiimin omasta kiinnostuksesta, eikä projektia pohjustettu lainkaan markkinatutkimuksilla. Almost Humanin oma markkinointi rajoittui lähes kokonaan blogimerkintöihin ja Youtube-videoihin, mutta kun Minecraftin isä Markus "Notch" Persson twiittasi projektista, kaatuivat pelin sivut liikenteen määrästä.

Juhon mukaan Almost Human ei tarvitse valtavaa markkinointikoneistoa, koska heidän tavoitteensa ei ole "tehdä miljardeja". Riittää kun pelin saa ylipäättään jakeiluun. Tämä filosofia onkin toiminut, sillä Grimrockin kehityskustannukset katettiin jo ennakkotilauksilla ja tavoitteet 50 000 kappaleen myynnistä on ohitettu kuninkaallisesti: Legend of Grimrock on myynyt jo yli 600 000 kappaletta. Studiolla ollaan

iloisesti yllättyneitä siitä, kuinka vanha genre vetoaa vanhoihin partoihin ja toisaalta pelaajiin, jotka eivät olleet edes vielä syntyneet, kun Eye of the Beholder ilmestyi.

Grimrockin menestys oli muutenkin erityisen iloinen asia, koska vaikka kehittäjät eivät pantanneetkaan autojaan tai talojaan siitä varten, tuli kehitysbudjetti kokonaan studion omista taskuista. Vaikka nämä taskut pääsivätkin tyhjenemään ennen kuin Grimrock valmistui, ei Almost Human ryhtynyt yhteistyöhön julkaisijoiden tai ulkopuolisten sijoittajien kanssa lukuisista tarjouksista huolimatta.

Kehittäjät uskovat, että vaikka Grimrockista ei olisikaan tullut menestystä, jatkaisivat he edelleen samoilla raiteilla. Itsenäisenä kehittäjänä olemisessa on haasteensa, niin kuin yrittäjätoiminnassa yleensäkin, mutta vapaus tehdä itseä kiinnostavaa projektia ja työn vaihtelevuus nostavat kokemuksen kuitenkin plussan puolelle. Vastuu asioista on aina viime kädessä itsellä, eikä ns. kravattiportaalla.

Legend of Grimrock palkittiin Figma-gaalassa vuoden 2012 kotimaisena pelinä. Palkinnon otti vastaan Juho, joka oli lähetetty edustamaan studiota, koska tällä oli kaapissa puku, joka mahtui vielä päälle. Palkinto tuli lopulta täytenä yllätyksenä koko tiimille, mutta se oli hyvin tervetullut sellainen. Antti totesikin sen olevan ensimmäinen studion saama palkinto, jossa ei ole jpg-päätettä.

Nythän Almost Human työstää Legend of Grimrock 2:tä, mutta sen jälkeen tulevaisuus on vielä auki. Studion blogissa on mainittu Grimrogu, joka veisi sarjaa eri-



laiseen suuntaan, mutta tällä hetkellä kaikki energia suunnataan jatko-osan kehitystyöhön.

Legend of Grimrock 2 syntyi lisäsisältönä ensimmäiseen peliin. Sitä pidettiin tuolloin voipuneelle kehittäjätimille helppona ja luontevana tapana laajentaa pelisarjaa. Viikot kuitenkin kuluivat ja tiimin voimat alkoivat palautua. Voimien mukana tuli uusia ideoita, ja yhtäkkiä Legend of Grimrockin pelimoottori alkoi tuntua ahtaalta. Lopulta syntyi päätös täysivaltaisesta jatko-osasta.

Legend of Grimrock 2 on paisunut nopeasti. Projektia varten luodun grafiikan määrä ohitti jo joulukuussa ensimmäisen pelin. Grafiikan luvataan parantuneen myös laatunsa puolesta, ja siinä nähdään uudenlaista vaihtelua kiitos uusien ympäristöjen. Verkossa ollaan jo kuhistu uusista ulkotoiloista, ja lennokkaimmissa ideoissa ollaankin haaveiltu seikkailemisesta laajemmassa pelimaailmassa.

Almost Humanilla ei kuitenkaan olla haluttu poiketa Grimrockin alkuperäisestä, kompaktista visiosta, koska se kuitenkin toimi erittäin hyvin. Maailmankartalle ripo-

telluista erillisistä luolastoista kyllä keskusteltiin studiolla, mutta loppujenlopuksi Grimrockista ei haluttu tehdä Skyrimiä, vaan alkuperäinen visio päätettiin säilyttää eheänä ja fokusoituneena. Tutuksi tullut taistelemisen, ongelmanratkaisun ja tutkimusmatkailun tasapaino ja tahditus tulevat siis säilymään entisellään.

Ulkotoiloja luvataan leikkisästi olevan ”enemmän kuin ensimmäisessä osassa”, mutta kehittäjät eivät vielä tässä vaiheessa halua antaa tarkkoja prosenttilukuja. Syynä on, etteivät he tiedä niitä itskään. Legend of Grimrock 2 on nimittäin vasta esikehitysprosessin loppupäässä, ja pelin lopullinen sisältö on vielä muotoutumassa. Avoimen taivaan alla tullaan kuitenkin liikkumaan ruutu kerrallaan.

Kehitysaikaa karsii nyt se, että Almost Humanilla on viimein myös varsinaiset työkalut luolastojen luomiseen. Kenttäeditorin julkaisuun Legend of Grimrockin ilmestymisen jälkeen, mutta se oli paitsi modaustyökalu yleisölle, myös varsinainen työkalu studiolla, josta olisi epäilemättä ollut hyötyä jo aiemminkin. Ensimmäinen

Grimrockin alkuperäisestä, kompaktista visiosta ei ole haluttu poiketa



Grimrockhan tehtiin täysin tekstieditorin avulla.

Uudistunut pelimoottori ja editori ovat aiempaa joustavampia, ja niiden avulla voi yhdistellä vapaammin erilaisia ympäristöjä. Tämä näkyy tietysti pelissä itsessään, ja sen luvataan olevan myös paljon avoimempi modaukselle, joka on ollut sangen suosittua ensimmäisen Grimrockin tiimoilta.

Pelin julkaisuaikataulu on vielä ilmassa myös sen kehittäjille. Animaattori Olli Pelzin mukaan peli kyllä sitten ilmoittelee itsestään tekijöilleen alkaessaan valmistua. Vaikka ensimmäisen osan menestys onkin tarjonnut Almost Humanille aiempaa rennomman aikataulun, ei studiolla aiota laiskotella. Jatko-osaa tullaan hiomaan huomattavasti ensimmäistä peliä enemmän, ja kaikki lisäaika käytetään hyödyksi.

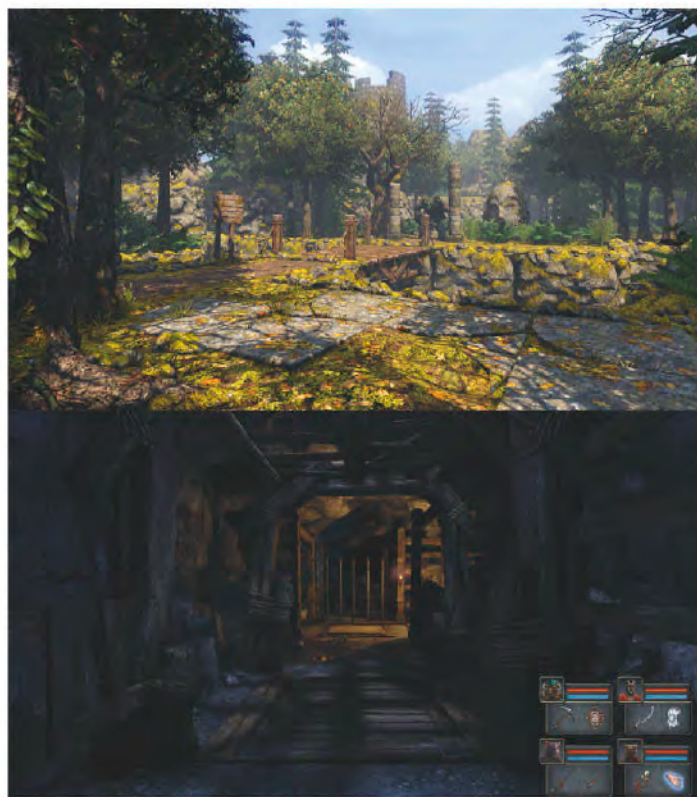
Almost Human haluaa rohkaista kaikkia Grimrockin ystäviä lukemaan blogiaan ja osallistumaan kehittelyyn pelin vilkkailla foorumeilla. Jo ensimmäisen osan kehitystyön aikana yhteisöstä muodostui eräänlainen bonuskehittäjä, jonka palautetta pohdiskeltiin vakavasti toimistolla. Studio haluaa jatkaa tätä avointa kehitysprosessia, joten sinäkin voit vaikuttaa siihen, millä lopullinen tuote näyttää.

Mika Sorvari



AVOINTA KEHITYSTYÖTÄ

Almost Humanin uusi toimisto tarjoaa avoimen työympäristön, jossa kehittäjät pystyvät helposti kurkkaamaan naapurin monitoria ja keskustelemaan kehitystyöstä. Kuvissa Olli Pelz ja Antti Tiitonen.



SEIKKAILUN UUSI ULOTTUVUUS

Ensimmäiset kuvat osoittavat, että Legend of Grimrock 2 karkaa ulkotiloihin, luolastoja unohtamatta.

GAMEREACTOR™
FRIDAY NIGHTS



CALL^{OF} DUTY®
BLACK OPS II



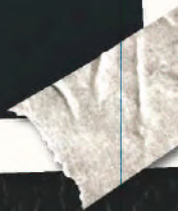
Participate in the Friday Nights events

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

» WIN COOL GAMING PRIZES «

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

GAMEREACTOR™



THIEF

Hiiviskelygenren pioneeri saa neljännen osansa uudella laitesukupolvella. Kävimme **MONTREALISSA** tutustumassa peliin, joka on uutta alkua henkien nimetty vain Thiefiksi.

Pelityyppi HIIVISKELY Kehittäjä EIDOS MONTREAL Julkaisija **SQUARE ENIX** Julkaisu **2014**

Rattaat ryskyvät kaupunkiin huterilla pyörillään. Sade piiskaa kulki-joita ja Garretin ääni kumuaa kaiuttimista: "Olen ollut poissa, mutta en voi kertoa missä." Legendaarisen hiiparin edellisestä esiintymisestä on ehtinyt vierähtää jo kymmenkunta vuotta. Nyt Garrett on palaamassa tositoimiin uudistetussa kuosissa. Tarkoituksena on potkaista sarja ker-taheitolla nykypäivään, mutta pysyä silti uskollisena Thiefin juurille.

Peli sijoittuu synkkään kaupunkiin, joka on teollisen vallanku-mouksen partaalla. Pseudoviktoriaaniset ja keskiaikaiset vaikutteet lyövät kättä siinä missä vartijoiden pamput viattomia ihmisiä. Kär-ryn kätkeistä päilyllensä bongataan silmukkaa kaulassa kantava mies, jonka vartijat tuuppaavat alas talon yläkerrasta jättäen ruhon riippumaan elottomana vähän maanpinnan yläpuolelle. Sadepilvet kasautuvat paksuksi puuroksi peittäen moraalisen rappion kalseaan usvaan. Tervetuloa The Cityyn, Thiefin tunkkaiseen maailmaan.

Tarinasta vastaava Steven Gallagher on selvästi innoissaan päästessään viimein esittelemään Garretin uutta tyyliä ja The Cityä. Hän on kuitenkin vaihtanut ilse toiminnan yksityiskohdista. Tiedäm-me, että kaupunkia johtaa The Baroniksi kutsuttu mies, joka pitää asukkaita rautaisessa otteessaan propagandan ja suurten vartio-joukkojen avulla. Varakkaat asuvat leveästi, kun taas muut kärsivät äärimmäisestä köyhyydestä ja taudista. Tilanne on selvästikin kes-tämätön, eikä se jää Garrettilta huomaamatta. Jotain tulee tapahtu-

Usva velloii nurkissa. Koko peli tapahtuu yöaikaan, joten visuaalises-sa tyyliissä nojataan pitkälti valojen ja varjojen sekä synkkyiden ja usvan tehoon. Näimme, miten Garrett voi käyttää jousta ja erilaisia nuolia aktivoidakseen asioita ympäristöstä. Esimerkiksi esineitä voi ampu alas kiinnittääkseen vartioiden huomion, ja nuolilla voi myös aktivoida ansoja ja ovien kytkimiä. Ja toki vartijan voi tarvittaessa päästää päiviltä tähtäämällä nuolen silmien väliin. Garrett ei kuiten-kaan ole mikään miekkasankari. Pelin ohjaajan Stephane Royn mu-kaan vartijat voi haastaa lähitaistelussa, mutta sitä ei suositella.

"Yksi vartija vielä menettelee. Kenties kaksi. Jos vastaan tulee kolme tai neljä, silloin on jo syytä ottaa jalat alle."

Edellisosien tapaan pelin idea on siinä, että kenttien läpi yritetään liikkua mahdollisimman hienovaraisesti ja huomaamattomasti. Koko peli pitäisi olla läpäistävissä surmaamatta ketään.

Ennen pitkää Eastwickin varjostus johti paikkaan, jonka mukaan tehtävä on nimetty. House of Blossoms on hyvinsyöneelle yläluokal-le suunnattu ilotalo. Eastwick paineli suoraan sisään pääsisäänkäyn-nistä, kun taas Garrett valitsi kiertotien – yhden pelin lukuisista vaih-toehtoisista reiteistä. Sisällä vähäpukiset prostituoidut viihdyttivät parrakkaita miehiä hämärissä, **syvänpunaisissa** huoneissa. Herras-väki oli selvästi liian keskittynyt **hipelöintiin**, sillä miehet eivät huo-manneet Garretin tyhjentävän näiden taskut kaikesta arvotavarasta.

THIEF

GAMEREACTOR VIERAHI KEHITTÄJÄLLÄ MONTREALISSA

GARRETT TEMPAUTUU KAUPUNGIN KONFLIK-TEIHIN ENNEMMIN TAI MYÖHEMMIN

maan. Odotettavissa on, että varas tempautuu kaupungin konfliktei-hin ennemmin tai myöhemmin.

Kenttä, jota kehittäjät esittelivät Eidos Montrealilla, oli nimeltään House of Blossoms. Se sijoittuu karkeasti ensimmäisen kolmannek-sen loppuun. Tehtävänä on kaapata medaljonki, joka riippuu East-wick-nimisen herrasmiehen kaulassa. Ensin Garretin on tietenkin löydettävä tyyppi, mikä ketterältä mestarivarkaalta kävi näppärästi salakuuntelemalla lörppösuusia vartijoita ja kapuamalla rakennuksen seinä. Aivan kuten sarjan aiemmissa osissa peliä pelataan pääosin hahmon silmistä kuvattuna. Steven Gallagherin mukaan kehitykses-sä on käytetty paljon aikaa siellä olemisen tunteen välittämiseksi. Tässä kohdin niinkin triviaali seikka kuin hahmon kädet näyttelevät suurta roolia.

"Olemme kovasti yrittäneet työstää suhdetta kaupunkiin, kos-ketusta ja tunnetta, että pelaaja kuuluu ympäristöön. Ympäristöä ei voi täysin arvostaa, jos ei tunne olevansa siellä."

Kun Garrett vilkuilee muurin takaa, pelaaja näkee miten tämä nojaa siihen käsillään. Kirjahyllyä tutkiessa päähahmon sormet puo-lestaan liikkuvat kirjojen selkämkyksillä. Ensimmäisen persoonan vinkkelistä poiketaan kuitenkin joskus, jolloin kamera hyppää hah-mon ulkopuolelle. Tällä halutaan korostaa Garretin liikkeitä määrä-tyissä tilanteissa, kuten lähitaisteluisuista tehdessä ja erityisissä kii-peliyosuusissa (ä la Prince of Persia / Uncharted). Kuvakulmalla kikkaillaan myös uutta tarttumakoukku The Claw'ta käytettäessä.

Garrett seurasi Eastwickiä talojen katoilta ja läpi pimeiden kujien.

Näpistely kannattaa, koska tehtävien aikana hankittuja arvotavaroita voi käyttää keikkojen välillä varustuksen paranteluun.

Uutuutena pelissä on Fokukseksi kutsuttu toiminto. Sitä voi aja-tella eräänlaisena Garretin intuitiiona, jonka avulla pelaaja voi nähdä vuorovaikutteiset esineet ja vaihtoehtoiset reitit. Siitä on hyötyä myös näpistelystä ja tiirikoinnissa. Jos Fokuksen aktivoi taistelun aikana, aika hidastuu helpottaen vihollisen päihittämistä. Yksinkertaistaako se peliä liikaa? Stephane Royn mukaan ominaisuus on mukana niitä varten, joilla ei ehkä ole älyttömästi aikaa pelata, mutta jotka haluavat kokea mitä Thiefillä on tarjottavanaan. Se ei silti ole rajaton helpotus.

"Saatua Fokusta on tärkeää säästellä ja pelaajan täytyy valita oikeat hetket sen käyttöön", hän huomautti.

Kokeneille Thief-puristeille tarjotaan mahdollisuus kytkeä hel-po-tukset kokonaan pois. Esittelyssä Fokus auttoi Garrettiä löytämään



Garrettin jousi on päivittynyt sarjan aiemmista osista. Sen kanssa voi käyttää useita erilaisia nuolia, esimerkiksi tuli- ja jäänuolia.



Tekoälyn reaktioherkyydestä ja älykkyydestä ei vielä saatu kunnollista kuvaa, mutta tekijöiden mukaan hälytetyt vartijat etsivät pelaajaa paikoista, joihin jonkun voisi olettaa piiloutuvan.

toimiston, jossa on salaovi. Sen takana huomio kiinnittyi jälleen Steven Gallagherin mainitseisiin "siellä olemisen" keinoihin, kun Garrett hiljalleen kyykisteli eteenpäin ja tunnusteli kiviseiniä käsillään. Käytävä johti toiseen huoneeseen, ja ovessa olevan reiän kautta näimme Eastwicken huumauttaneen ilotyttöä. Kun tyttö oli tajuton, Eastwick alkoi etsiä jotain kirjahyllyistä. Samalla Garrett livahdi huoneeseen, kolkkaasi miehen ja nappasi medaljongin tämän kaulasta. Riipus on täynnä outoja symboleja. Ne selvittääkseen Garretin oli etsittävä vastaavia merkintöjä toisesta huoneesta. Symbolit ehdittiin hädintuskin paikantaa, kun Eastwick virkosi ja teki hälytyksen tunkelilajasta. Ja ei muuta kuin jalat alle.

Helpottaakseen pakomatkaansa Garrett sabotoi ilmastointijärjestelmää ja vapautti tyrmäyksen annoksen huumauttavaa ainetta. Tämä on kuitenkin vain yksi mahdollinen huipennus tehtävässä. Jokainen voi koettaa ratkaista tehtävän mieleisellä tavalla. Jos Garrett ei esimerkiksi olisi kolkannut Eastwickiä, vaan käyttänyt armottomampia metodeja, hälytystä ei olisi tapahtunut ja tilanne olisi kehittynyt eri suuntaan. Tällä kertaa päädyttiin kuitenkin siihen, että ilotytöt ja pyylevät asiakkaat tipahtelivat ympärillä tatamiin. Pääovella Garrettiä odotti vielä neljä vartijaa miekat ojossa. Kaksi näistä kolkattiin nopeasti nuolella, joka pudotti katosta tavaraa näiden päälle. Kolmas sai maistaa nuolenkärkeä omakohtaisesti. Sitten Garrett sprinttasi neljättä kohti ja kamera zoomasi kauemmas elävöittäen täsmäiskua. Sekunteja myöhemmin mestarivaras liihotteli jo pakoon tarttumakoukullaan ja jännittävä ensiesittely oli tullut päätökseensä.

Thief vaikuttaa lupaavalta rebootilta asiaankuuluvan synkeissä ja

tunnelmallisissa puitteissa. Graafista silmänkarkkia tarjoillaan isolla kauhalla dynaamisista varjoista partikkeliefekteihin ja valaistushosteisiin. Peli ei myöskään vaikuta harhautuvan liian kauas sarjan juurilta. Painotus on edelleen hiippailussa ja valinnanvarassa, ei toiminnassa. Harmittavasti tekoälystä ei vielä saatu kunnollista käsitystä. Hahmot eivät näyttäneet reagoivan askelten ääniin, mutta kehitys on kesken ja vihollisten nokkeluus selviää ajan kanssa. Kunhan helpotuksia ei pakoteta kurkusta alas, uusi Thief voi olla kunnioitettava lisä hiippailugenren ehdottomaan klassikkosarjaan.

Carl Brännström (GR Ruotsi)



Thief on yhä puhtaasti yksinpeli, eikä moninpeliä ole suunnitteilla. Kehittäjät tosin harkitsevat haastemoodin mahdollisuutta. Esimerkiksi uusimmassa Hitmanissä pelaajat voivat tehdä suorituksistaan haasteita.

"YOU'RE ALWAYS ON THE EDGE OF
CONTROL, ALWAYS CLINGING ON BY
YOUR FINGERTIPS, ALWAYS THRILLED"

EDGE



DON'T FOLLOW. LEAD.



GRID 2



BE FAST

BE FIRST

BE FAMOUS

PRE-ORDER
NOW ON

GameStop
POWER TO THE PLAYERS™

RELEASE
2013-05-31



VISIT:

GRIDGAME

GRIDGAME.COM



CODEMASTERS
RACING

© 2013 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "GRID", "GRID 2", "Codemasters Racing" and "RaceNet" are trademarks of Codemasters. "GRID 2™", "Codemasters Racing™" and "RaceNet™" are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product is prohibited. Developed and published by Codemasters. YouTube and the YouTube logo are trademarks of Google Inc. Intel, the Intel logo, and Intel Core are trademarks of Intel Corporation in the U.S. and/or other countries. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Injustice: Gods Among Us

PS3 WIIU X360 NETHERREALM STUDIOS

Pelityyppi TAISTELU Julkaisija WARNER BROS. Julkaisu 19.4. Pelaaja 1-2 Ikäraja 16

Parin vuoden takainen *Mortal Kombat* oli jonkinasteinen paluu sarjan huipulle sekä kaikkiaan mallikas taistelupeli asiaan kuuluvilla verimäsäilyillä maustettuna. Tätä ennen *Mortal Kombat*in keskeisimmät hahmot ottivatkin jo mittaa supersankareista ja -pahiksista *Mortal Kombat* vs. *DC Universe* -nimikkeessä, tosin hieman yksiulotteisemmin ja ilman verta. Kyseisiä pelejä pelanneille kehittäjensä uusin, *Injustice: Gods Among Us*, tuntuu erittäin tutulta ja ehkä vähän yllätyksettömältäkin.

2D-tappelu tuntuu käsissä jämäkältä ja lyönnit, potkut sekä heitot lähtevät jokaiselta hahmolta jyrkällä voimalla. Erikoiskut on helppo sisäistää eikä useamman nappulan kombosarjoja tarvitse opetella. Peruskuihin saadaan vaihtelua ympäristöä hyödyntämällä sekä supermittarin kanssa kikkailemalla. Areenoilla lojuu heiteltävää sekä murskattavaa tavaraa ja vastustajan voi napakalla potkulla lennättää seinien halki täysin eri alueellekin. Lisäykset ovat toimivia ja niitä hyödyntää mielellään. Supermittarilla taas voi kasvattaa tavallisen lyönnin voimaa, iskeä hahmokohtaisen superliikkeen hул্পeiden animaatioiden saattamana tai varastaa vastustajan energiaa. Kehittyneemmille taistelijoille kaikista vaihtoehdoista lieenee iloa, mutta meille harjaantumattomille tehokkaat superiskut riittänevät. Vaikeusastekin on keskivaiheilta juuri sopiva ja onneksi paljon kehittyneempi kuin pelistä julkaistussa demoversiossa.



JUMALAUTAKUNTA

*Injustice*in hahmokaarti koostuu yhteensä 24 pelattavasta hahmosta. Mukana on sekä sankareita että konnaa Batmanista Jokeriin ja Teräsmiehestä Sinestroon, mutta kahden erilaisen universumin takia raja hyvien ja pahojen välillä jää verraten häilyväksi.

Nettipeliin ei vielä arvion aikana ollut asiaa, mutta yksinpelaaville on tarjolla mukava määrä mätikkävää. 24 hahmoa ei ole markkinoiden laajin rosteri, mutta sitä paikkaa useamman illan pituinen tarinamoodi, hahmojen yksittäiset juonikuviot arcade-muodossa sekä iso tukku avattavia bonuksia. Tiimimuotoja ei ole pelattavina lainkaan. Tarinassa kaksi eri ääripäässä olevaa DC-universumia sekoittuvat keskenään ja tuntemamme sankarit pyrkivät estämään pahoja versioitaan tuhoamasta maailmaa. Tarinassa pelattava hahmo vaihtuu neljän taistelun välein ja ajoittain rämpytetään QTE-minipelejä ennen otteluita. Kliseinen juoni äityy ajoittain sekavaksikin, mutta taistelupeliksi se on erittäin viihdyttävä ja onpa mukaan saatu pari yllättävääkin kuolonkohtausta.

Erikoisuutena mukana on myös 240 lisätehtävää. Tehtävissä pelaaja asetetaan useimmiten alakynteen ja käytössä voi olla vaikkapa vain tietyt liikkeet, heikommat iskut tai voimaa kasvattava vastustaja. Seassa on myös erilaisia minipelejä ja suoriutumiset arvioidaan täyttämällä tehtäville annettut erinäiset kriteerit. Jatkuvasti vaihtelevat ja kummallisetkin tehtävät ovat hauska ja pitkäkestoinen lisä jo ennestään laajalle pelimuotojen valikoimalle.



KRIISISTÄ TOISEEN

Vaihtoehtouniversumit ovat tuttuja DC:n sarjiksia lukeville. Injustice:ssa pääpahiksen roolin ottaakin rinnakkaismaailmassa suruunsa seonnut Teräsmies.



Mortal Kombateissa tavaramerkkinä kuohuttanut väkivalta on valitettavasti tiessään. Sinänsä peliväkivallalla ei usein ole mitään merkitystä laadun kannalta, mutta varmasti monia olisi kutkuttanut nähdä Teräsmiehen sisälmykset Banen käsittelyssä. Hahmot ovat sentään hyvinkin synkkiä ja tyyliuuntauksella viittaukset on ammennettu vanhemmista sarjakuvista aina uusiin The New 52 -sarjakuviiin asti. Hienoitin muutos on koh-

TAISTELUTYYLI JA JUONENKULJETUS ON LAINATTU MORTAL KOMBATISTA

dellut Aquamania, joka yleisen vässykän maineensa sijaan on pelissä todella uhkaava ja raaka taistelija.

Vakava tyyli sopii hahmoille, mutta visuaalisesti se on aika lauteleva. Mukana on Lepakkoluolan ja Daily Planetin kattojen kaltaisia mielenkiintoisia tasoja, mutta osa tummasävytteisistä sarjakuvakentistä on vain persoonattoman oloisia ja unohtettavia. Musiikki on yksitoikkoista sinfoniaa, josta ei jää yhtäkään soittoa mieleen. Ääninäyttelijät puhuvat roolinsa hyvin,

poikkeuksena hiljennettävissä oleva kehäkuuluttaja, joka on yksi latteimpia koskaan kuulemani. Peli näyttää hienolta, mutta sen tunnelmasta uupuu usein se räjähdyshehkä uhka, mitä väkivaltaiset supersankarit edustavat. Musiikki on kuitenkin tärkeä sidonnainen adrenaliiniin ja Injustice: Gods Among Usin äänimaailma ei potkua tärykalvoille anna. Tyksästi hahmoilla on myös vain yhdet animaatiot ja lausahdukset eri tilanteita varten ja samojen pätkien katselu puuduttaakin pian.

Vaikeasti pisteytettävän pelin mielenkiinto riippuu lähes täysin pelaajan omasta intohimosta DC Comics -hahmoihin sekä aiemmasta kokemuksesta kehittäjän pelien parissa. Superliikkeet, taistelutyyli, juonenkuljetus ja jopa bonukset on imitoitu suoraan viimeisimmästä Mortal Kombatista. Laadukkaalla pelimekaniikalla mätkee kuitenkin mielellään tuttua kaarta turpaan massiivisen yksinpelin ja vielä odottavan nettipelin voimin. Tulokkaita voinevat lisätä arvossaan vielä hivenen plussaa uutuudenviehätyksestä, mutta kokeneemmille tarjolla on "vain" tuttua laatua erilaisessa maailmassa, murskaantuvilla ympäristöillä sekä vähemmän verisellä mättämisellä.

Raine Laaksonen

8



DEFIANCE

PC PS3 X360 TRION WORLDS

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija NAMCO BANDAI Julkaisu 2.4.

Defiance:ssa päänsärkyä aiheuttivat

alusta asti surkeat tekstuurit, tylsät ympäristöt sekä se kuinka perhaneen ruma hahmoni on. Rumat puolet huomaa heti, mutta ajan kanssa näkee, että pelillä on tarjottavana enemmän. Trion Worlds on luonut kunnianhimoisen ja valtaisan toiminta-MMO:n, joka saa kumppanikseen myös samannimisen televisiosarjan.

Juoni sijoittuu tulevaisuuteen, jossa Maata on muokattu ankarasti, ja se toimii nyt kotina sekä ihmisille että kaikenlaisille muukalaisille. Trion Worlds on luvannut, että pelin ja sarjan tapahtumat vaikuttavat toisiinsa. Toivottavasti televisiossa asiat selitetään paremmin. Tapahtumille, kuten sodan syttymiselle ei anneta syytä, eikä missään selitetä kuka kukakin on. On kuin olisi missannut

ON KIINNOSTAVAA NÄHDÄ KUINKA PELI INTEGROITUU TV-SARJAAN

neljä ekaa jaksoa sarjasta. Dialogi on myös sangen kökköistä ja hahmot yhtä kiinnostavia kuin Halon rivisotilaat.

Olen epävarma siitä minkä arvossaan Defiance todella ansaitsee. Sillä on vaikeuksia ruudunpäivityksen ja lagin kanssa. Sitä haittaavat myös graafiset ongelmat ja 64-henkisten tiimien Shadow Warin liittyvät palvelinongelmat. Tarina on kerrottu löysästi ja hahmot ovat ärsyttäviä. Toisaalta tekniset ongelmat voi aina korjata, ja toiminnassa on potentiaalia, kunhan televisiosarja alkaa.

Itse pelaaminen on nautittavaa ja ohjaus sulavaa. Minusta on koukuttavaa kaahaila pitkin karttaa, osallistua tehtäviin muiden kanssa ja räiskiä päivitysvillä aseilla. Tekemistä ja löydettyä on aina tarjolla, ja moninpeliikoitoksiin voi hypätä saumattomasti.

Tuomioni on heikko seiska. On kuitenkin kiinnostavaa nähdä kuinka peli integroituu tv-sarjaan. Jos tämä sujuu hyvin ja tekniset ongelmat saadaan kuriin, on Defianceella potentiaalia kasvaa joksikin suuremmaksi. Nyt se tuntuu vielä hieman viimeistelemättömältä.

Carl Brännström (GR Ruotsi)

7



BUGIT VS. ZOMBIT

Riptideen on jäänyt luvattoman paljon bugeja. Zombit jäivät jumiin lähes kaikkeen, ja asineitä voi kerätä maasta moneen kertaan. Onneksi peliä kokonaan pysäyttäviä bugeja ei tullut vastaan.

Dead Island: Riptide

PC PS3 X360 TECHLAND

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija DEEP SILVER Julkaisu 26.4. Pelaajia 1-4 Ikäraja 18

Riptide on vaikea arvioitava. Ikään kuin Dead Island 1.5:nä julkaistava itsenäinen ei-aivan-jatko-osa jatkuu siitä, mihin esikoinen jäi. Siltä sopisi toisaalta odottaa uudistuksia ja ennen kaikkea korjauksia edeltäjäänsä verrattuna, vaikka hommaa pyörittää sama, ongelmien riivaama pelimoottori. Ideassa on imua, eikä toteutuskään syö sukkaa kymppillä joka käänteessä. Valitettavasti tekniset puutteet lanaavat suurimman osan peli-ilosta isolle osalle potentiaalista zombinpätkintäkohtaleilyä.

Budjettifiilis on läsnä kautta linjan. Normaali peliä rahtusen halvempi itsenäisesti toimiva Riptide on hieman outo sekoitus toisaalta vakavaa zombien jälkeistä aikaa ja toisaalta täysin sekopäistä B-leffamätkintää. Juoni kulkee horjhdellen eteenpäin toinen toistaan heikompien ääninäyttelijöiden saattamana. Tarina pelastautumisesta ja epäkuolleiden aallon syntyperästä on juuri niin kalkkunaa, kuin normaalisti B-leffalta odottaisi. On vaikea arvioida, onko tämä pelissä tarkoituksellista vai puhtaasti ammattitaidon puutetta. Viidestä selviytyjistä ainoastaan isokokoisella Sam B:llä tuntuu olevan edes piirun verran luonnetta. Uutena hahmona nähdään amerikkalainen John, jonka erikoisuus on (lähes) aseeton lähitaistelu kynsien sun muiden muokattujen hankojen kera.

Erilaisia aseita ja sekalaisia rojuja on vieläkin maastossa enemmän

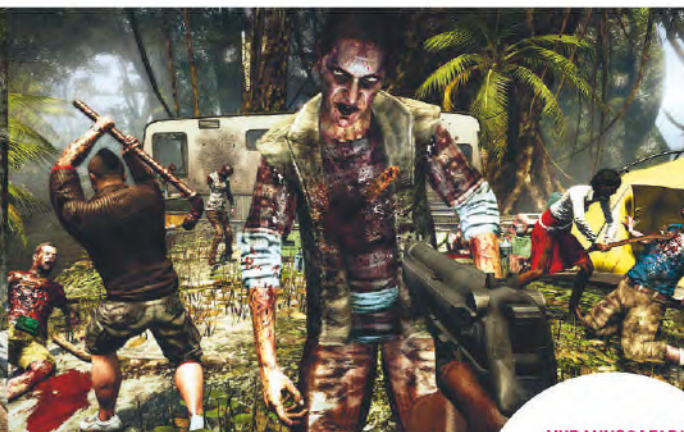
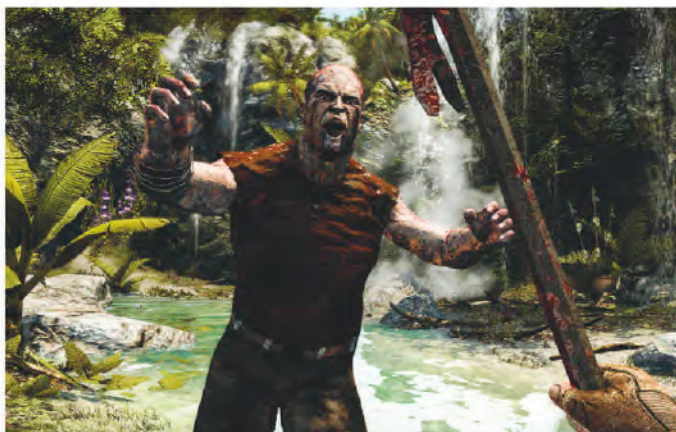


ERILAINEN VIISIKKO

Riptidessä seikkailee neljä ensimmäisen pelin luttua sankaria mukanaan yksi uusi vahvistus. Rapperi Sam B:n, vakooja Xian Mein, jenkkitutistaihi Logan Carterin ja poliisi Purnan joukkoon liittyy lähitaisteluesperti John Morgan, joka sai oppinsa Yhdysvaltain laivastossa.

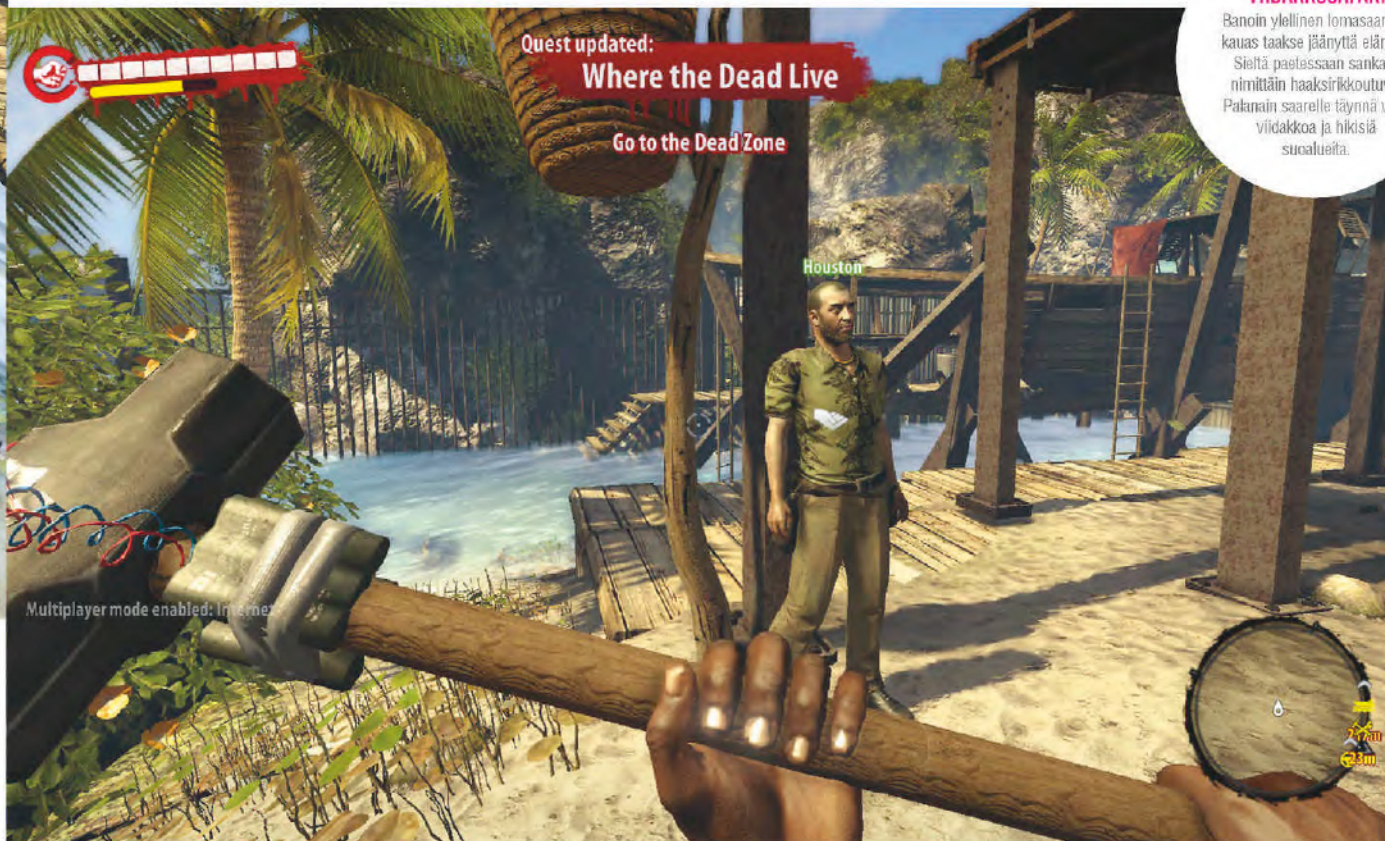
riesaksi kuin tarpeeksi. Perusnuijia sun muita muokkaamalla voi onneksi luoda muutamia herkkuisia epäkuolleiden uudeleenuolettaajia, kuten teslapesäpallomailan tai improvisoidun moottorisahan. Aseet kestävät ykkösosaa paremmin kulutusta, eivätkä ampuma-aseet kärsi ollenkaan käytöstä. Asevalikoima murtaa polvilumpioita ja irrottaa ruuminjäseniä varsin tyydyttävästi. Peli onkin ehdottomasti K18-tavaraa. Ajoneuvojakin on, mutta vähänlaisesti (jeeppi ja vene).

Tavarain määrä on valitettavan runsas, eikä sen hallintaa helpota PC-pelaajien kohdalla konsoleille suunnitellut kömpelöt valikot. Pelin aikana kehittyvän kykyyn oksia on myös trimmattu, mutta sieltä ei edelleenkaan löydy kuin muutama oikeasti mielenkiintoinen juttu. Pääosa on tylsää "2 % lisää vahinkoa tyypillä aseilla" -tyyppistä täytettä. Raivomittarin täyttyä jokainen hahmo saa hetkeksi käyttöönsä erilaisia "supervoimia". Sam B muuttuu pysäyttämättömäksi lähimattajaksi, kun taas Purna nappaa käyttöönsä revolverin nopeita tappoja varten. Yhteistyöraivotilassa ryhmän jäsenet saavat synergiaetuja (enemmän kriittisiä osumia jne.) toisiltaan.



VIIDAKKOSAFARI

Banoin yleinen lomasaari on kauas taakse jäänyttä elämää. Sieltä pastassaan sankarit nimittäin haaksirikkoivat Palanin saarelle täynnä villiä viidakkoa ja hikisiä suolaluita.



Ykkösosaan verrattuna joitakin parannuksia on saatu aikaiseksi. Lähitaistelu tuntuu nyt mielekkäämmältä kiitos tarkemman osumakohtan mallinnuksen ja kestävämpien astaloiden. Nyt kahden lyönnin välein ei tarvitse etsiä kättä pidempää edellisen hajottua. Huitominen taantuu edelleen ajoittain epämääräiseksi, ja erikoisiskuja viskoo ohii milloin

LÄHITAISTELU TUNTUU MIELEKKÄÄMMÄLTÄ KIITOS TARKEMMAN OSUMAKOHDAN MALLINNUKSEN

täysin syyttä, milloin pelimoottorin yskähdyksen takia. Yksin pelattuna tuliaseiden ilmestymistä kuvioihin odottaa malta-mattomasti, sillä etenkin erikoiszombien kellistäminen käy nopeasti ärsyttäväksi. Porukassa lähivääntö ei käy yhtä tuskastuttavaksi pelaajien jakaessa isompien zombien huomion. Uusia asetyyppejä on tukku, hupaisimpana naulapyssyt, harppuunat ja muut aseet, joiden ammuksia voi kerätä uusio-



KEVÄTMALLISTO

Uusia vihollistyyppiejä ovat muun muassa vedessä hii-jaisina liiluvat dromerit, ärsyttävät kranaatteja viskovat grenaderit sekä valtavat sel-viivtyjiä viskovat vrestlerit. Sekä epäkuolleet että tavarat ilmestyvät tovin päästä takai-sin alkuperäisille sijoilleen, eli alueille ei saa puhdistettua pysyvästi.

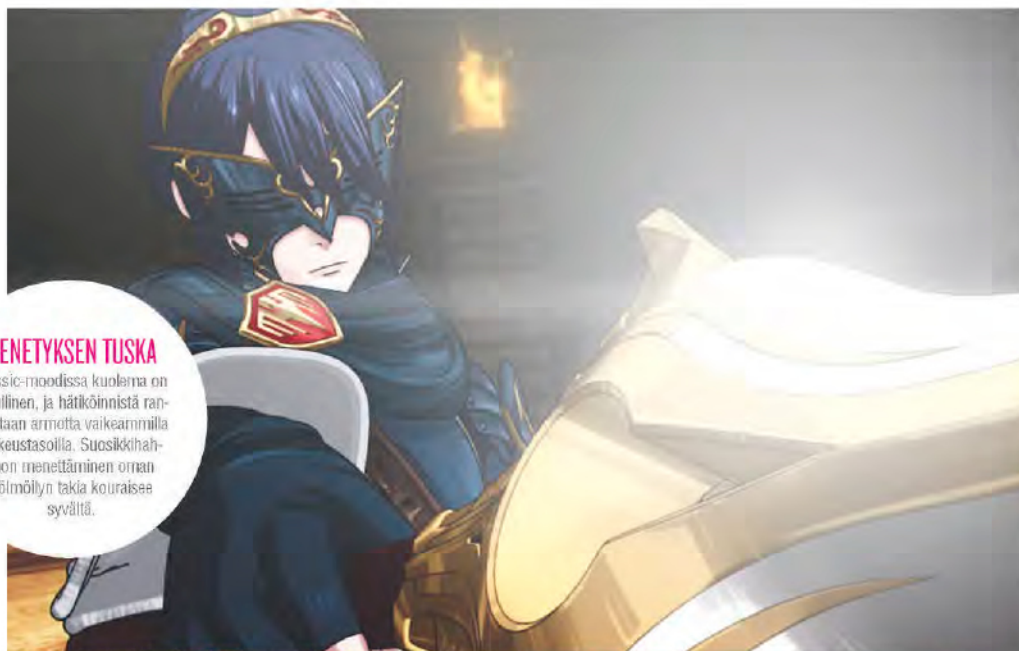
käyttöön vaikka kesken väännön. Hupaisia sattumuksia porukassa ta-
pahtuu varsin säännöllisin ajoin, tosin usein kiitos sekoilevan tekoälyn
tai fysiikkamallinnuksen.

Ulkoisesti Riptidesta ei voi oikein tykätä. Jälki on väärällä tavalla
rupista tekstuurien ollessa PC:lläkin tuttuja ja geometria yltiöyksin-
kertaista. Erityishuomiota ansaitsee tönkkö animaatio, joka näkyy sur-
kuhupaisana kävelynä ja omalla, pelottavalla tavallaan tönkkösuolai-
tuina etuyläviistoon tuijottavina pelaajina keskusteluissa. Epäloogisesti
epäkuolleissa tuntuu olevan eniten eloa, mitä liikkuvuuteen tulee.

Kaikesta tekniikan aikaansaamasta antipatiasta huolimatta pelissä
on imua. Jos ilmeisen B-produktioarvon ohii pystyy katsomaan, poru-
kalla zombeja vastaan taistelemisessa on ideaa, joka menee perustyl-
syyden ohii. Yhteistyöpelaaminen ei tietenkään saisi korvata pelillisistä si-
sältöä. Peliä pitäisi olla hauska pelata myös itsekseen. Jos tekniseen
toteutukseen olisi panostettu kunnolla ja edes suurimmat virheet olisi
saatu eliminoitua, voisi käsissä olla kulttiklassikko. Nyt peli-
moottori yhdessä yhden tekävän tarinan ja tehtäväsuunnit-
telun kanssa kamppailtavat epäkuolleita liikaa.

6

Matti Isotalo



MENETYKSEN TUSKA

Classic-moodissa kuolema on lopullinen, ja hätäkohtinnista rankaistaan armotta vaikeammilla vaikeustasoilla. Suosikkihahmon menettäminen oman hölmöilyn takia kouraisee syvältä.



Fire Emblem: Awakening

NINTENDO 3DS INTELLIGENT SYSTEMS

Pelityyppi STRATEGIA Julkaisija NINTENDO Julkaisu 19.4. Pelaajia 1-2

Fire Emblem: Awakening ilmestyi Japanissa jo vuosi sitten ja arviomenestyksestä huolimatta sitä on jouduttu lännessä odottamaan pitkään ja hartaasti. Odotus ei onneksi ollut turhaa. Awakening on vuoropohjaisten roolipelin faneille mannaa taivaasta.

Fire Emblemien taistelut käydään ruuduista muodostuvalla kartalla, jossa pelaajan hahmot ottavat mittaa vuorotellen keräten kokemuspisteitä. Taistelumenestykseen vaikuttaa hurja määrä tekijöitä, kuten hahmoluokka, asevalinnat, maasto sekä ym-

VUOROPOHJAISUUS SOPII KANNETTAVALLE MAINIOSTI JA PELATTAVAA RIITTÄÄ

perillä olevat liittolaiset. Uutena ominaisuutena hahmoja voi liittää pareiksi, jolloin toinen saa bonusta omiin "statseihinsa". Yhdessä taistelu parantaa hahmojen suhteita lisäten tehokkuutta kentällä, mutta sen ulkopuolella toisiinsa kiintyneet hahmot voivat päätyä jopa naimisiin ja saada lapsia.

Awakeningin tarina sijoittuu Ylessen valtioon, jossa pelaajan avatar liittyy prinssi Chromin rauhanturvajoukkoihin. Maa on ajautumassa sotaan naapurinsa Plegian kanssa, mutta taustalla vaanii tietysti paljon vaarallisempi muinainen uhka, jonka Ylessen perustajat onnistuivat satoja vuosia sitten taltuttamaan kuningasperheen leikkini Fire Emblemien avulla. Tarina ei ole kummoinen,

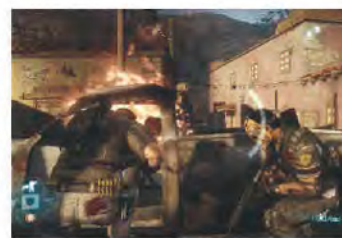
ja sen osapuolet ja käänteet ovat vähän liiankin tuttuja jos on yhtään perillä j-roolipeleistä tai animesta. Juonessa on onneksi omat koukunsu, joten sen seuraaminen ei käy tylsäksi.

Anime-tyyli leimaa koko pelin ilmettä. Väli-videot ovat nättiä piirrosjälkeä ja musiikit säestävät eppisiä tapahtumia mainiosti. Silti kauneusvirheitäkin riittää ja esimerkiksi hahmollisuus on vaatimatonta. Lisäksi vain videot sisältävät täyden ääniraidan. Tekstikeskusteluissa kuuluu vain lyhyitä huudahduksia ja ne käyvät ajoittain hermoille.

Fire Emblem: Awakening on silti erinomaisen lisä 3DS:n pelivalikoimaan. Vuoropohjaisuus tekee siitä todella sopivan kannettavalle, ja pelattavaa on mukana kymmeniksi tunneiksi. Myös uudelleenpeluuarvoa riittää erinomaisen hahmovalikoiman ja tiukkojen vaikeustasojen ansiosta. Ulkoasussa olisi vielä korjattavaa ja tarina hahmoineen vajaa syvälle kuluneisiin anime-perinteisiin, mutta roolipeliefanille, kuten itselleni, on tässä yksi alkuvuoden parhaista peleistä.

9

Arttu Rajala



ARMY OF TWO: DEVIL'S CARTEL

PC PS3 X360 VISCERAL GAMES

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija EA Julkaisu 27.3.

Army of Two -sarjassa otetaan tällä kertaa tähtäimeen Meksikon huumekartellit. T.W.O.-firma on kasvanut ja pääosaan nousevat uudet märkäkorvat, jotka on nimetty tylsästi Alphaksi ja Bravoksi. Alun paikallaan polkemisen jälkeen potkaistaan iso vaihte silmään niin toiminnan kuin hahmojenkin puolesta, mutta pidin vanhasta parivaljakosta enemmän.

Tarinan käänteet ovat ilmeisiä ja toimintaleffansa katsooneet osaavat aavistaa ne ennalta. Viihdearvossa silti piii-saa ja räiskintä on hyvin rytmitettyä.

TULILUIKUT JA NIIDEN KUSTOMOINTI OVAT PELIN KANTAVIA OMINAISUUKSIA

Tyyli on sama, jota käytetään uusimassa Gearsissä, ja tässäkin ratkaisu toimii – siis ainakin niille, jotka nauttivat räiskintäänöksensä nopeina aterioina.

Kuten aikaisemminkin, tuliluikut ja niiden kustomointi ovat pelin kantavia ominaisuuksia. Pyssyihin saa kiitettävästi erilaisia lisävarusteita kiinni, mikä mahdollistaa juuri mieluisen aseennustamisen ja käytön. Tulitaisteluissa pärjätäkseen ei tarvitse odotella kokemuspisteiden avulla avattavia linkkoja. Villinä kortina taisteluissa toimii Overkill-tili. Pelihahmosta tulee siinä kertaheitoilla kuulematon, luodit tekevät monikeräistä vahinkoa ja ympäristö räjähtelee ja pirstoutuu ympärillä.

Tietokoneen ohjastamalle kaverille annetut käskyt, kuten tulen vetäminen muualle tai kranaattien viskely, toimivat yllättävän hyvin. Sotatantereilla riehuminen on silti parhaimmillaan vain oikean kaverin rinnalla.

Negatiiviset ennakkoluulot Army of Two: The Devil's Cartelä kohtaan ovat osin liioiteltuja. Tarjolla on varsin pelattava toimintapaketti, joka ei vain pääse eroon kiiseistään. Pelä ei voi kehua syvälliseksi, mutta makeilla tuliluikuilla kuorutettu toiminta pitää viihdearvoa yllä. Jos se riittää, kannattaa

Visceralin uutuudelle antaa mahdollisuus.

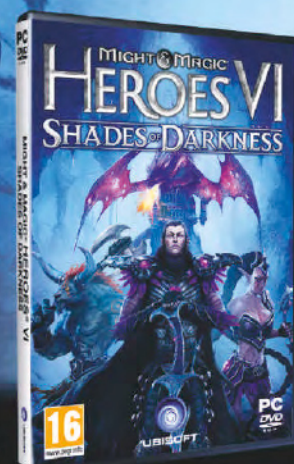
Joni Eriksson

6

MIGHT & MAGIC HEROES VI

SHADES OF DARKNESS

IN STORES
02.05.2013



UBISOFT



play



might-and-magic.ubi.com/heroes-6

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might & Magic, Heroes, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

EI ARMOA

Bitterblack Isle on haastava paikka, jonne ei kannata lähteä takki auki liian kokeneella hahmolla. Kuolema voi odottaa vaikka aarrearkussa, jos ei pidä varaansa.



Dragon's Dogma: Dark Arisen

PS3 X360 CAPCOM

Pelityyppi ROOLIPELI Julkaisija CAPCOM Julkaisu 26.4. Pelaajia 1 Ikäraja 18

Hieman hämäävästi nimetty Dragon's Dogma: Dark Arisen ei ole jatko-osa tai spin-off, vaan pikemminkin ohjaajan versio vuodentakaisesta toimintaroolipelistä. Alkuperäisen seikkailun lisäksi se sisältää yhden merkittävän laajennuksen, Bitterblack Islen, joka on mystinen. Valittuja puoleensa vetävä saari täynnä pimeitä sokkeloita, ennennäkemättömiä aarteita ja entistä voimakkaampia vihollisia. Alue on suunniteltu konkareille. Ihmetystä tosin herättää se, ettei laajennusta tarjota alkuperäiseen peliin, vaan sitä pelataksaan on hankittava koko peli uudelleen. Vanhan tallennuksen voi sentään siirtää Dark Ariseniin, ja tästä palikitaan runsaskätisesti bonusesinein.

Jos vanha tuttu Gransys kallistui The Elder Scrollsiin, muistuttaa Bitterblack Isle enemmän Dark Soulsin maailmaa. Laajojen niittyjen sijaan vaelletaan aina vain syvemmälle saaren uumeniin. Ellei luolastokomppaukseen ole valmistautunut, saa tunneleissa myös hyvin äkkiä selkäänsä. Pimey-



TAPAHTUI AIEMMIN

Alkuperäinen DD oli varteen-otettava konsoliroolipeli. Tekijöiden taistelusuunnitelma näkyi kilpaveijijain toimintapainotteisempaa kokemuskasena, jossa kytköihin niskaan kapuava "Lagolas" oli kotonaan siinä missä kauempaa maata vavistuttava "Gandalfrin". Maailma vain kärsi geneerisyydestä, jonka vuoksi peli ei ollut niin vangitseva kuin esimerkiksi The Elder Scrolls V: Skyrim.

toimi täysin luotettavasti, vaan hahmoja saa olla vähän turhan usein herättelemässä kanveesista. Silti suuren hirviön kellistämisen yhteistuumin on aina tyydyttävää katsottavaa, ja syvä taistelusysteemi on yhä se seikka, joka erottaa pelin lajitovereistaan. Bitterblack Islen synkät luolastot toimivat toimintaroolipelin kontekstissa jopa paremmin kuin Gransysin laajat mutta ontot laaksot, sillä ne pitävät pelin tiiviinä ja rytmittettynä. Olin kuitenkin hieman pettynyt kenttäsuunnitteluun. Vaikka visuaalisesti mielenkiintoisia paikkoja löytyy kourallinen, tietty geneerisyys paistaa läpi ja ennen pitkää osuudet alkavat toistaa itseään lievästi muunneltuina. Hahmotkin kommentoivat labyrinthin mielettömyyttä, tosin muuten selitykset jäivät niukoiksi eikä peli tee paljoakaan tarinankerronnan saralla. Toteutus tuntuu tältä osin vanhahtavalta, minkä vuoksi Dragon's Dogma oli ja on tässäkin enemmän suorittajan kuin fiilistelijän peli.

Kokonaisuus on joka tapauksessa tuhti, varsinkin kun sen suhteuttaa budjettihintaan. Pääpelin kanssa tekemistä voi laskea vähintään kymmeneksi tunneksi, perusteellisella hahmonkehityksellä enemmänkin. Dark Arisenia kannattaa tosissaan harkita, jos Dragon's Dogma on houkutelut, mutta kaupolle asti ei ole vielä päästy. Alkuperäisen omistavien kannalta on tietysti sääli, ettei uutta sisältöä voi ladata lisäosana,

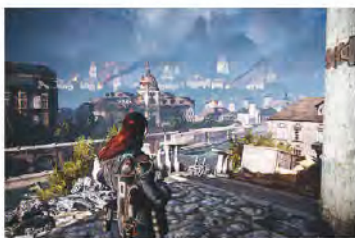
mutta peli ei ole juuri itsenäistä laajennusta kalliimpi ja uusia haasteita löytyy keskivertopelin verran.

Kimmo Pukkila

PIMEYDESSÄ LYMYÄ FANTASIAPELIEN PERUSKALUSTOA PEIKOISTA LOHIKÄÄRMEISIIN

dessä lymyää fantasiapeliä peruskalustoa hämähäkeistä peikkoihin, luurangosta zombeihin ja henkiolennoista lohikäärmeisiin. Säännöllisesti tankattujen rohtojen lisäksi korkean tason kyvyt ja osuvat taktikat vievät pitkälle. Ellei heikkoja kohtia hoksaa hyödyntää, taistelut yli 10 energiapalkan hirviöiden kanssa venyvät helposti toivottoman pitkiksi.

Apuna jolkottaa yhä kolme tekoäly-pawnia. Näiden itsesuojeluvaisto ei



GEARS OF WAR: JUDGMENT

XBOX 360 PEOPLE CAN FLY

Pelityyppi TOIMINTA, Julkaisija MICROSOFT, Julkaisu 22.3

Seran asukkien sota Locust-hirviöitä vastaan päättyi Gears of War 3:ssa, joten menestyssarjan seuraavan osan piti palata ajassa taaksepäin. Valokeilaan nostetaan kaksi keskeisintä sivuhenkilöä ydintarinasta. Luutnantti Bairdin johtama Kilo-ryhmä saa tehtäväkseen tuhota Locustien kenraali Karnin, mutta se ei onnistu suoraviivaisen jääkärihyökkäyksen keinoin. Partio päättää uhmata käskyä ja tehdä tehtävän omalla tavallaan, mistä seuraavaa sotkua ruoditaan takautumina suurin osa pelistä.

Idea on mielenkiintoinen ja tarinassa

8 MUUTAMA MUUTOS TEKEE KOKEMUKSESTA ERILAISEN

on potentiaalia, mutta toteutus on jätetty puolittiehen. "Gearssien" sisältö on aina ollut suurimmaksi osaksi pelkkien sotatoimien kuvausta, eikä Judgment tee poikkeusta. Se esittelee lukuisia uusia henkilöitä, joihin ei sitten kuitenkaan syvennystä tarpeeksi. Tarinan sijaan kampanjan magneetti onkin mainio co-op, jolla kaverit saa messiin kovempia vaikeustasoja suorittamaan.

Taistelut ovat pääosin tuttuja aiemmat osat pelanneille, mutta muutama muutos tekee kokemuksesta erilaisen. Asevalikoimaa on uusittu, tussareita kulkee kaksi matkassa ja niitä vaihdetaan Y-näpäillä ristiohjaimen sijaan. Kranaattien heittäminen on aiempaa nopeampaa ja tehdään LB-näpäillä. Kaiken kukkuraksi moninpelissä tähtäinkursori näkyy nyt koko ajan. Tämä vähentää merkittävästi tähdätytjen laukauksien tarvetta nopeuttaen siten peliä.

Pelitempooon koskevat muutokset eivät välttämättä miellytä kaikkia veteraaneja, mutta ne eivät myöskään tee pelistä tunnistamatonta. Tärkeintä on, että oikeat peruselementit ovat yhä läsnä ja Judgment tuntuu Gears of Warilta, mitä nyt hieman erilaisin sävöyksin. Viimekädessä se on siis sujuva ja epeinen räimintä, joka on kuorutettu

erittäin näyttävällä kuva-maailmalla.

Markus Hirsilä



KAAVAN MUKAAN

Mielikuvitusmetropolit eivät ole erityisen monipuolisia, eivätkä niiden toistuvat kuviot herätä pelaajan mielessä niitä pieniä tarinoita, joita ensimmäinen peli inspiroi.

Cities in Motion 2

PC COLOSSAL ORDER

Pelityyppi SIMULAATTORI Julkaisija PARADOX INTERACTIVE Julkaisu 2.4. Pelaajia 1 Ikäraja 3

Siinä missä tamperelaisen Colossal Orderin ensimmäinen Cities in Motion keskittyi olemassa olevien kaupunkien ja niiden liikenneongelmien mallintamiseen, irtautuu jatko-osa näistä kahleista maalatakseen ruudulle fiktiivisiä metropoleja, joiden rakennuskanta reagoi dynaamisesti paraneviin liikenneyhteyksiin.

Suuremmat kaupungit ovatkin jotain, mitä fanit ovat vaatineet, ja Cities in Motion 2 totisesti toimittaa. Olin alussa sangen lumoutunut eteen aukeavasta valtaisasta näkymästä, mutta kun kolmen tunnin aherruksella olin saanut aikaan jopa viisi prosenttia kaupungista kattavan vakaan verkoston, alkoi hupi maistua jo työltä. CIM 2 ei juurikaan helli pelaajaansa. Käyttöliittymä on uusittu kokonaan, ja välitettävän useasti se vaikuttaa tarkoittavan sitä, että hyödylliset taulukot on poistettu ja tilalle on annettu asioita, joiden funktio on viedä tilaa ruudulta. Esimerkiksi varikon kulkuneuvoista ei ole mahdollista saada listaa, joka suoraan kertoisi mitä mallia ajokit ovat. Sen sijaan nämä pitää avata yksi kerrallaan omiksi ikkunoikseen.

Paitsi että tiedonhallinnasta on tehty tarpeettoman hankalaa, on

5 METROTUNNELIEN KAIVAMINEN ON KIDUTUSTA, KOSKA KADUT TOIMIVAT NÄKÖESTEENÄ

myös itse liikenneverkon rakentaminen työlästä. Esimerkiksi ratikkakiskoja on mahdotonta erottaa megakaupungin kaduilta ilman todella tiukkaa zoomaamista. Metrotunnelien kaivaminen on puolestaan kidutusta, koska katuja ei saa poistettua maanalaisesta näkymästä, ja ne toimivat jatkuvana näköesteenä. CIM 2:n grafiikka on muutenkin sotkuista. Pysäkkien ja ajoneuvojen numerolätkät ovat paremman sanan puutteessa "mutaisia", ja pelin valittu fontti on ohut ja heikko. Itse kaupunki näyttää kivalta, ja siitä on mahdollista saada komeita katunäkymiä, mutta näillä ei ole mitään käytännön tarkoitusta.

Toinen CIM 2:n suurista uudistuksista on aikataulujärjestelmä, joka noudattaa vuorokauden ja viikonpäivien kiertoa. Pelaaja voi sää-

tää jokaiselle linjalle eri aikataulun viikonpäiville, aamu- ja iltaruuhkille, yölinjoille ja viikonlopuille. Alussa tämä on hauskaa näperrettävää, mutta kun linjoja on sen 30 ja ruutu on väärellään koh-teesta toiseen suihkivia pikku numerolappuja, alkaa koko harjoitteen järkevyyden kyseenalaistaa.

Cities in Motion 2 avaa kaikki hanat ja luottaa siihen, että pelaaja jaksaa poikea vettä voitokkaaseen loppuun saakka, ilman pelastusliivejä tai apua. Peli ei juurikaan selitä omia termejään ja tutoriaali on julma viitsi. En laisinkaan epäile, etteikö yleisöstä löytyisi niitäkin, jotka rakastavat tätä lähestymistapaa, mutta veikkaan, että se on sangen kapea siivu jopa siitäkin joukosta, joka nautti sarjan ensimmäisestä pelistä.

Jatko-osalla on ongelmia, joista osa vaikuttaa olevan ilmeisyytensä vuoksi liian niukan pelitehtauksen aiheuttamia. Colossal Order on jo nyt luvannut korjata monia niistä seikoista, joita tämä arvostelu käsittelee. Minä pidän edelleenkin ensimmäisestä Cities in Motionista, mutta Sim Cityn aiheuttaman pettymyksen jälkeen Cities in Motion 2 on kuin karkeaa suolaa avoimeen haa-vaan. Olen silti valmis antamaan sille mahdollisuuden kehittyä seuraavan vuoden aikana nykyistä paremmaksi peliksi, kuten Paradox Interactiven julkaisuilla monesti on tapana. Nykyisellään kyseessä on kuitenkin riskisijoitus, joka antaa pelaajalle niin paljon tekemistä, että se tuntuu usein enemmän työltä kuin leikiltä.

Mika Sorvari



MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

NINTENDO WII U CAPCOM

Monster Hunter 3 Ultimate on uusi versio alun perin Wii:lle julkaistusta Monster Hunter Tristä. Siitä löytyy tietenkin enemmän sisältöä ja mukana on muun muassa uusia hirviöitä, aseita ja uusi pelaa- mista helpottava kohteeseen lukittuva kamera. Myös verkkomoninpeli toimii Wii U:lla sujuvasti (ominaisuus, mikä puuttuu samannimisestä 3DS-versiosta). Olen kuitenkin pettynyt pelin tekniseen toteutukseen. Odotin, että peliä olisi hiottu Wii U:lle paremman- näköiseksi. HD-resoluutiosta huolimatta maisemat näyttävät kuitenkin samoilta, ajoittain jopa rumilta. Ultimate voi siten olla liian samankaltainen Monster Hunter Trin omistajille. Toisaalta taas mikäli sarja on jäänyt väliin, kannattaa pelaaminen aloittaa tästä versiosta. Sisällön määrässä mitattuna peli on valtava ja isoja hirviöitä metsästää mielikseen, kunhan vanhentuneen grafiikan voi antaa anteeksi.

7

Leevi Rantala



GOD OF WAR: ASCENSION

PLAYSTATION 3 SONY SANTA MONICA

God of War: Ascension ei yllä edeltäjänsä tasolle. Siinä on ärsyttävää ja ilmeisiä virheitä, joilla ei ole mitään sijaa näin ansiokkaassa pelisarjassa. Toki peliä on kaunis katsoa ja taustalla pauhaavat tutut teemat, mutta tahditus ontuu ja tyylillä menee edelle tarkoitus. Joissakin tasohyppelyosioissa on myös kloonattu osioita, ja samoja kenttiä nuohotaan muutenkin useaan kertaan. Taistelu toimii silti edelleen valian mahtavasti.

Ascensioniin kuuluu myös laaja moninpeliosio, mutta nämä bileet ovat parhaimmillaan silloin kun ne ovat pieniä, koska kahdeksan hengen mittelit ovat aivan hirveää kaaosta. Eepinen skaala ja värikäs efektitulitus vetävät taistelun satunnaisen napinpainelun puolelle. Tällaisenaan sekä yksin- kuin monipelikin jäävät valitettavasti eeppeistä tavoitteistaan.

7

Mika Sorvari



SHOOTMANIA STORM

PC NADEO

Shootmania Storm on vimmainen räiskintäpeli Trackmaniasista tunnetulta Nadeolta. Sama yhteisöllisyys näkyy editorien muodossa myös Shootmanias- sa, mutta se ei ole ainoa fokuspiiste. Myös eSport on läsnä, ja koko peli on rakennettu refleksejä ja tarkkuutta kysyvän taitopohjaisen kamppailun varaan. Pelaajien hahmot ovat identtisiä lukuun ottamatta muokattavia kilpiä näiden selässä, mikä vain alleviivaa pelin tiimikeskeistä ja kilpailullista luonnetta.

Kokonaisuus on vaihteeksi raikas tuulahdus genressä, jota nykyään dominoivat rähjäiset sotakertomukset ja fantastiset tieteissaagat. Hivenen leijuva tuntuma ei välttämättä ole joka makuun, jotkin moodit eivät saa riittävästi huomiota ja visuaalinen esitys on rahtusen tylsänpuoleinen, mutta jos näitä puutteita ei pidä esteenä, tarjoaa Shootmania runsain mitoin hauskaa asehippaa.

8

Mike Holmes (GR Iso-Britannia)



BATTLEBLOCK THEATER

XBOX 360 BEHEMOTH

Alien Hominidista ja Castle Crashersista tunnetun Behemothin uusinta luomusta on odotettu, eikä turhaan. Battleblock Theater on ehdottomasti alkuvuoden latauspelin parhaimmistoa. Tasohyppelyn yhdistäminen kevyeen aivojumboon ja vaihteleviin mutta vauhdikkaisiin tilanteisiin toimii. Erittäin skarppi pomppimistuntuma nostaa heti pelin osakkeita. Hyppyt lähtevät just eikä melkein. Taistelu pätee melkein yhtä hyvin, mutta tuntuu ajoittain hieman sekavalta ja katkonaiselta. Se on onneksi pelin ainoa havaittava heikkous, eikä pelkkää mäiskettä ole edes kovinkaan paljon. Dan Paladin antaa pelille jälleen hurmaavan piirrostyylin, joka pursuaa pelikliseiden vastaisia ja välillä kevyen anarkistisia yksityiskohtia. Hauskuutta tuo myös monipeli. Jos laityyppi yhtään kiinnostaa ja kaveriporukasta löytyy mukaan lähtijöitä, Battleblock Theateria on helppo suositella.

9

Matti Isotalo



MOTOCROSS MADNESS

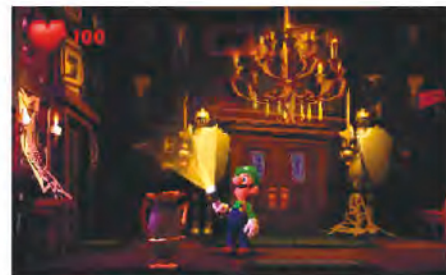
XBOX 360 BONGFISH

Moni asia on muuttunut sitten alkuperäisen Motocross Madness -sarjan. Microsoft on kehittänyt konsolin, Yhdysvallat on saanut tummaihoisen presidentin eikä kukaan muista enää Spice Girlsin kapaleita. Xbox Live Arcadessa hiljattain julkaistu Motocross Madness herättää pöytäsarjaa eloon, mutta täysin eri tavoittein kuin edeltäjänsä. Realismin sijaan fokuksena on hauska ajaminen Xboxin omien avatar- hahmojen keikkeissa kahvoissa.

Kymppi hintaiseksi latauspeliksi MXM:n puitteet ovat yllättävän täysiveriset. Avattavia temppeja ja kustomointiosia on runsaasti, grafiikka tukee muok- kautuvaa maastoa ja kolme eri ympäristöäkin ovat oikeasti aika isoja. Harmillisesti varsinaisia ratoja on vain kourallinen ja ajofysiikka kärsii lievästä epätark- kuudesta. Mahdollisuuksia olisi selvästi ollut isom- paankin comebackiin. Moninpelinä MXM on silti hauskaa kaahailua, eikä hinta hiritä.

7

Kimmo Pukkila



LUIGI'S MANSION 2

NINTENDO 3DS NEXT LEVEL GAMES

Luigi ei ole yhtä suosittu kuin Mario, mutta onnis- tuu tässä pelissä saamaan sympatiat puolelleen. Lui- gi löytää seikkailun alussa Poltergust 5000:n, heittää sen selkäänsä ja mutisee vinkuvalla äänellään: "minä teen sen". Jossakin syvällä Luigin sisällä asuu sankari. Kömpelö sankari, kyllä, mutta se on tavallaan sö- pöä. Pimeiden huoneiden tutkimiseen taskari ja imuri kourassa sisältyy monia humoristisia hetkiä.

Suurin ero ensiosaan verrattuna löytyy Luigi's Mansion 2:n laajuudesta. Gamecube-pelin heik- kous oli sen lyhyys, 3DS:llä hupia riittää ainakin 15 tunniksi. Yhden kummiskartanon sijasta jatko-osassa käydään lävitse viisi erillistä raken- nusta, joiden uumeniin on piilotettu kaikin puolin pätevä seikkailu. Motkotusta osakseen saavat la- hinnä käsikonsolille pitkäkätköt tehtävät, mutta se ei estä Luigi's Mansion 2:ta olemasta yksi 3DS:n viihdyttävimmistä peleistä.

9

Martin Eiser (GR Saksa)

GAME OF THRONES™

FIVE KINGS. ONE THRONE.



HBO

©2012 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO and related service marks are the property of Home Box Office, Inc. Content and related indicia: Warner Bros. Entertainment Inc.

discshop★fi

ENTERTAINMENT GUARANTEED



PITKÄ ODOTUS

Elokuvatrilogian loput kaksi osaa Smaugin autioittama maa ja Sinne ja takaisin julkaistaan jouluna 2013 ja 2015.

HOBITTI: ODOTTAMATON MATKA

Peter Jackson lähettää leffafanit takaisin Keskimaahan Sormusten herran esiteoksen merkeissä. J. R. R. Tolkienin Hobitti ilmestyi ensimmäisen kerran romaanina jo 1937.

Genre **FANTASIA / SEIKKAILU** Ohjaus **PETER JACKSON** Pääosissa **MARTIN FREEMAN, IAN MCKELLEN, RICHARD ARMITAGE & ANDY SERKIS** Julkaisija **WARNER BROS.**

Taru sormusten herrasta oli ilmestyessään 2001–2003 kiistaton menestys. Leffatrilogia oli mannaa ronkelillekin fantasiafaneille, mutta vei keskivertokatsojankin mukanaan. Kaupallinen menestys asetti kuitenkin kovat paineet jatkolle, mutta urakka ei ollut helppo. Tolkienin esiteos Hobitti kun on täysin eri maata kuin eepin Sormuksen sodan ympärille kietoutunut Taru. Se on satumaisempi seikkailu; kirjoittihan Tolkien sitä lähinnä omille lapsilleen. Ei siten ole ihme, että tuotanto kesti miltei vuosikymmenen. Mittasuhteet karkasivat käsistä ja Hobitista muodostui jälleen kolmiosainen. Nyt ilmestynyt ykkösosa on viihdyttävä fantasiaelokuva, mutta harmittavan väkisin sovitettu muottiin aikaisempien elokuvien kanssa.

Olen suuri Tolkien-fani, mutta tällä kertaa olisi hyödytty pienestä karsimisesta ja virtaviivaistamisesta. Lähes kolmen tunnin pituus koettelee ja toimintaa on piirun liikaa. Osa kohtauksista tuntuu liikaa fanipalveluksilta ja rautalangan vääntämiseltä elokuvatrilogioiden yhteenkuuluvuudesta.

Tosin mielellään näyttelijöiden suorituksia katsoo, olivat sitten uusia tai vanhoja tuttuja. Valinnat ovat kohdallaan, ja Martin Freeman tekee Bilbona hyvää työtä. Myös 13 kääpiötä ovat mainiosti personoituja. Tämä on jopa parannus kirjaan, jossa partasuu eivät toisistaan juuri erottuneet.



TUSKIEKIN TAIVAL

Hobitin piti alun perin ohjata ja käsikirjoittaa mm. Pan's Labyrinthin ja Hellboy -elokuviin tunnettu Guillermo del Toro. Vuosikausien tuotantohelveti oli kuitenkin liikaa ja Del Toro perääntyi pestistä 2010 luovuttaen ohjaustyöt jälleen Peter Jacksonille.

Audiovisuaalisesti Hobitti edustaa koko alan ehdotonta kärkeä. Puvustus, maskeeraukset ja erikoistehosteet ovat kaikki kiitettävää jälkeä, ja kauneusvirheet lienevät makuasioita. Itse pidin joitakin tietokonetehostehahmoja hieman ylilyötyinä. Lisäksi toimintakohtaukset jäivät välillä hieman sekaviksi ylivilkkaan kuvauksen ja leikkauksen takia.

Hobitin BD-painos on mainio tapa nauttia elokuvasta. 3D-versio on kiva lisä, mutta olin jo enemmän kuin tyytyväinen 2D:n kuvan- ja äänenlaatuun. Ekstramateriaalit ovat puolestaan vaatimattomat. Kuten Sormusten herran kanssa, loppuvuodesta on epäilemättä tulossa pidennetty erikoisversio, johon suuri osa materiaalista on säästetty.

Hobitti olisi voinut olla kenties jopa mestariteos, jos siinä olisi haettu hieman kepeämpää ja kirjalle uskollisempaa otetta suoraviivaisemmalla tarinalla. Se on silti

8

hieno elokuva, ja ensi jouluna ilmestyvän toisen osan odotus tuntuu tuskallisen pitkältä.

Arttu Rajala



DREDD

Genre **TOIMINTA** Julkaisija **FS FILM** Teksti **MIKA**

Uusi Dredd välittää ne sudenkuopat, joissa sen surullinen edeltäjä kävi rypemässä. Karl Urban pitää kypärän päässä ja jakaa lakia niin kuin tuomarin kuulukaan. Tässä on aika lailla se elokuva, jonka halusinkin nähdä tuomarin seikkailuista tehtävän. Se tuo sangen äärimmäisen sarjakuvan uskottavassa muodossa ruudulle, ja kunnioittaa hahmoa sekä yleisesti lähdemateriaalia.

8

Elokuvan kompastuskiveksi muodostuu kuitenkin tahditus.



TED

Genre **KOMEDIA** Julkaisija **UNIVERSAL** Teksti **MARKUS**

Ted on hultaton komedia puvosta pehmonalasta. Teemasta otetaan kaikki irti, eikä varsinkaan roisissa huumorissa säästellä. Paperilla kyse on moneen kertaan nähdystä kolmiödraamasta, mutta Seth MacFarlanen ote tarinaan tekee lopputuloksesta kaikkea muuta kuin tylsän. Rainan rytmitys on onnistunut, sillä missään vaiheessa tarina ei laahaa liikaa. Kyse on siis enemmänkin siitä, miellyttääkö valittu aihe ja sen käsittely.

7



ASTERIX JA OBELIX BRITANNIASSA

Genre **KOMEDIA** Julkaisija **FUTURE F** Teksti **MARKUS**

Riemukkaasta kohtauksesta toiseen kulkeva leffa on tavoittanut sarjakuvien tunnelman. Värikirkissa ei säästellä ja viikset ovat mahdavia. Digitaaliset tehosteet ovat halpoja ja osa lavasteista muovisia, mutta kaikki kuitenkin näyttää esikuviltaan. Mukaan on saatu brittihuumorin leimallisuutta ja lukuisia leffaviittauksia. Raina on kelpo viihdettä, muttei tee niin suurta vaikutusta kuin blisin odottanut.

6



LOOPER

Tarina kahdesta Bruce Willisistä paljastuu yllättävän näppäräksi tieteisleffaksi aikamatkustuksen ongelmista.

Genre **SCI-FI / TOIMINTA** Ohjaus **RIAN JOHNSON** Pääosissa **JOSEPH GORDON-LEVITT, BRUCE WILLIS & EMILY BLUNT** Julkaisija **FUTURE FILM**

Looper kertoo tulevaisuudesta, jossa rikollisjärjestöt värvävat menneiden päivien palkkamurhaajia tappamaan tulevaisuudesta lähetettäviä uhreja, jotka katoavat näin näppärästi. Todistajien välttämiseksi nämä saavat lopulta myös tappaa itsensä. "Luupin sulkemisesta" ansaitsee 30 vuoden varhaiseläkkeen, jonka lopussa odottaa matka menneisyyteen.

Tähän kuvioon kuuluu myös Joe, joka toimii "luuppaajana". Tämä ei voi olla huomaamatta kuinka luupit sulkeutuvat tämän ympäriltä ja työkaverit sen kuin harvenevat. Silti tämä yllätty joutuessaan vastatusten vanhemman itsensä kanssa.

Aikamatkustus on se vaikein aihe elokuvissa, koska sitä on liiki mahdoton toteuttaa ilman, että jokin kohta juonesta tai teoriasta alkaa repsottaa nurkistaan. Tältä ei olla täysin säästetty Looperissakaan, mutta jos lähdetään siitä, että kyseessä

on viihteellinen elokuva, voidaan keskittyä olennaiseen.

Looper kun on yllättävän näppärä ja tiivistunnelmainen paketti. Sen lähitulevaisuudella on oma, tunnistettava ilmeensä, ja se yhdistää sujuvasti klassista noir-meininkiä moderniin toimintaan. Kaikki näyttelijät ovat hyvässä terässä, ja Gordon-Levittin voisi melkein uskoakin olevan nuori Willis. Parhaan näyttelijän palkinto menee kuitenkin seitsenvuotiaalle Pierce Gagnonille, joka näyttelee muut esiintyjät pöydän alle.

Annan Looperille tunnustusta myös sen tinkimättömyydestä. Harvemmin nähdään päähenkilöitä, jotka tekevät todella ikäviä juttuja sellaisten asioiden vuoksi joihin katsojat voivat samaistua. Hahmovetoisuus on muutenkin Looperin ohjenuora ja suurin vahvuus.

Mika Sorvari

9



RIAN JOHNSON KUKA?

KÄSIKIRJOITTAJA KAMERAN TAKANA

Rian Johnson debytoi Sundance-festareilla vuonna 2005 high school -ympäristöön sijoittuvalla film noir -elokuvalaan Brick, jonka hän myös käsikirjoitti itse. Johnson on todennut, ettei hänellä ole mitään kiinnostusta ohjata muiden kirjoittamia elokuvia, ja hän onkin poikennut linjastaan vain tv-sarjojen, kuten Breaking Badin tiimoilta. Elokuvien ulkopuolella Johnson on innokas folk-laulaja sekä banjonoittaja, ja hän on myös ohjannut musiikkivideon The Mountain Goats folk rock -yhtyeelle.

SAVE

Apinasaarella

MIKA SORVARI muistelee lämmöllä The Secret of Monkey Islandin taikaa.

Lucasartsin valittava poismeno toi mieleeni Rob Gilbertin Monkey Island -sarjan, jonka muistettavimpien kohtausten joukossa olivat le-gendaariset loukkausmiekkataistelut. Niissä ei voitettu nopeilla sormilla tai ankaralla kombotuksella, vaan tietämällä, että kun piraatti lohkaisee sinun miekkailevan kuin maajussi, tulee tälle sutkauttaa vastaan, että sepäs sopii, koska hän päs miekkaileekin kuin lehmä. Näitä eppisiä mitteloita pääsee muuten kokeilemaan ainakin toistaiseksi myös ver-kossa, osoitteessa www.int33h.com/test/mi/.

NELJÄ OSAA

Lucasarts kehitti kaikkiaan neljä Monkey Island -peliä, joista viimeiseksi jäi vuoden 2000 Escape from Monkey Island. Myöhemmin sarjaa jatkoi Telltale Games.

RESIDENT EVIL™

REVELATIONS



EVIL ON BOARD
24.05.13



YouTube Watch us on YouTube
youtube.com/residentevil

f Like us on Facebook
facebook.com/residentevil

Follow us on Twitter
@RE_Games

PC DVD ROM

Wii U



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM®
www.capcom-europe.com





TURTLE BEACH
#1 IN GAMING AUDIO

EARFORCE®
XPSEVEN



JULKAISU 29.
MAALISKUUTA



ENNAKKOTILAA OMASI

GameStop
power to the players™

