GAMEREACTOR.FI Euroopan suurin pelilehti

GAMEREACTOR™

MAINOS

PS3 PS4 PC XBOXONE XBOX360 WIIU 3DS PSVITA IOS ANDROID

NRO 57

DARK SOULS II

GO BEYOND DEATH

BLACK ARMOUR EDITION

COLLECTOR'S EDITION

14 MARCH 2014*

LIMITED QUANTITIES - PREORDER NOW

WWW.DARKSOULSII.COM

16+ www.pegi.info

XBOX 360. PC DVD ROM PS3 PlayStation 3

FROM SOFTWARE

BANDAI

BANDAI NAMCO Games

Images & specifications are Namco Bandai estimates at the time of publishing this ad and are subject to change.
For questions please go to namcobandaigames.EU

DARK SOULS™II & ©2013 NAMCO BANDAI Games Inc. ©2011-2013 FromSoftware, Inc. NAMCO BANDAI Games logo is a trademark of NAMCO BANDAI. Published and distributed by NAMCO BANDAI Games Europe. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. «PlayStation» and the «PS» Family logo are registered trademarks and «PS3» and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. *On PS3 and Xbox 360, PC release date to be announced.

WWW.DRAKENSANG.COM/PSC

GET YOUR FREE CREDIT FOR DRAKENSANG

Time for new heroes: A premium 3D fantasy role play!
Continue playing the Drakensang Saga online now!

Bigpoint and paysafecard are giving you 5 EUR of free credit for Drakensang. Simply follow the steps on the backside of your Drakensang card.

paysafecard - Online payments for all!

Buy paysafecard with cash and pay safely online. Enjoy your online entertainment without a bank account or credit card. Find out more: *www.paysafecard.com*

DRAKENSANG ONLINE

WWW.DRAKENSANG.COM/PSC

BIGPOINT

paysafecard
pay cash. pay safe.

RAHA SYÖ MIESTÄ

Talousvaikeuksien myrskyissä ei kellään ole helppoa, mutta välillä tuntuu, että jotkut pelialan toimijat yrittävät korjata vuotavia purkkejaan pitkäaikaisten apukeinojen sijaan lähinnä teipillä ja muilla kyseenalaisilla, lyhytnäköisillä keinoilla.

Yksi nurjimmista ilmiöistä viime aikoina lienee free to play -mallin syöksyminen varteenotettavasta rahoituskeinosta ongelmaksi asti. Mikromaksut eivät sinänsä ole huono asia, ja mallin myötä moni vanhakin peli on saanut uutta vauhtia purjeisiinsa. Kuitenkin kun rahaa näyttää puskevan sisään, niin ahneus ja petollisuus nostavat ilkeästi päätään. Erityisen kylmää kyytiä mennään mobiilipeleissä. Viime aikoina on ollut yhä vaikeampaa tietää, mitä mikromaksuista jää oikeasti käteen, ja pelaamista on tullut kolikkopelimäistä nyljentää, jossa eteneminen onnistuu käytännössä kunnolla vain koko ajan maksamalla.

Pohjanoteerauksen kyseenalaisen kunnian sai 1990-luvun PC-klassikon kyyninen pay-to-play -adaptaatio Dungeon Keeper. Alkuperäinen on upea, mutta EA:n älypuhelinversio on yksi tylyimmistä rahastuksista, mitä olen kohdannut. Peli menee vähän väliä pakkopaussille, jos siihen ei syydä rahaa, mikä rikkoo koko kokemuksen rytmin.

Play-to-pay uhkaa pelottavalla vauhdilla levittäytyä myös muille alustoille. Se tuottaa rahaa petollisen kovaa tahtia, joten kehittäjillä ja julkaisijoilla ei juuri ole motivaatiota parantaa tapojaan. On siten pelaajien ja lehdistön tehtävä nostaa asia tapetille. F2P:n ei tarvitse olla pelkojen karikko, mutta sisällön ja maksujen suhde on saatava läpinäkyvämmiksi jo kuluttajasuojan kannalta. Lisäksi kehittäjien tulisi ehdottomasti tarjota peleistään F2P:n lisäksi täysversioita, joissa pikkumaksuista ei tarvitsisi huolehtia ja pelin rytmi olisi näin tallessa. Jos koskaan haluamme saada nostettua mobiilipelaamisen tasoa, on meidän pelaajien yhdessä noustava barrikadeille ja vaadittava parempaa.

ARTTU RAJALA
PÄÄTOIMITTAJA

TÄSSÄ LEHDESSÄ

TIIMIPELIN EVOLUUTIO
Miltä maistuu Left 4 Dead -tekijöiden uusi tiimipohjainen hirviömetsästys? Vierailimme vuoden alussa 2K Gamesillä katsomassa, onko Evolutionin epäsymmetrisillä 4 vs 1 -otteluilla saumoja murtautua ahtaille moninpelimarkkinoille.

MORDORIN VARJOSSA
Tolkienin fantasiamaailmaan sijoittuvia huippupelejä ei ole montaa, mutta se ole estänyt Monolith Productionsia yrittämästä. Vaikutteita on ammennettu etenkin Assassin's Creedeistä ja Batmanin seikkailusta, joten potentiaalia ainakin riittää.

HURJAA HURJASTELUA
Helmikuun Gamereactor on herkkupala autopelien faneille. Mukana on toimituksen listaus kaikkien aikojen kovimmista kaahailuista, mutta myös arviot uusimmista autopeleistä sekä ennakot kolmesta tänä vuonna julkaistavasta uutuudesta.

KONAMIN LINNASEIKKAILUT JATKUVAT
Herra Dracula on täällä taas, ja tällä kertaa vastassa on itse vanha vihtahousu. Arviossa Castlevania: Lords of Shadow 2.

UUSI SUKUPOLVI
Uuden sukupolven konsoleille on ilmestynyt ensimmäinen satsi pelejä, ja lisää on tulossa. Täydet arviot löytyvät tietysti Gamereactorin verkkosivuilta, mutta keräsimme tähän lehteen vielä kymmenen kuumaa PS4- ja Xbox One -pelien arviota.

GAMEREACTOR.FI JUURI NYT

OTTAKAA VARAS KIINNI
Vanha mestarivaras Garrett palaa rikosten tielle 10 vuoden tauon jälkeen. Lue ennakko tästä lehdestä ja myöhemmin netistä täysimittainen arvio.

TITAANIEN TAISTO
Respawnin upealta näyttävä verkkoräiskintä Titanfall saa lähtölaukauksen maaliskuun alussa PC:llä, Xbox 360:lla ja Xbox Onella. Näitä turnajaisia ei pidä missata!

TOTUUDEN KARAHKA
South Park: The Stick of Truth on myöhästynyt jo useasti, mutta nyt odotus alkaa viimein olla ohi. Myös arvio saapuu pelin ilmestyessä 4. maaliskuuta.

Päätoimittaja Arttu Rajala (arttu@gamereactor.fi)

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

Osoite Gamereactor Finland
Sammonkatu 10, 00100 Helsinki
Puhelin 050 375 7728
Verkkosivut www.gamereactor.fi
Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa
Painos 25 000 kappaletta
Julkaisutiheys 8 numeroa vuodessa
Paino Colorprint, Danmark
Paperi Stella Press, 70g
Jakelu Pan Nordic Logistics
Markkinointipäällikkö Morten Reichel
Ilmoitukset +45 45 88 75 00 / morten@gamereactor.dk

Avustajat
Matti Isotalo, Leevi Rantala, Eerik Rahja, Tero Kerttula, Markus Hirsilä, Annakaisa Kultima, Joni Eriksson, Raine Laaksonen & Ossi Mykkänen

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

Gamereactor on pohjoismainen ilmaisjakelulehti, jota tekee kuusi toimitusta Suomessa, Ruotsissa, Tanskassa, Norjassa, Saksassa ja Iso-Britanniassa. Suomessa lehteä jakelevat mm. Prisma, Citymarket, Gigantti, Gamestop, ToysRus, Anttila, Markantalo, Verkkokauppa, Puolenkuun Pelit ja VPD. Lehden voi myös ladata PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata kotiin postikuluja vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakoita ja artikkeleja voi lisäksi lukea Gamereactorin mobiilisovelluksella, joka on ladattavissa iPhonelle, iPodille, iPadille ja Androidille ilmaiseksi. Lisäksi Gamereactorista julkaistaan iPadille optimoitu lehti sekä sähköinen eMag, jonka jakelijat ja yhteistyökumppanit voivat saada esille erikoisversiona omille verkkosivuilleen.

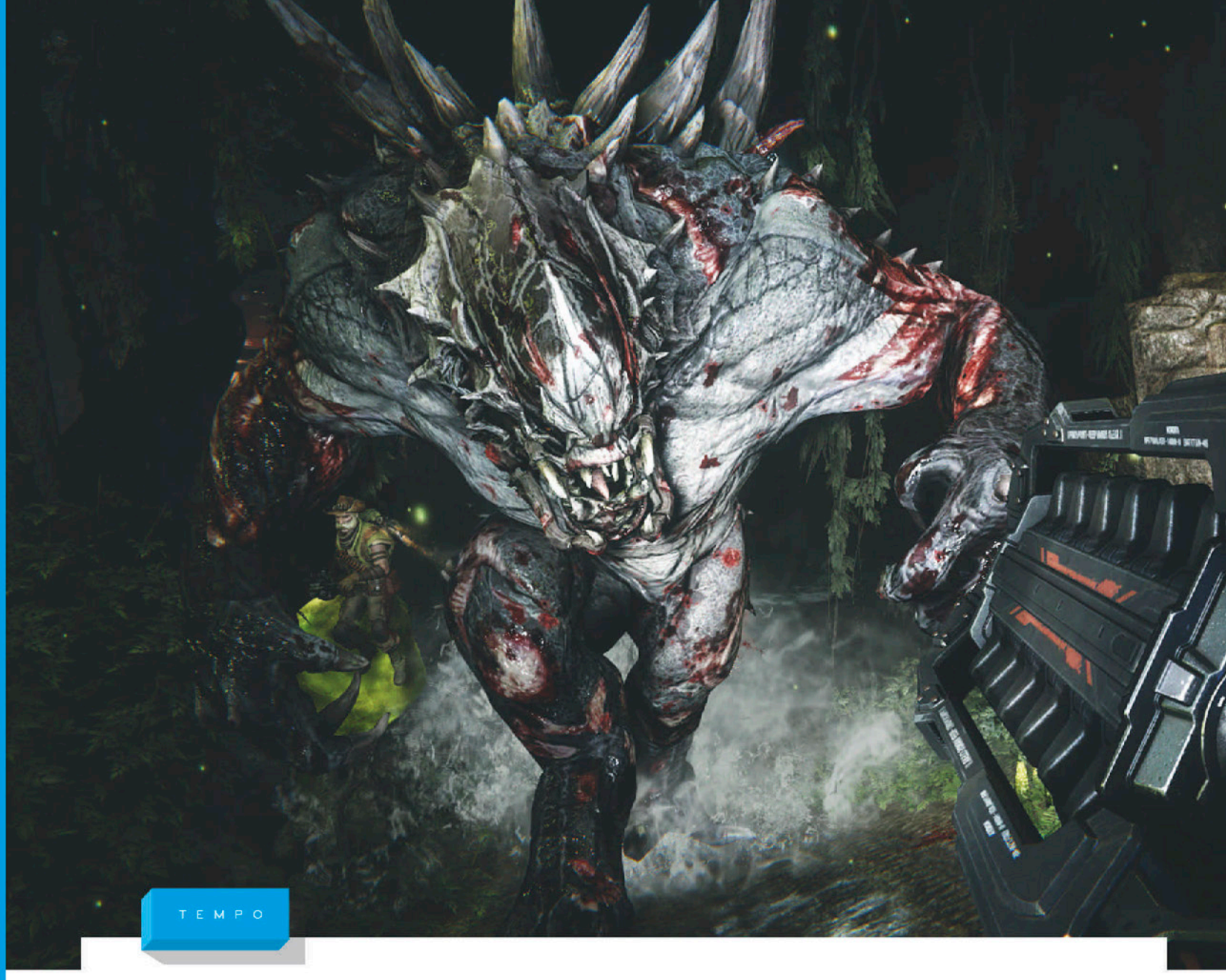
Gamereactoria julkaisee Gamez Publishing A/S.

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

Ikärajat
Peliarvioissa ilmoitetut ikärajat ovat EU:n 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, Jonas Mäki, Calle Brännström, Viktor Eriksson, Christofer Olsson, Jocke Schön, Oskar Nyström, Mathias Holmberg, Marcus Löv-ström, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Thomas Blichfeldt, Sebas-tian R. Sørensen, Magnus Groth-Andersen, Jonas Damholt, Christin Gaca, Martin Elser, Ingo Delinger, Wiebke Westphal, David Moschini, Kalle Max Hofmann, Gillen McAllister, Bengt Lemne, Mike Holmes, Lasse Jakobson, Kenneth Gant, Kim Bak, Kim Olsen, Leif Persson, Bernt Erik Sandnes, Nick Holmberg, Halldór Halldórsson, Emil Østergaard, Lasse Brøndal, Tor Erik Dahl, Morten Bækkelund, Ingar Takanobu Hauge, Robin Høyland, Line Fauchald, David Caballero, Fabrizia Malgieri & Ricardo C. Esteves

The city is my hunting grounds
THIEF™
"HIGHLY IMPRESSIVE" – METRO



TEMPO

EVOLVE

LEFT 4 DEADIN tekijöiden uutukainen jättää zombit, mutta ei tiimissä taistelua.

Evolve on uusi toimintapeli Turtle Rockilta, joka tunnetaan Valven lipun alla menestyneestä Left 4 Dead -sarjasta, eikä uutukainen putoa kovin kauas puusta. Evolve pohjautuu samaan konseptiin, jossa neljä pelaajaa taistelee tiiminä jykevää pomohirviötä vastaan. Tällä kertaa monsua ei kuitenkaan ohjaa ennustettava tekoäly, vaan viides pelaaja.

Hirviönmetsästäjät on jaettu neljään selkeään luokkaan, joilla kaikilla on oma roolinsa, kun taas hirviö aloittaa pelin verrattain heikkona olentona, jolla on vain osa kyvyistään. Tämä kuitenkin kerää lihasta luun päälle syömällä eläimiä (sekä metsästäjiä) ja kehittyy toiselle ja siitä kolmannelle tasolle. Tiimityö, kommunikaatio ja tarkkaavaisuus ovat erittäin tärkeitä hirviön kellistämiseksi. Tämä tuli lehdistötilaisuudessa tuskallisen selväksi, kun monsterin roolia pelannut Turtle Rockin edustaja antoi toimittajatiimille tukkapöllyn nousematta edes toiselle tasolle.

Pelimekaniikoista ja aseista pääsee kiinni jo kierroksessa. Assault-hahmon täytyy mennä iholle, kun taas Support voi laukoa menemään taaempaa. Medicin ensisijaisena tehtävänä on tietenkin pitää kaverit hengissä, mutta myös hidastaa hirviötä ampumalla tainnutusnuolia. Trapper puolestaan jäljittää hirviötä asettamillaan äänisensoreilla ja naulaa sen paikoilleen harppuunalla. Toiminnan tahti on tiukka ja meno tuntuu intensiiviseltä. CryEnginellä toteutetut maisemat näyttävät mahtavilta. Viidakko on synkkä, ja siellä vuorottelevat vehmaat kukkulat ja lehväkaton peittämät sopet. Se tuntuu sekä klaustrofobiselta että avoimelta kiitos kentän laajuuden ja maaston vaihtelevuuden.

Matka tähän pisteeseen ei ole ollut kuitenkaan helppo. Valve osti Turtle Rockin sen kehittäessä Left 4 Deadiä, mutta vähän julkaisun jälkeen tiet erkanivat. Sitten Turtle Rock siirtyi THQ:lle, joka

LISÄÄ LUVASSA

Peli ei rajoitu vain tässä mainittuun sisältöön. Vaikka Turtle Rock ei mennyt asiassa yksityiskohtiin, pelissä edetessä avautuu uusia hirviöitä sekä uusia hahmoja olemassa oleviin luokkiin. Assault-hahmolla voi olla vaikka minigun, kun taas tämän luokkatoveri saattaa kantaa raketinheitintä.

GOLIATH

Goliath-hirviö on kuin sekoitus Predatoria ja Left 4 Deadin pomozombeja. Hirviö voi paitsi loikata ihmisten kimppuun myös houkutella nämä ansaan. Lammen äärellä voi joutua vaikka krokotiilin kitaan.

meni tietenkin konkkaan, ja pieni tiimi jäi ihmettelemään tilannetta sormi suussa. Nyt uudeksi yhteistyökumppaniksi on tullut Evolven konkurssihuutokaupasta ostanut 2K, josta Turtle Rock on kuulemma kovin mielissään.

Vaikka ehdinkin runsaan kahden tunnin aikana nähdä ja tehdä jotakuinkin kaiken mitä tarjolla oli, pisti testisession päättyminen silti vihaksi. Halusin lisää ja halusin sen juuri nyt. Turtle

CRYENGINELLÄ TOTEUTETUT MAISEMAT NÄYTTÄVÄT MAHTAVILTA

Rock on työstänyt peliä jo pitkään, ja se näkyy. Pienistä kauneusvirheistä huolimatta (tasapainotus on vielä työn alla) kokemus tuntui todella laajalta ja juurikin sellaiselta, jota pelaisin kotona suu messingillä. Kyllä vain, Evolvesta voi tulla jopa vuoden paras moninpeli.

Rasmus Lund-Hansen (GR Tanska)

Julkaistaan PC:lle, PS4:lle ja Xbox Onelle syksyllä 2014

RAKETTIREPPUJA JA KIIPEILYÄ

Hirviönmetsästäjillä pelataan ensimmäisen persoonan vinkkelistä, mutta Goliath-hirviön kohdalla kamera vetäytyy kolmanteen persoonaan, joka antaa laajemman näkymän kentän tapahtumiin. Goliathilla pelaava pääsee valitsemaan hirviön aloituskyvyt ja avaamaan lisää kykyjä kasvaessaan taistelun aikana – tästä pelin nimi Evolve. Monsu muun muassa osaa loikata pitkiäkin matkoja ja kykenee kiipeilemään useimmilla pinnoilla. Ihmiset eivät ole kiipeilijöitä, mutta näillä on onneksi tasoituksena rakettireput. Epäsymmetrinen yksi neljää vastaan -asetelma vaatii luonnollisesti huolellista tasapainotusta, ja tämä on keskeisimpiä osa-alueita, joita kehittäjät vielä hiovat ennen syksyistä julkaisua.

YHDESSÄ HIRVIÖN KAATOON

Assault-luokka suosii raskaita aseita, käyttää miinoja ja ympäröi itsensä voimakentällä, joka blokkaa kaiken vahingon. Support voi peittää toverinsa samanlaisella voimakentällä, laukaista rankan ilmaiskun tai tehdä itsestään ja kavereistaan lähes näkymättömän. Trapper puolestaan loihtii voimakuplan, josta monsu ei pääse karkuun, ja Medicin tainnutusnuolet paitsi hidastavat hirviötä myös paljastavat sen sijainnin puiden ja seinien lävitse.

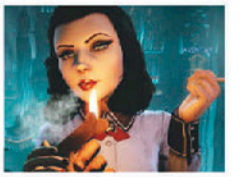
> FUTISTA KEVÄÄSEEN EA julkaisee ensi kesänä pelattavia jalkapallon MM-kisoja silmällä pitäen FIFA World Cup Brazil -pelin 16. huhtikuuta. Peli tulee saataville PS3:lle ja Xbox 360:lle.

BOOM! SONIC UUDISTUU

Segan sininen siili esiintyy tänä vuonna uudessa kuosissa Sonic Boom -nimisessä pelissä, joka on kolmas osa Segan ja Nintendon välisestä yksinoikeussopimuksesta. Täysin uudenlaiseksi luonnehditussa pelissä Sonic esiintyy aiempaa pitempänä ja coolimpana vipeltäjänä, jolta ilmeisesti lohkeaa vitsi tai pari. Peli myös asettaa yhteistyöpelaamisen etulinjaan, esittelee uusia Ener Beam -mekaniikkoja ja tarjoilee rautaisannoksen seikkailua ja toimintaa. Tietenkään tunnusomaista vauhtiakaan ei unohdeta. Vaikka projektia viedään eteenpäin Segan oman Sonic Teamin valvonnassa, käytännössä kehitysvastuu on sälytetty muille. Wii U -versiota tekee kalifornialainen Big Red Button Entertainment, jonka kaksi entistä Naughty Dogin työntekijää perusti 2008. Sonic Boom on tiimin ensimmäinen peli. 3DS-version puolestaan tekee Sanzaru Games (Sly Cooper: Thieves in Time). Pelin tarinasta ei tässä vaiheessa ole vielä tarkkaa tietoa, mutta tapahtumat toimivat prologina Cartoon Networkin samannimiselle tv-sarjalle, joka koostuu 52:sta robotaisteluiden ja maailmanpelastuksen täyttämästä jaksosta.

AMAZON OSTI DOUBLE HELIXIN

Verkkokauppayhtiö Amazon on hankkinut Double Helix Gamesin, jonka viimeisimpiä töitä ovat Xbox Onen uusi Killer Instinct ja Capcomin Strider-rebootti. Amazonin spekuloidaan kehittävän omaa konsoliaan, jonka kautta pääsisi käsiksi myös yhtiön video- ja musiikkikauppoihin. Killer Instinctin julkaissut Microsoft kertoo jatkavansa sarjan kehitystä jonkin toisen studion kanssa.



BURIAL AT SEA JATKUU MAALISKUUSSA

Matka Bioshock Infiniten maailmaan jatkuu maaliskuun 25. päivä, kun Burial at Sea -lisäosan toinen jakso saadaan lautaselle. Tarinan päätöksen ohella jakson koukkuna on mahdollisuus pelata ensi kertaa Elizabethina, ja mukana on myös uusia aseita ja enemmän hiippailua. Kenties jokunen tuttu naama ensimmäisestäkin Bioshockista eksyy mukaan.

PLEIKKARIN ISÄLLE TUNNUSTUSTA

Playstationin isäksi tituleerattu Ken Kutaragi palkitaan elämäntyöstään Game Developers Choice -gaalassa maaliskuussa. Kutaragin ensimmäinen panostus videopelien maailmaan tuli jo SNESin äänipiirin muodossa, minkä jälkeen hän lähti suunnittelemaan Sonyn ensimmäistä pelikonsolia. Sen seuraajasta PS2:sta tuli historian suosituin konsoli. Sony siirsi Kutaragin syrjään PS3:n alkuvaikeuksien jälkeen.

RESIDENT EVILILLÄ VALESÄVELTÄJÄ

"Japanin Beethoven" Mamoru Samuragochi on tunnustanut teettäneensä teoksensa haamusäveltäjällä 1990-luvulta lähtien. Sinä aikana mies on saanut arvostusta mm. Resident Evil- ja Onimusha-peleissä kuulluista kappaleista. Hänet tunnetaan myös Hiroshiman atomipommin uhrien muistoksi sävelletystä sinfoniasta. Todellisuudessa sävellykset teki tokiolainen musiikinopettaja Takashi Niigaki.

Välipala ASIOITA, JOIDEN TOIVOISIMME OLEVAN TODELLISIA

GUILEN FRISYYRI

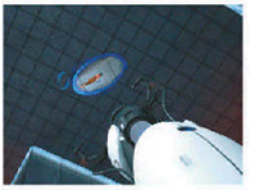
Street Fighterin Guile antaa aivan uuden merkityksen talttapäälle. Eeppisesti tasaiseksi leikattu jenkkitukka on kuin alasin, jonka päällä voisi takoa miekkoja. Tyyli ei ole ehkä ihan tätä päivää, mutta karikatyyrimäisyydessään frisyyri on niin erinomainen, että se on ihan pakko saada ensi kesän ysäribileisiin.

LINKIN OKARIINA

Link pystyy pienen okariinahuilunsa avulla ohjaamaan säätä, muuttamaan vuorokaudenaikaa, teleportaamaan paikasta toiseen, kommunikoimaan ystäviensä kanssa ja tuudittamaan muut uneen. Niin, ja matkustamaan ajassa. Varsinainen all in one -laite, vähän kuin älypuhelin, mutta parempi.

MAXWELLIN VIHKO

Scribblenauts-sankari Maxwellin muistikirja on tavallaan voimakkain esine, mitä ajatella saattaa. Se on metaesine, jolla voi tehdä muita esineitä. Sana paperille ja vastaava esine ilmestyy kuin tyhjästä. Tälle olisi käyttöä monessakin tilanteessa. Eipähän työkeikallakaan tarvitsisi raahata niin painavia laukkuja.



PORTAL-ASE

Portalin mainiot pulmamekaniikat mahdollistava ase on konseptina mielenkiintoinen. Ase heittää sinisen portaalin yhteen paikkaan ja punaisen toiseen, ja näiden väliin muodostuu välittömästi matoröörі, jonka kautta voi teleportata paikasta toiseen. Insinöörit nyt töihin, haluamme vielä nähdä tämän!

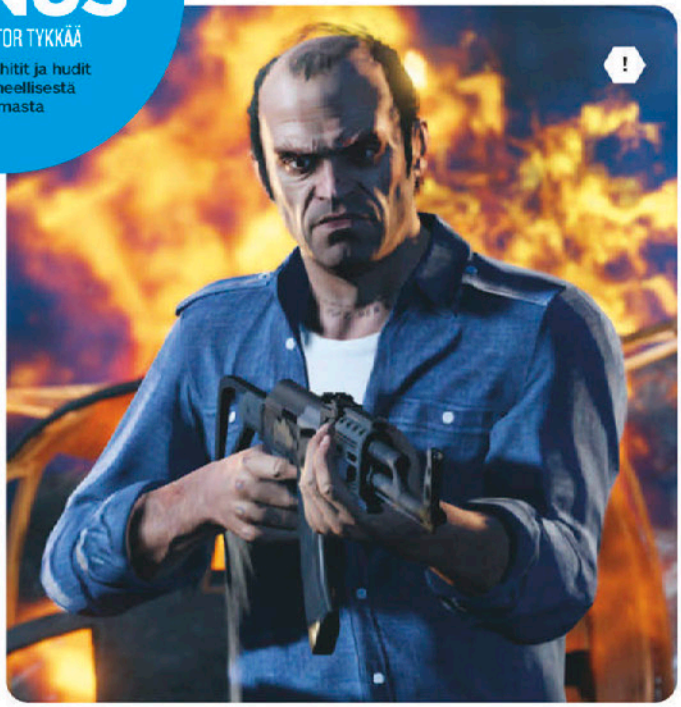
MARION RUISKU

Fludd on eräänlainen vesikäyttöinen rakettireppu ja puhdistusruisku, joka olisi vallan kätevä näinä ympäristöongelmaisina aikoina. Kuin itse putkimies Super Mario Sunshinessa, mekin voisimme suihkutella kaupungilla menemään ja samalla pitää kadut puhtaana moskasta.

PLUS& MIINUS

GAMEREACTOR TYKKÄÄ

Kuukauden hitit ja hudit pelien ihmeellisestä maailmasta



+ UUDET PELIOHJAIMET

Olipa fanivilsari Pleikkarilin tai Xboxiin päin, uuden sukupolven konsolit tarjoavat parhaat peliohjaimet tähän mennessä. Dualshock 4 on valtava harppaus vanhentuneesta kolmosversiosta ja sopii erinomaisesti niin ajo- kuin räiskintäpeleihinkin, tarkkaa ristiohjainta vaativia pelejä unohtamatta. Xbox on puolestaan parantanut heikkoa ristiohjaintaan ja saanut uudet uljaat värinäliipaisimet. Konsolista riippumatta ergonomia on taattu.

- LOPUTON BETA-TESTI

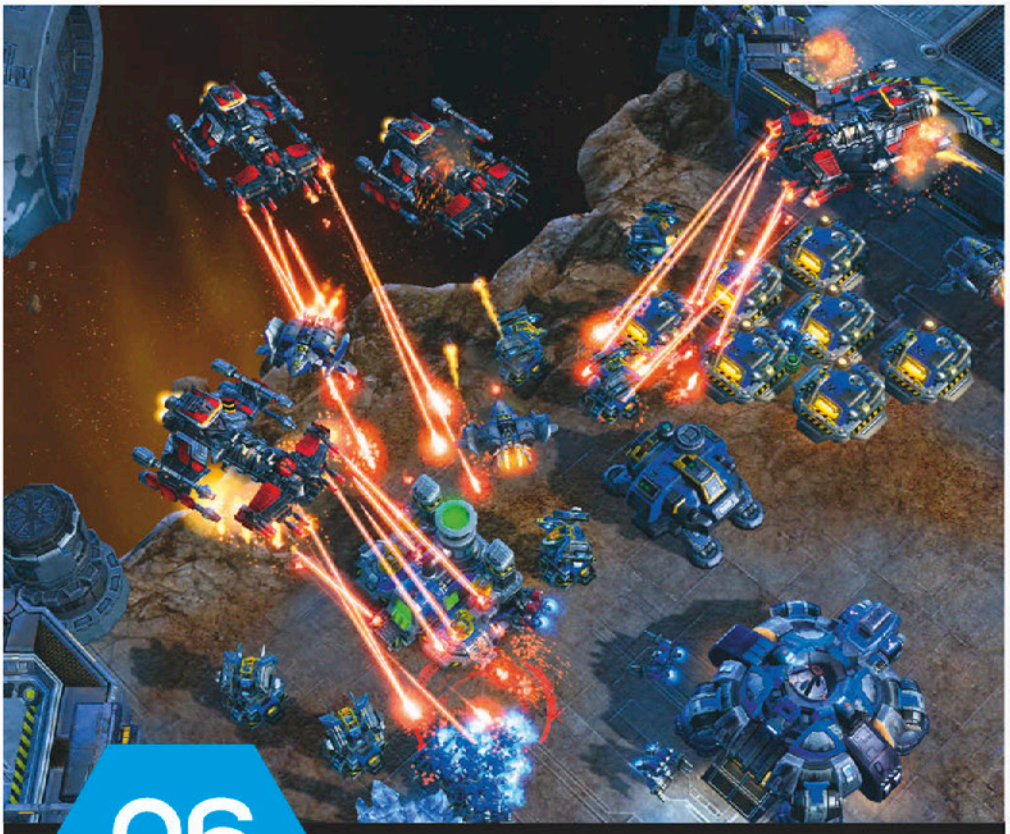
EA teki loppuvuonna tappiota. Virallisen selityksen mukaan syy oli sukupolvenvaihdoksessa eikä pelien laadussa, mutta epäilemättä Battlefield 4 on ottanut jonkin verran osumaa bugisuutensa takia. Asetasapainoa on muuteltu jatkuvasti, lisäosia on lykätty ja helmikuun ajan pelaajia lahjotaan takaisin ilmaisilla bonuksilla. Sääli, koska kyseessä on hyvä nettisota. Sitä kalvavat bugit olisi vain pitänyt saada korjattua ennen julkaisua betan aikana.

? MITÄ NYT, NINTENDO?

Nintendo ei ole hinnanalennuksista huolimatta saanut Wii U:ta kaupaksi toivomallaan tavalla. Tämän vuoden myyntiennustetta jouduttiin leikkaamaan vain kolmanneksen aiemmasta. Myös muiden Nintendo-konsolien ennusteet pienenivät. Yhtiön talous on kokenut viime vuosina kolauksen, ja pääjohtaja Satoru Iwata (kuvassa) ja suunnittelija Shigeru Miyamoto ovat kantaneet vastuun leikkaamalla palkkojaan. Jotain muutakin pitäisi tehdä.

! GTA V RÄJÄYTTI PANKIN... TAAS

Grand Theft Auto V:n menestys ei ole enää uutinen, mutta pelin myyntivauhti jaksaa silti yllättää. Se on nimittäin myynyt yli 32,5 miljoonaa kappaletta sitten julkaisunsa syyskuussa. Kyseessä alkaa olla yksi kaikkien aikojen myydyimmistä nimikkeistä, ja menestys teki GTA V:stä paitsi viime vuoden suosituimman pelin myös kustantaja Take Twosta vuoden menestyneimmän julkaisijan. Yhtiön liikevaihto nelinkertaistui aiemmasta.



06

HELPPOA VINKKIÄ

Tobias Garsten kertoo, kuinka tulla ammattipelaajaksi

PELAAMISESTA AMMATTI

TURNAUKSISSA voi tehdä tiliä, mutta miten päästä alkuun?

1 OTA SELVÄÄ

Pelit ovat kasvaneet kilpailumuotona räjähdysmäisesti viime vuosina. Jos omien pelitaitojen testaaminen ammattimaisilla kilpakentillä on koskaan kiinnostanut, nyt on korkea aika aloittaa. Kilpailu on kuitenkin tiukkaa, eikä raha kasva puussa. Osa pelien julkaisijoista suhtautuu edelleen skeptisesti siihen, auttaako e-sports heidän bisnestään, mutta trendi on positiivinen. Ota selvää vaihtoehdoista ja mieti, mikä peli sopii sinulle parhaiten.

2 TREENAA

Ammattipelaajan on pystyttävä harppaamaan askeleen edelle muista. Dota 2:ssa näppäinkomentojen on tultava suoraan selkärangasta siinä missä Call of Dutyssa on tiedettävä täsmälleen joka kentän kuumat taistelupaikat. Analysoi, mitä pelissä tapahtuu ja miksi. Taitava pelaaja osaa katsoa grafiikoiden ohi ja oppia pelin lainalaisuudet. Päivittäinen harjoittelu takaa, että myös lihasmuisti on kunnossa eikä näppäinten tarkoitusta tarvitse erikseen miettiä.

3 MUISTA TERVEYS

Huipulla pysyminen ei onnistu, jos oma fysiikka prakaa. Jännetuppitulehduksen kanssa pelaaminen ei käy päinsä, ja kaikenlaiset säryt verottavat heti pelisuoritusta. E-urheilijankin kannattaa siis pitää huolta omasta kehostaan. Jo yksinkertaiset toimet, kuten säännölliset venyttelytauot, auttavat ylläpitämään suoritustasoa ja pitämään kehon vetreänä. Älä missään tapauksessa unohda nukkua. Väsyneellä päällä pelaa kuin päätön kana.

4 KUUNTELE MUITA

Starcraft-ammattilainen Sean "Day9" Plott ei ole vain oppinut pelaamaan, vaan työskentelee täysipäiväisesti jakaakseen tietotaitoaan muille. Vaikka valtaosa Plottin verkkosivujen vinkeistä on suunnattu juuri Starcraft-pelaajille, aina on jotain, mitä jokainen voi konkarilta oppia. Plottin arkistossa on yli kuusisataa jaksoa, joissa hän puhuu monenkirjavista aiheista alkaen ergonomiasta ja motivaatiosta ja päätyen näppäinolkopolkuihin ja strategiaan.

5 VALITSE VARUSTEET

Laitteiden hankinta on sekä hauskimpia että kalleimpia vaiheita oman pelisuorituksen parantamisessa. Kaikilla alustoilla on yksilöllinen laitevalikoimansa, varta vasten räiskintäpeleihin optimoiduista peliohjaimista erityisen nopeisiin pelimonitoreihin. Kokeile kaupassa, minkä muotoinen ohjain, hiiri tai näppäimistö sopii parhaiten omaan tarkoitukseesi. Välineiden valinta ei ole helppoa, mutta kunnon kamppeilla pelaaminen luonnistuu paremmin.

6 ÄLÄ LUOVUTA

Häviäminen ei koskaan ole hauskaa. Hermoja koetellaan, kun räävästi pelikaverit heittävät herjaa samalla, kun pistävät pataan. Pro-pelurin on silti pysyttävä viileänä kuin viilipytty eikä antauduttava äkillisten raivonpurkausten valtaan. Vastustajiksi kannattaa aina valita vähän itseään etevämpiä pelaajia, jotka todella koettelevat kykyjä. Anna häviöiden kertyä, mutta ota jokaisesta opiksi. Seuraavalla kerralla pärjäät jo paremmin.

ILMAISTA ATERIAA EI OLE

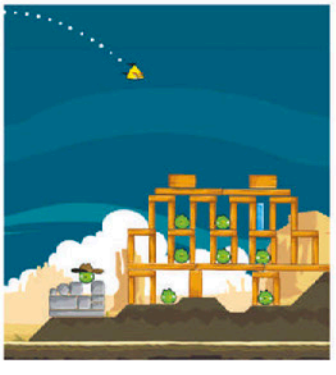
ANGRY BIRDS liitettiin yllättäen kansainväliseen vakoiluskandaaliin.

Edward Snowdenin paljastama vakoiluskandaali paisuu, eivätkä enää edes pelit säästy hallitusten mahdollisilta urkintayrityksiltä. Tammikuun lopulla maailmalta kuului kummia uutisia, joiden mukaan Rovion superhitti Angry Birds olisi yksi vuotavista mobiilisovelluksista. Mistä ihmeestä on kyse?

No, merkit eivät viittaa siihen, että Rovio olisi tietoisesti avannut peliinsä porsaanreiän. Yhtiön mukaan vakoiluuutinen tuli heillekin täytenä yllätyksenä. Aukko, josta liian nenäkäs valtion virkamies voisi nokkansa puhelimeen työntää, koskee pelin ilmaisversiossa käytettyjä mainosalustoja. Nämä ovat kolmansien osapuolten tuottamia ratkaisuja, jotka luonnostaan tallentavat paljon tietoa käyttäjistä kohdennetun mainonnan nimissä. Kerättävään tietoon kuuluvat muun muassa sukupuoli, ikä, poliittinen kanta ja puhelimella käytetyt hakusanat, asiantuntijat väittävät.

Aukko ei tietenkään rajoitu vain Angry Birdsiin. Vastaavia mainosalustoja käyttävät muutkin ilmaispelit, ja ne sisältävät täsmälleen saman riskin. Tapaus toimii hyvänä muistutuksena siitä, ettei ilmaista ateriaa ole olemassa. Etenkin mobiilimaailmassa ilmaisuudesta on tullut jonkinlainen itseisarvo, mutta kannattaa myös miettiä, millä ilmaisuus oikeasti kustannetaan. Valitettavaa kyllä, mainosalustojen ylläpitäjät on Yhdysvalloissa lailla velvoitettu jakamaan tietokantansa viranomaisille, jos niitä pyydetään.

Kimmo Pukkila



JULKAISUKALENTERI

2013 jää muistoihin hyvänä pelivuotena, mutta hanat on vasta avattu. Uuden vuoden kerätessä vauhtia myös uusi konsolisukupolvi alkaa heräillä eloon. Tässä alkuvuoden tärpit.

1+ kuukautta

Katsaus tulevien pelien julkaisukalenteriin

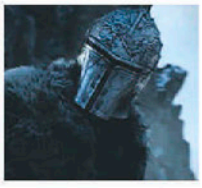
MAALISKUU

Ensi kuussa ilmestyy useita alkuvuoden isoimmista peleistä. Kuumottaa!

1 TITANFALL

Tässä on ehkä kevään odotetuin peli. Rakettireppuja, robotteja ja räiskintää täysin nettipohjaisessa kampanjassa. Rähinä alkaa 13. maaliskuuta yksinoikeudella Microsoftin alustoilla.

2 DARK SOULS II

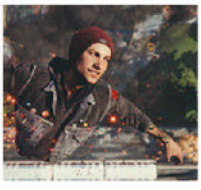


Halvatun haastava Souls-sarja jatkuu 14. maaliskuuta PS3:lla ja Xbox 360:lla. Dark Souls II on edeltäjäänsä isompi ja nätimpi, eikä takuulla päästä pelaajaansa helpolla. PC-versio ilmestyy myöhemmin keväällä.

3 METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

Ground Zeroes on lyhyehkö prologi MGS V:lle, mutta esittelee sarjaan uuden avoimemman rakenteen. Peli julkaistaan 21.3. sekä uuden että vanhan sukupolven konsoleille.

4 INFAMOUS: SECOND SON



Supervoimilla höystetty parkour-toiminta esiintyy 21. maaliskuuta ensimmäisen kerran PS4:n puitteissa. Kuvien ja videoiden perusteella luvassa on todellista uuden sukupolven herkkua.

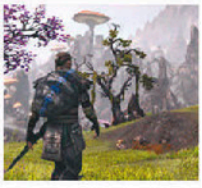
2+ kuukautta

Katsaus tulevien pelien julkaisukalenteriin

HUHTIKUU

Huhtikuu lupaa kiinnostavia julkaisuja ainakin MMO-faneille.

1 THE ELDER SCROLLS ONLINE



Kauan puhuttu ja puljattu Elder Scrolls -nettiroolipeli on viimein valmistumassa. Toimiiko idea, se selviää 4.4. PC:llä ja Macilla. PS4:lle ja Xbox Onelle peli ehättää kesäkuussa.

2 FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN

Omista vaikeuksistaan selvinnyt Final Fantasy XIV saa 14. huhtikuuta uuden alustan, kun PS4-versio julkaistaan. Peliä PS3:lla pelaavat voivat siirtyä PS4:lle ilman lisämaksua.

3 THE AMAZING SPIDER-MAN 2

Leffan oheen tehtyä lisenssikuraa vai kohtalaloa uhmaavaa parhautta? The Amazing Spider-Man 2 näyttää kasvonsa 17. huhtikuuta lähes kaikilla mahdollisilla alustoilla.

4 XBOX ONE?

Viimeisimmät huhut kertovat, että Xbox One lanseerattaisiin Suomessa huhtikuun aikana. Näin voi tapahtua tai olla tapahtumatta. Joka tapauksessa eurooppalaisia tuontikonsoleita on jo laajalti saatavilla.

3+ kuukautta

Katsaus tulevien pelien julkaisukalenteriin

TOUKO–KESÄKUU

Alkukesästä pöllätään hameet korville ja hakkeroidaan tietoverkkoja.

1 MARIO KART 8

Tärkeä Nintendo-yksinoikeus rantautuu Wii U:lle viimein toukokuun aikana. Mario Kart 8 ehostaa tuttua hulvattoman hauskaa bileralliaa mm. uusilla vertikaalisilla ratapinnoilla ja teräväpiirtografiikoilla.

2 MURDERED: SOUL SUSPECT

Murdered on tarina etsivästä, jonka on selvitettävä oma murhansa haamuna. Kesäkuu tuo pulmanratkontaa ja toimintaa vähän eri vinkkelistä vanhalla ja uudella sukupolvella.

3 WATCH DOGS

Viimeistelysyistä myöhästynyt Watch Dogs menetti terävimmän hypensä, mutta jos lopputulos on yhtä pätevä kuin on luvattu, kyseessä voi olla vuoden tärkeimpiä uutuuksia etenkin uudella sukupolvella.

4 DRIVECLUB

Evolution Studiosin uusi ajopeli lipsahti PS4:n julkaisusta. Pelillä on kuitenkin lupa odottaa visuaalisesti nättiä ja yhteisöllistä kilvanajoa, jota pääsee vieläpä pelailemaan ilmaiseksi, jos on PS Plus -tilaaja.

WORLD OF SPEED

UUSI MMO-KAAHAILU

World of Speed on Slightly Mad Studiosin vastine Need for Speed Worldin ja Auto Club Revolutionin kaltaisille free to play -ajopeleille. Pelissä päästään oikeiden superautojen rattiin todenmukaisilla kilpa- ja kaupunkiradoilla. Pelaajat voivat myös liittyä klubeihin, käydä "edustamassa" sosiaalisessa hubissa ja yrittää dominoida maailmaa Territory Warsissa. Toisin sanoen luvassa on vauhdikasta lifestyle-kaahailua eikä niinkään millintarkkaa simulaatiota. Toisille se sopii, ja GR:n pikatestissä esiversio tuntui ihan hauskalta. Jää kuitenkin nähtäväksi, miten elävän yhteisön peli onnistuu haalimaan ympärilleen. World of Speed julkaistaan 2014 PC:lle.

Rauta
Gamereactor testaa pelaajan laitteet

PELIT VIDEOKSI

HAUPPAUGE HD PVR ROCKET on kätevä kaappauslaite, joka voi tallentaa pelivideot suoraan muistitikulle.

Tuotetyyppi VIDEONTALLENNIN **Valmistaja** HAUPPAUGE **Julkaistu** MARRASKUU 2013 **Hinta** 150 EUR

Konsolipelien videointi on helpottunut huimasti aiemmasta, mutta perinteisillä kaappauslaitteilla on edelleen omat etunsa Playstation 4:n ja Xbox Onen sisäänrakennettuihin ratkaisuihin verrattuna. Merkittävimpänä etuna videoiden kestoa ei ole rajoitettu vain muutamaan hassuun minuuttiin. Pätkien jatkokäsittelyä puolestaan helpottaa tiedostojen siirrettävyys, katselunautintoa lisää korkeampi kuvanlaatu, eikä pidä tietenkään unohtaa vanhempia konsoleita, joilla ulkoinen kaappauslaite on ainoa vaihtoehto. Hauppaugen valmistama HD PVR Rocket on näppärä laite astetta vaativampaan videointiin, sillä se ei edellytä tietokonetta kumppanikseen.

Rocket ei ole ulkoisesti yhtä seksikäs kuin saman asian ajava Elgato Game Capture HD, mutta se on huomattavasti helpompi ottaa käyttöön. Siinä missä Elgato on aina liitettävä tietokoneeseen, jonka kautta videointia hallitaan, Rocketille riittää muistitikku ja painallus isosta punaisesta record-napista. Laite tallentaa videota itsenäisesti parhaimmillaan (muistin määrästä riippuen) jopa tuntien ajan.

Laite kytketään konsolin ja TV:n väliin, ja kuvan Rocket ottaa Elgaton tavoin HDMI:n tai analogisen liitännän kautta. Virtalähteeksi riittää konsolin USB-portti. Jos itsessä on selostajanvikaa, voi purkkiin kytkeä myös mikrofonin, jonka ääni miksataan automaattisesti peliäänien päälle.

Videot tallentuvat mp4-muodossa maksimissaan 1080p:n tarkkuudella ja 30 kuvan taajuudella. 60 kuvan videota tällä ei siis saa tallennettua. Kuvanlaatu on riittävä Youtubeen ja editointiinkin, joskaan aivan parhaasta mahdollisesta tarkkuudesta ei puhuta (bitrate max 18 Mbps). Nopeissa toimintakohtauksissa on nähtävissä lievää pikselöitymistä, joka tosin pääsee häiritsemään lähinnä vain pysäytyskuvissa. Jos muistitikkua ei halua käyttää, Rocketin voi vetää Elgaton tavoin myös tietokoneeseen, johon asennettava ohjelma mahdollistaa muun muassa videon trimmaamisen.

Pienenä miinuksena mainittakoon, että purkki vaati firmware-päivityksen, ennen kuin se suostui tallentamaan Xbox Onen kuvaa. Lisäksi kannattaa huomata, ettei PS4 (ainakaan kirjoitushetkellä) tue ulkoisia kaappauslaitteita HDMI-signaalin salauksen vuoksi. PS3:lla on sama rajoite, mutta kaappaukseen voidaan käyttää analogista liitäntää. Sony on luvannut luopua salauksesta PS4:llä.

Hinnaltaan Hauppauge HD PVR Rocket sijoittuu karkeasti samaan luokkaan Elgaton kanssa. Kysymys paremmuudesta kiteytyy siihen, arvostaako enemmän säätövaraa vai helppoutta. Elgaton ohjelmisto on Hauppaugen vastinetta monipuolisempi, mutta Elgato vaatii aina tietokoneen kaverikseen.

Kimmo Pukkila

RAZERIN MUSTA-LESKI

BLACKWIDOW ULTIMATE STEALTH on hyvä pelinäppis, joka ei kuitenkaan sovi joka taloon.

Tuotetyyppi NÄPPÄIMISTÖ **Valmistaja** RAZER **Julkaistu** TALVI 2014 **Hinta** 140 EUR

Pelaajat haluavat eri asioita laitteistoltaan kuin muut, mutta näppäimistö on kuitenkin naamasi alla joka hetki. Blackwidow Ultimate Stealth täyttää pelaajan tarpeet hyvin ja tukee kymmentä samanaikaista painallusta, mutta peruskäyttöön se ei täydellisesti sovi.

Normaalilevyisestä näppäimistöstä löytyy viisi ohjelmoitavaa makronappia ja sivusta myös USB- ja kuulokeliitännät. Kuten monissa pelinäppäimistöissä, tässäkin käytetään mekaanisia näppäinkytkimiä, jotka muistuttavat vanhoja "klonksunäppäimiä" ja vaativat monia nykynäppäimistöjä enemmän voimaa. Tuntuma on totuttelun jälkeen jämpti, mutta näppäimistön äänekkyys voi häiritä herkimpiä. Vaikka Stealth-mallissa kytkimet on vaihdettu hiljaisempaan vaihtoehtoon (Cherry MX Brown), sekään ei tee näppäimistöstä hiljaista. Käytännöllisyyttä arkikäytössä verottaa vähän myös pistävä taustavalaistus ja näppäinhatuissa käytetty Razerin fontti, joka vaikeuttaa kirjaimien erottamista toisistaan.

Matti Isotalo

FULL HD? TÄSSÄ TULEE 4K!

ASUS PQ321QE pistää käsitykset PC:n kuvanlaadusta uuteen uskoon, mutta käytettävyydessä voisi vielä parantaa.

Tuotetyyppi NÄYTTÖ **Valmistaja** ASUS **Julkaistu** KESÄ 2013 **Hinta** 2999 EUR

Korkeinta teräväpiirtoa henkinyt Full HD -standardi on lähivuosina kalpenemassa kakkoseksi. Markkinoille puskee uusia 4K-näyttölaitteita, jotka nelinkertaistavat 1080p:n tarkkuuden. Saimme testiin uuden aallon etulinjasta Asus PQ321QE:n, jättimäisen tietokonemonitorin, joka levittäytyy työpöydälle hävyttömässä 31,5 tuuman koossa.

Näytöllä on kyllä varaa leveilyyn. Päätä huimaavan 3840x2160 pikselin resoluutio pitää huolen, että yksittäisiä pikseleitä on paljaalla silmällä lähes mahdoton erottaa toisistaan. Kuva on myös kirkas, tasainen ja elävä. Värit pysyvät syvinä leveistäkin katselukulmista. Asuksen käyttämä 10-bittinen IGZO-paneeli on selvästi premium-tasoa eikä jätä sanan sijaa perusnäytöille.

4K-televisioita koskevassa keskustelussa nousee silloin tällöin esiin natiivin sisällön vähyys, koska blu-ray-elokuvat tukevat toistaiseksi Full HD:ta. PC:llä sisältöä sen sijaan löytyy helpostikin. PQ321QE tekee esimerkiksi digikuvien katselusta juhlaa. Kahdeksan megapikselin kuvat mahtuvat näytölle kokonaan, ja isommatkin kuvat paljastavat enemmän yksityiskohtia kuin perusnäytöillä koskaan näkisi. Tehokäyttäjät voivat myhäillä tyytyväisenä siitä, että kaikki tarpeelliset ikkunat mahtuvat varmasti ruudulle. Pelaaja pääsee puolestaan kokemaan pelit tarkkuudella, joka ei ole edes uuden sukupolven konsoleilla mahdollista. Mutta jotta tähän asti päästään, Asus PQ321QE:n kanssa voi varautua vähän taistelemaan.

Näytön heikko kohta on uuden teknologian rajallinen yhteensopivuus. Sen lisäksi, että ainoa liitäntätapa on Display Port 1.2, koneesta on löydyttävä verrattain uusi näytönohjain, joka tukee Display Portin MST-tilaa (multi stream). Ilman sitä näyttöä ei ole mahdollista kytkeä normaaliin 60 hertsin virkistystaajuuteen. Testissä käytetty Nvidia Geforce GTX 770 on MST-yhteensopiva, mutta vasta kun ajuri on latautunut Windowsissa. Konetta buutatessa näyttö on muistettava laittaa SST-tilaan (single stream) tai kone ei käynnisty ollenkaan. Ärsyttävä pikkuongelma, jota voi onneksi kiertää käyttämällä lepotilaa kylmäkäynnistyksen sijaan.

Kokonaan toinen ongelma on se, miten hyvin omat sovellukset tukevat näytön skaalausta. Windows 8.1 itsessään skaalautuu hyvin, pitäen tekstin luettavana, mutta Photoshopin ja Originin painikkeet käyvät jopa tämän kokoisella 4K-ruudulla pikkuruisen pieniksi. Tämä on kuitenkin enemmän ohjelmiston eikä näytön ongelma. Parannusta yhteensopivuusongelmiin on odotettavissa korkeiden tarkkuuksien yleistyessä.

Kiire näytön hankintaan ei muutenkaan vielä ole, koska 3000 euron hintaisena Asus PQ321QE on kaukana järkevistä kuluttajahinnoista. Kuvanlaatu teki kuitenkin parin viikon testirupeaman aikana niin kovan vaikutuksen, että ennen pitkää harkitsisin parin–kolmen perusnäytön korvaamista tällaisella isommalla. Vaikutus ei sinänsä eroa useiden näyttöjen konfiguraatioista, mutta yhdellä näytöllä ei tarvitse sietää näyttöjen väliin jääviä reunuksia. Viimeistään strategiapelit paljastavat ison yhtenäisen kuva-alan helpotukseksi.

Kuvanlaadun suhteen Asus PQ321QE on kirkkaasti parhaimpia näyttöjä, mitä Gamereactorissa on koskaan testattu. Edes viivettä ei ole häiriöksi asti, vaikka nopeimpien pelinäyttöjen tahtiin ei vielä päästäkään. Jos ja kun yhteensopivuus kohenee ja hinnat tulevat alaspäin, PQ321QE on erinomainen vaihtoehto isompaa näyttöremppaa suunnittelevalle. 4K näyttää kohtalokkaan hyvältä.

Kimmo Pukkila

ARMOTONTA MENOA

Taistelua riitti rutkasti, ehkä jopa liikaakin. Combo-mittarin karttuessa kuvaan astuivat myös räjähtävät lopetusliikkeet, jotka saivat örkkien päät lentämään kaaressa ympäriinsä.

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

PC PS3 PS4 X360 XONE | 2014

Matka Mordorin porteille ja takaisin. Ensikatsaus loppuvuoden synkkään toimintaseikkailuun.

Monolith Productionsin (Gotham City Impostors, Guardians of Middle-Earth) marraskuinen Middle-Earth: Shadow of Mordorin paljastus otettiin vastaan hämmentyneissä tunnelmissa. Samalla kun toiveet lähdemateriaalin arvoisesta pelistä nousivat kattoon, iski puseroon pelko lisenssin kyynisestä hyväksikäytöstä. Warner järjesti tammikuussa vierailun Mordorin porteille hälventämään epäilyksiä. Tiedossa oli puolitoista tuntia pelikuvaa, minkä lisäksi suunnittelusta vastaava Michael de Plater selitti juurta jaksaen useista pelin tärkeimmistä piirteistä.

Shadow of Mordor sijoittuu Tolkienin maailmassa heti Hobitin jälkeiseen aikaan. Sauron on palannut vanhaan valtakuntaansa keräämään voimiaan Sormusten herran vaiheisiin. Gondor on vartioinut laaksoa 2000 vuoden ajan, mutta aika on tehnyt tehtävänsä ja örkki-isku tulee yllätyksenä. Pieni varuskunta Mustan portin kupeessa tuhoutuu helposti ja surmansa saavat samooja Talion perheineen. Kuolema ei lepoa tarjoa, sillä mystinen sormusaavetta muistuttava kostonhenki tuo Talionin takaisin elävien maailmaan tarjoten samalla voimaa maksaa hirmutyö takaisin.

De Platerin mukaan peli sijoittuu "kokonaisuudessaan Mordoriin", joten sen ulkopuolelta Keskimaata tuskin nähdään. Demossa seikkailtiin Mordorin pohjoisosassa Udunissa, jossa sijaitsi Mustan portin lisäksi suuri osa ihmisten asutuksista. Jälkimmäiset on kuitenkin jyrätty raunioiksi. Udun näyttikin kylmältä ja kivikkoisen apealta paikalta. De Plater kuitenkin lupasi ympäristöissä olevan myös vaihtelua, sillä Sauronin vaikutus ei ole vielä täysin muuttanut laaksoa kuolleeksi joutomaaksi.

MENO NÄYTTI PALJOLTI BATMANIN ARKHAM-SEIKKAILUJEN JA ASSASSIN'S CREEDIN TYYLISELTÄ

Shadow of Mordoria kuvaillaan toimintaroolipeliksi, mutta se lienee hieman harhaanjohtavaa. Ainakaan demo ei antanut ymmärtää, että Talionia pääsisi muokkaamaan kummoisesti kykyjä ja aseita lukuun ottamatta. Eniten huomiota saivat varjokyvyt ja etenkin Wraith-näkö, jonka avulla voi havaita kohteita Assassin's Creedin Eagle Visionin

NAAMATUSTEN

Tarina on uusi, mutta kostokeikkansa aikana Talion tapaa elokuvista ja kirjoista monia tuttuja, joiden sivujuonet kietoutuvat lopulta myös päätarinaan.

tapaan. Yhdessä jousen kanssa se mahdollisti muun muassa bullet time -tyylisen ajan hidastumisen, jonka turvin voi napsia tappavan tarkkoja nuolia örkkien otsalohkoihin.

Hiiviskelyä ja kiipeilyäkin vilauteltiin, mutta tilanteet kulminoituivat joka kerta vihollisten teurastamiseen. Meno näytti hyvin paljon Batmanin Arkham-seikkailujen ja Assassin's Creed -pelien tyyliseltä. De Plater puhuikin avoimesti, että juuri nämä ovat toimineet merkittävinä vaikutteina. Hän kuitenkin lisäsi, että näiden vahvuuksien päälle rakennetaan niin, ettei tuloksena olisi vain vastaiskujen oikea-aikaista painelua.

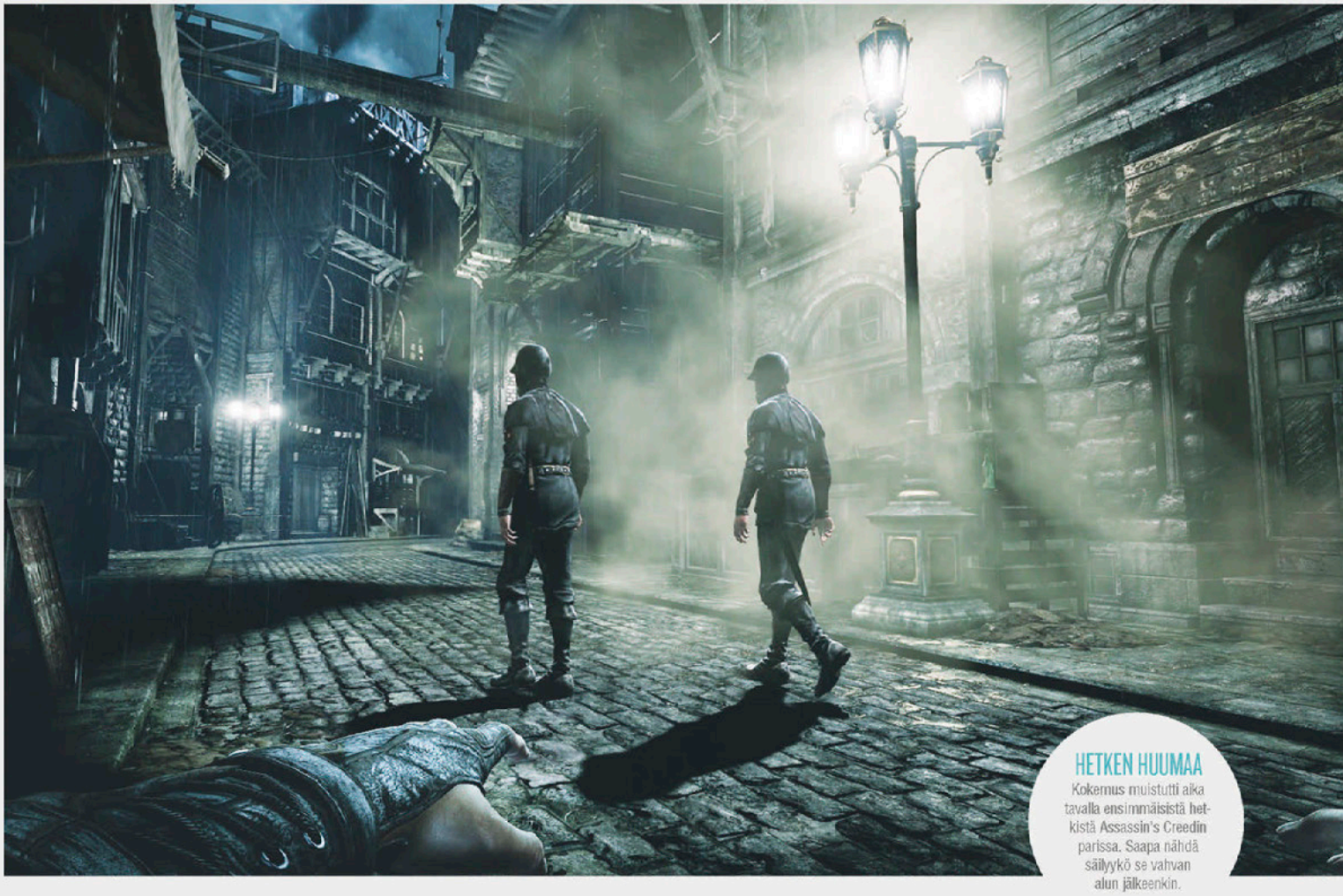
Pelin kiinnostavin piirre lienee vihollisiin liittyvä Nemesis-järjestelmä. Sen ideana on luoda proseduraalisesti jokaiseen peliin ainutlaatuiset viholliset, jotka kehittyvät seikkailun edetessä. Jokaiselle arvotaan omat kykynsä, heikkoutensa ja vahvuutensa sekä aloitustasonsa, joista ne voivat kehittyä eteenpäin. Viholliset myös muistavat pelaajan, jos ne selviävät taistelusta hengissä. Demossa esimerkiksi näimme, kuinka örkkiluutnantti oli selvinnyt aiemmasta taistelusta palovammoilla ja saanut tästä fobian tulta kohtaan, mitä oli mahdollista käyttää tätä vastaan. Korkea-arvioisten upseerien kimppuun ei voi kuitenkaan niin vain rynnätä, vaan näiden sijainnin ja heikkouksien löytämiseen vaaditaan ensin tietojen keräämistä. Heikkotahtoisia örkkejä voi myös kääntää omalle puolelleen.

Nemesis on Shadow of Mordorista paljastetuista piirteistä selkeästi ainutlaatuisin. Paperilla se kuulostaa innovaativiselta, eikä se näyttänyt demossakaan hassummalta. Siitä paistoi tietty pelimäisyys, mutta jos toteutus yltää kunnianhimoisiin tavoitteisiin, niin Nemesis voi osoittautua valttikortiksi kovassa kilpailussa. Monolith ei voi Dragon Agea ja Witcheriä vastaan tuudittautua pelkän lisenssin helmoihin.

Tehtävää riittää erityisesti taistelun suhteen, sillä varhaisessa versiossa se vaikutti vielä monotoniselta ja helpolta. Myös visuaalisesti päiden yltiöpäinen pätkiminen ja veriroiskeet tuntuivat tökeröiltä. De Plater kuitenkin painotti, että tasapainon pitäisi olla kohdallaan, kun peli saadaan valmiiksi. Middle-Earth: Shadow of Mordorin on tarkoitus ilmestyä vuoden loppuun mennessä, arvatenkin kolmannen Hobitti-elokuvan aikoihin.

Mordorin varjo ei vielä vakuuttanut minua täydellisesti, mutta potentiaalia siinä on aivan varmasti. Pelifanit ansaitsevat hyvän Tolkien-aiheisen pelin, ja toivon tosissani, että Monolith suoriutuu urakastaan kunnialla.

Arttu Rajala



HETKEN HUUMAA
Kokemus muistutti aika tavalla ensimmäisistä hetkistä Assassin's Creedin parissa. Saapa nähdä säilyykö se vahvan alun jälkeenkin.

THIEF

PC PS3 PS4 X360 XONE | 28.2.

Klassikkosarja Thief saa pitkästä aikaa jatkoa. Testasimme uuden osan alkua ennakkoon.

Thief on saanut levätä siitä asti, kun Thief: Deadly Shadows julkaistiin vuonna 2004, mutta hiippailugenre tuskin näyttäisi samalta ilman tätä pelisarjaa. Eidos Montrealin rooli uuden Thiefin kehittelyssä antaa tietynlaista turvan tunnetta, sillä tekihän studio hyvää työtä Deus Ex: Human Revolutionin parissa. Thief on pitkästä lepotauostaan huolimatta kuitenkin edelleen hiippailugenren isä, ja nyt uusi rauta Playstation 4:n ja Xbox Onen muodossa tarjoaa sille oivan tilaisuuden palata aktiivipalvelukseen.

Sain heti ensimmäisenä eteeni täysikuun valaiseman keskiaikaisen kaupungin, jossa piipuista nouseva savu ja valtaisa kellotorni tavoittelevat taivaita. Stone Market on yksi pelin hiekkalaatikkoalueista, jossa pääsin tietysti tekemään sitä mitä pitkäkynsi tekee parhaiten – varastaa. Kultainen rintakuva ja hopeiset kynttilänjalat ovat aina kivoja, mutta minut veti ikkunasta sisään tieto aatelismiehestä, joka on lainannut innokkaasti, mutta on sitten ollut kovin pihi makselemaan velkojaan takaisin. Tarkoitukseni on kääntää rahavirrat toiseen suuntaan nappaamalla arvokas kultakello herran varastoista.

Tämä oli vain yksi niistä monista sivutehtävistä, joita suurikokoinen "The City" tarjoilee, mutta se tutustutti oivasti pelin ydinmekaniikkaan sekä hienoon ohjaukseen, jonka avulla Garrettin liikkeet olivat aina täydessä hallinnassani. Varas kiipeää automaattisesti esteiden ylitse, kun vasenta olkanappia pidetään pohjassa, tehden lopputuloksesta vaikuttavaa ja viihdyttävää katseltavaa.

Thief keikkuu edellisen ja nykyisen konsolisukupolven rajalla. Tämän vuoksi grafiikassa on jouduttu selkeästi tekemään joitakin kompromisseja. Pelin maailma on silti upea sekä yksityiskohtainen etenkin testaamallani Playstation 4:llä, ja voin antaa anteeksi jotkut ärsyttävät naama-animaatiot, koska visuaalinen veto on muuten tarpeeksi vahvaa ja ainutkertaista.

Suoritettuani ensimmäisen ryöstöretkeni kävin jututtamassa Bassoa, joka on Thiefin sivutehtävien välittäjä. Sain hommaksi napata sormuksen korkea-arvoiselta papilta. Ainoa mutka matkassa oli, että pappi oli tipahtanut hepan selästä ja oli nyt matkalla krematorioon. Tämä krematorio tosin paljastui enemmänkin teurastamoksi, jossa raadot keikkuivat koukuista ja vartijat ryöväsivät kuolleiden arvoesineitä.

Jokaisen tehtävän lopuksi pelaajalle osoitetaan pistetaululla kuinka hyvin hän pärjäsi. Suorituksen hiomiseen houkutellaan kilpailuttamalla pelaajia toisiaan vastaan. Taulu kertoo myös pelaavatko ystäväni näkymätöntä, opportunistista vai julmaa varasta. Eräs toinen ainutlaatuinen seikka on myös mahdollisuus muuttaa yksittäisten mekaniikkojen asetuksia. Saatan vaikka päättää, etten halua joutua tähtäämään jousella, mutta että vartijoiden kimppuun pääsee vain takaapäin.

On helppoa nähdä kuinka Eidos Montreal on ammentanut vaikutteita Splinter Cell: Blacklististä, Assassin's Creedistä ja Dishonoredista. Thief tuntuu sekoitukselta genren alkumenneisyyttä sekä hiippailupelien modernia parhaimmistoa. On silti liian aikaista vielä sanoa, kuinka hyvä Thief tulee kokonaisuudessaan olemaan, mutta olen tämän session jälkeen sangen optimistisella mielellä.

Magnus Groth-Andersen (GR Tanska)

GAMEREACTOR.FI

The city is my profit
THIEF™
"AN EXHILARATING GAME" – DESTRUCTOID

SALAMATKUSTAJA

Karkuun juokseminen ei ole vaihtoehto, jos olento lymyää lähellä. On parempi vain hiipiä hiljaa valaisemattomien tilojen halki ja piiloutua sitten matalien seinien taakse tai kaappeihin.

ALIEN: ISOLATION

PC PS3 PS4 X360 XONE | 2014

Huhupuheet ja kuvanrippeet uudesta Alien-pelistä paljastuivat tosiksi.

Alien: Isolation on kaikkea sitä mitä Colonial Marines ei ollut. Ensikosketus paljastui äärimmäisen lupaavaksi, ja studiokierros vain vahvisti tunnetta Alien-pelistä, jota olemme vartoneet alusta alkaen. Yksikkömuodossa esitetty Alien alleviivaa erityisesti Isolationin inspiraationlähdettä. Creative Assembly on jättänyt taakseen James Cameronin scifi-sodan ja keskittyy sen sijaan Ridley Scottin avaruuskauhuun. Ei merijalkaväkeä, ei raskasta kalustoa, vain "rekkakuskeja avaruudessa", kuten Scott itse asian aikanaan muotoili. Creative Assembly syleilee tätä konseptia ja kääntää sen ainoaan oikeaan muotoonsa: eloonjäämiskauhuun.

JAMES CAMERONIN SCIFI-SOTA ON JÄTETTY TAAKSE JA SEN SIJAAN KESKITYTÄÄN RIDLEY SCOTTIN AVARUUSKAUHUUN

Creative Assembly kertoi paljon siitä, kuinka tärkeä Scottin visio oli heille, mutta hyvin vähän siitä, mitä varsinainen peli sisältää. Se kuitenkin kertoo siitä, kuinka Ellen Ripleyn tytär Amanda joutuu kohtaamaan ksenomorfin etsiessään totuutta äitinsä oletetusta kuolemasta.

Pääsin pelaamaan Isolationista äärimmäisen pienen siivun, joka sijoittui jonnekin pelin alkupuolelle. Creative Assemblyn tiimi on luonut todella klaustrofobisen ympäristön, jonka mittakaavaa ei ole suurenneltu kuten usein useimmissa ensimmäisen persoonan räiskinnöissä. Kaiken päällä on rakeinen filtteri, joka muistuttaa alkuperäisen leffan fiiliksistä, mutta tätä kuulemma hienosäädetään vielä.

Kävin lävitse kourallisen hiljaisia huoneita värisevien valojen paljastaessa ihmisten ja androidien revittyjä ruumiita. Pääsin myös hakkeroimaan laboratorion tietokonetta, joka oli 1970-lukulainen peto vilkkuvine näyttöineen ja kohotettuine näppäimistöineen. Scottin visioima tulevaisuus on hieman kömpelö ja kulmikas.

Kohtasin sitten koko kokemuksen keskipisteen, kun kolmimetrinen, salamannopea ksenomorfi rynnisti kentälle. Ainoa aseeni tästä selviämiseen oli sangen perustasoinen liikkeenpaljastin. Isolation muistuttaakin enemmän hitaasti rakentuvia japanilaisia kauhupelejä kuin niiden ruudinkäryisiä länsiserkkuja.

Massiivista kuolonkonetta ei voi tappaa, sitä voi vain välttellä. Kysyin tiimiltä, saako pelissä liikkeenpaljastimen lisäksi muita työkaluja, ja pienen pikaneuvottelun jälkeen nämä olivat valmiita myöntämään, että Isolationiin kuuluu mahdollisesti jonkinmoinen rakentelujärjestelmä, jonka avulla voi luoda itselleen uusia apuvälineitä. Näihin ei kuulemma kannata kuitenkaan luottaa - ksenomorfi nimittäin oppii kokemastaan.

Demossa jouduin kuitenkin tyytymään liikkeenpaljastimeen, joka pitää aina ottaa erikseen silmäiltäväksi. Laite vie neljänneksen näkymästä ja vetää taustan

pois fokuksesta. Kaiken lisäksi se antaa sangen yleisluontoisen kuvan uhan sijainnista, eikä ota huomioon yksityiskohtia, kuten ilmastointihormeja.

Havaituksi tuleminen tarkoittaa käytännössä pelin päättymistä. Hiippailu ja välttely ovat avaintekijöitä eloonjäämiseen. Avaruusmuukalainen havaitsee sekä liikettä että ääntä, ja pelkkä nurkan takaa kurkkaava pää hyvin valaistussa tilassa riittää tälle hyvin. Kuolemaa kuvataan monilla pikaisilla, mutta hyytävillä välianimaatioilla.

Isolation oli kirjaimellisesti kauhistuttava. Kehittäjät antoivat tunnin aikaa, ja alueen läpäisyyn meni suunnilleen vartti. Ensimmäiset kuolemat olivat nopeita ja hirveitä, mutta toisto vei niistä parhaan terän. Pulssi pysyi tästäkin huolimatta korkealla, koska olio ilmestyi joka kerta eri paikkaan. Kysymykseksi jäi kuinka jännitystä onnistutaan pitämään yllä koko pelin ajan ja mahtavatko kohtaamiset olla liian alleviivattuja. Näihin kysymyksiin ei vielä saatu vastauksia, mutta toisaalta peli on vielä kaukana valmiista. Vaikka sisältö on jo pelattavissa, kaikkea yksityiskohdista ja pelitasapainosta sekä tempoon hiotaan edelleen.

Studio haluaa lopputuloksesta autenttisen, ja niin haluamme mekin. Ensisilmäyksen perusteella suunta ainakin on oikea.

Gillen McAllister (GR Iso-Britannia)

TAPPELUPUKARIT

Dominion ja Exiles edustavat hyviksiä ja pahiksia melkein Star Warsin henkeen. Dominion on iso itseriittoinen imperiumi, joka taistelee alakynnessä vääntävää Exileä vastaan.

WILDSTAR

Näyttävä, mutta turhan varman päälle lyöty nettiroolipeli.

PC | KEVÄT (BETASSA)

Wildstarin ennakkoversio tarjosi kokeiltavaksi ensimmäiset 15 tasoa tästä vieraille planeetoille sijoittuvasta massiiviroolipelistä. MMO-pelin myriadeja eri puolia on mahdoton eritellä lyhyen ennakon puitteissa, mutta käydään tässä läpi muutama Wildstarin parhaista ja heikoimmista puolista. Ensimmäistä osastoa edustaa esimerkiksi toimintaan tähtäävä taistelu. Jokainen liike pitää tähdätä erikseen. Tämä pätee sekä omiin että vastustajan toimintoihin, joten väistelynapit ovat jatkuvassa käytössä.

Wildstarin maailma on varsin vekkuli. Värikäs teknofantasia toimii hyvin ja siitä paistaa läpi tekijöiden WoW-menneisyys. Harmillisesti tätä kerrontaa ja ilmeikkyyttä ei hyödynnetä kunnolla pelin puolella, jossa tehtävänannot ovat tylsiä muutaman lauseen tekstejä satunnaisääninäytteiden kera.

Wilstarin heikointa antia on selkeästi sen tehtäväsuunnittelu. On kuin Blizzardilta lähtenyt porukka olisi jatkanut suoraan siitä, mistä lähtivät. Lähes kaikki pyörii umpitylsien kliseiden, kuten "kerää x-määrä avaruustorakan häntää" ja "tapa y-määrä punaista liskosoturia", varassa. Kun yhden pikkukylän tai keskittymän tehtävät on tehty, siirrytään seuraavaan tehtäväryppääseen hieman kauemmaksi. Hauskat esittelyvideot antoivat ehkä turhankin positiivisen kuvan allekirjoittaneelle pelin omaperäisyydestä. Haluaisin tykätä pelistä enemmän sen maailman ja hahmojen takia.

Taisteleminen on hauskaa, joskin hieman monotonista ja joidenkin hahmoluokkien kohdalla epätasapainossa. Nykymuodossaan Wildstar ei kuitenkaan pysty nousemaan esimerkiksi Guild Wars 2:n yläpuolelle.

Julkaisupäivämäärää ei ole vielä löyty kiveen, joten toivottavasti Carbine ehtii keksiä sisältöön lisää koukkuja. Pelin kehitys näyttää nojaavan tekijätiimin vankkaan menneisyyteen ja aikoinaan hyviksi koettuihin ratkaisuihin. Itseäni moinen historiassa vellominen ei enää jaksa innostaa, vaan haluaisin nähdä jotain oikeasti uutta ja erilaista.

Matti Isotalo

ISOMPI PAREMPI?

Jokaisen objektin tai hahmon ominaisuuksia voi muokata. Metsään heitetystä pikkuörkistä voi venyttää jättiläisen tai tälle voi antaa vaaleanpunaisen panssarin ja talon kokoisen astalon. Voi hilpeys.

PROJECT SPARK

WIN8 X360 XONE | 2014

Peli jossa on editori, vai editori jossa on peli? Project Spark ei tee selvää rajanvetoa.

Microsoftia ei tunneta innovatiivisista peleistä, jotka poikkeavat radikaalisti kaavasta. Yhtiö on onneksi kuitenkin päättänyt kokeilla kepillä jäätä; Team Dakotan työstämä Project Spark vaikuttaa betansa perusteella hyvinkin ainutlaatuiselta ja opettavaiselta tapaukselta.

Project Sparkia ei oikeastaan pitäisi ajatella pelinä alkuunkaan. Vaikka siinä on seikkailua, toimintaa ja jonkinasteista tarinaakin, se on vähintään yhtä paljon alusta luovuudelle. Tyylillisesti se muistuttaa Fablea, joten Halon näköistä scifiä ei välttämättä saada aikaan, mutta muuten räiskintäpeli kyllä on mahdollinen, kuin myös ylhäältä kuvattu luolastokomppaus, kolmannen persoonan mätkintäpeli tai sivusta kuvattu tasoloikkakin. Jopa Minecraft-kloni on nähty liikkeellä.

Yksinkertaisimmillaan sisältöä syntyy Crossroads-nimisessä moodissa, jossa käyttäjälle tarjotaan muutamia joko-tai-valintoja, joiden pohjalta peli generoi esimerkiksi pelastuskeikan örkkien valtaamaan kylään.

Create-moodi on kuitenkin tämän setin hitti ja hulabaloo. Se antaa pelaajan käsiin mittavat mutta helppokäyttöiset kehitystyökalut, joilla saa rakenneltua melkein mitä tahansa maan ja taivaan väliltä.

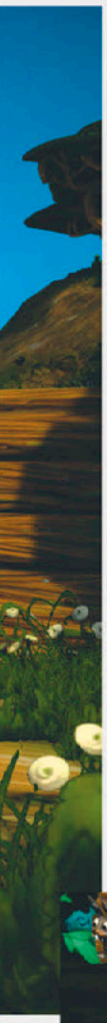
Alkuunsa eteen lyödään tyhjä kenttä, jolle voi maalata vuoria, jokia, luolia, aavikoita, metsiä ja niin edelleen. Intuitiivisten työkalujen ansiosta maailma alkaa näyttää visuaalisesti kauniilta peliltä jo muutamassa minuutissa. Diipiksi Project Spark menee siinä vaiheessa, kun huomaa, että jokaiseen objektiin voi myös liittää ohjelmoitavan "aivon". Valmiiksi purkitetut vihollis- tai ystävä-npc:n aivot täyttävät pikkupelin perusvaatimukset, mutta pelin kaikkein suurin potentiaali liittyy itse ohjelmoimiseen, jolla voi toteuttaa todella ainutlaatuisia interaktioita – olipa sitten ajatuksena käskystä vierivät kivet tai jokin oma tarina, jonka haluaa kertoa vuorovaikutuksellisin keinoin.

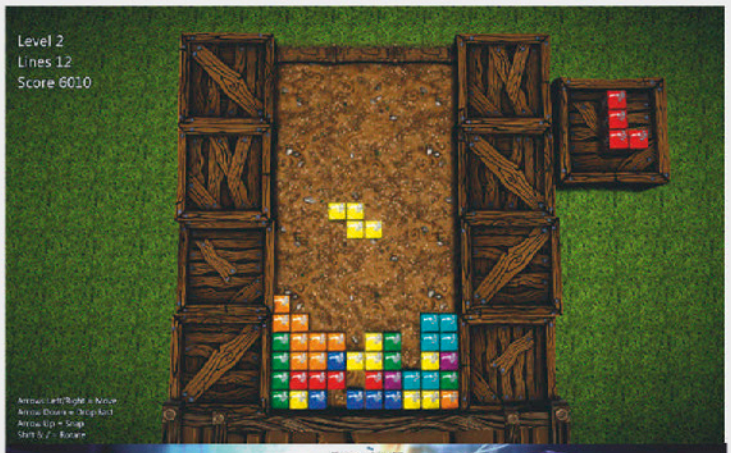
SPARKISSA SAA RAKENNETTUA MELKEIN MITÄ TAHANSA MAAN JA TAIVAAN VÄLILTÄ

Project Sparkin Kode-ohjelmointiympäristön juuret ovat Microsoftin tutkimusosaston kehittämässä Kodu Game Labissa, joka on visuaalinen ohjelmointityökalu lapsille. Ohjelmointi on siis pelkistettyä, mutta silti tehokasta. Jokainen koodirivi koostuu kun- ja niin-puoliskosta, joihin asetellaan pelikortin näköisiä lauseenjäseniä. Karkeana esimerkkinä koodirivillä voisi vaikka lukea "kun pelaaja koskee arkkuun, niin avaa arkku ja pompauta esiin kolikko".

Verrattuna ammattimaisempiin kehitysympäristöihin, kuten UDK:hon, Project Sparkin nerokkuus perustuu siihen, että se karsii kehitystyöstä paljon triviaalia määrittelyä. Kun pelaaja esimerkiksi ohjelmoi sankarin nappaamaan peitsen, Project Spark osaa automaattisesti antaa peitsen hahmolle käteen ja liikuttaa hahmoa niin kuin peitsen kanssa tulisi liikkua. Tämä tekee Project Sparkista riittävän helppokäyttöisen alustan kai-

©GAMEREACTOR_FI





kille pelinkehityksestä kiinnostuneille, ja mukana on enemmän hauskaa luomisen kipinää kuin tuskaisaa bugijahtia.

Valmiit luomukset voi jakaa napinpainalluksella muille sparkkaajille, ja vastavuoroisesti muiden luomuksia voi selata omaksi ilokseen. Potentiaalista yleisöäkin pitäisi piisata, koska kyseessä on free to play -tuote, joka toimii niin Windows 8:lla, Xbox 360:lla kuin Xbox Onellakin. Konsoleilla se ei edes vaadi Xbox Live Goldia, ja eri alustojen vahvuuksia voi hyödyntää ristiin. Esimerkiksi tabletin kosketusnäytöllä voi maalata konsolilla pyörivää maailmaa, Kinectillä voi tehdä hahmoanimaatioita ja PC on paras paikka kirjoittaa dialogia.

Betassa esiintyi jonkin verran bugeja, jotka todennäköisesti korjataan ennen lopullista julkaisua. Isompi huolenaihe on peliin linkitetty kokemus- ja mikromaksujärjestelmä, joka ei vielä aivan vakuuta. Keräämällä tasoja ja hankkimalla pelinsisäistä valuuttaa voi avata uusia objekteja käyttöönsä, mutta Microsoftia ei tunneta hyvästä mikromaksupolitiikasta. Jos sisällön avaaminen vaatii liikaa grindausta tai seteleiden heiluttelua, se voi sammuttaa Sparkin kipinän ennenaikaisesti. Toivottavasti näin ei kuitenkaan käy, koska kyseessä on piristävän poikkeuksellinen projekti indie- ja megapeleihin polarisoituvassa pelimaailmassa.
Kimmo Pukkila

HILJAA HYVÄ TULEE

Kiväärillä ei kannata räiskiä: viimeistään kolmas laukaus paljastaa vihollisille tarkka-ampujan sijainnin. Uhkaavan tilanteen voi silti vielä pelastaa ansoilla ja miinoilla.

SNIPER ELITE 3

Taktinen tarkka-ampujaräiskintä siirtyy Afrikkaan.

PC PS3 PS4 X360 XONE | 2014

Brittistudio Rebellionin uudessa tarkka-ammuntapelissä loikataan OSS-agentti Karl Fairburnen saappaisiin tämän lähtiessä sotaretkelle Afrikkaan. Luvassa on siis tervetullutta vaihtelua puhki taputeltuun Normandian maihinnousuun, operaatio Market Gardeniin ja natsien neuvostokampanjaan verrattuna, vaikka toisen maailmansodan merkeissä edelleen eletäänkin.

Tarkka-ampujasimulaatiot ovat omanlaisensa marginaalituote, mutta Sniper Elite ei ole yksin tällä kentällä. Varomaton asiakas voisi sekoittaa Sniper Eliten ja Sniper: Ghost Warriorin toisiinsa puhtaasti nimien perusteella, mutta Sniper Eliten asettaa aina erilleen sen tavaramerkki: X-Ray Kill Cam. Onnistunut osuma käynnistää hidastetun kameraajon, joka seuraa luodin lentorataa aina kohteeseen asti sekä kohteen lävitse. Ammuksen aiheuttamat vauriot mallinnetaan julmalla tarkkuudella röntgenkuvan tapaan. Rebellion on laajentanut Sniper Elite 3:ssa röntgenosumat myös kulkuneuvoihin. Ampuminen heikkoihin kohtiin, kuten moottoriin, laukaisee hidastuksen ja pelaaja pääsee näkemään, kuinka luoti repii tiensä lävitse tuulettimen hihnasta ja iskee bensan liekkeihin. Kentät ovat myös edellisosia laajempia ja tarjoavat Fairburnelle useita etenemistapoja.

Tekijöiden mukaan Sniper Elite 3:n neljä pilaria ovat hiljainen lähestyminen, ennalta suunnitteleminen, taktiikan suorittaminen sekä yllätyksiin mukautuminen. Hiljaisesta lähestymisestä palkitaan kokemuspisteillä, joilla voidaan muokata aseita sekä varusteita. Yksinpelikampanjalle luvataan kestoa noin 12 tuntia, ja sen voi pelata myös co-op-moodissa.

Rebellion on ylpeä pelimoottoristaan, johon kuuluu nyt muun muassa älykäs tesselaatio. Ominaisuuden tarkoituksena on lisätä yksityiskohtia etenkin laajoihin kamera-ajoihin, mutta varsinaisesta grafiikkapommista ei vielä puhuta. Rebellion näyttää kuitenkin tehneen hyvää työtä sarjan pelimekaniikkojen kanssa, ja se valaa toivoa hyvästä taktisesta sniputtelusta.
Ingo Delinger (GR Saksa)

JOUKKOVOIMAA

Project Cars on joukkorahoitteinen peli, jonka kehityksessä tukijat ovat visusti läsnä. Yleisö mm. päätti, mille konsoleille peli käännetään.

PROJECT CARS

Tripla-A:n tuotantoarvot ilman julkaisijan painostusta.

PC PS4 WIIU XONE | SYKSY 2014

Lontoolaisen Slightly Mad Studiosin tavoitteet ovat pilvissä. Jo Need for Speed: Shiftissä studio osoitti pystyvänsä mallintamaan kilpa-autoilun rajumpia elementtejä, mutta kenties ison julkaisijan helmassa toiminen ei sallinut täysimittaista simulaattoria. Uutta Project Carsia kehitetään suoraan yleisölle, ja tällä kertaa Shiftin hyvät kliinisyyttä vastustavat elementit aiotaan yhdistää huippuluokan rengasfysiikkaan ja fotorealistiseen grafiikkaan.

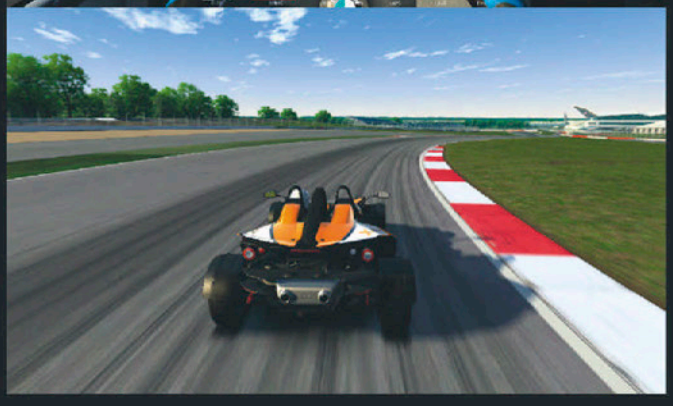
Pelistä löytyy hillittömästi pieniä nippeleitä, joita PC-simulaattoreilta on totuttu odottamaan. Penkkiä voi säätää lähemmäs tai kauemmas. Autotal-

AJAMISEN NAUTINTOA TUKEE GENREN PARAS GRAFIIKKA

lissa renkaanpaineet tarkastetaan baareina ja kallistuskulmat asteina. Kuvakulmia on niin paljon, että ne on jaettu ryhmiksi. Kisan voi pistää pystyyn käytännössä mihin vuorokauden aikaan tahansa, missä säässä tahansa, ja todenmukainen ajankulku hoitaa loput. Harjoitukset, aika-ajot, lämmittelyt? Pelkän valinnan päässä.

Vaikka pelaaminen käy häthätää pädilläkin, Project Cars puhkeaa kukkaan hyvän ratin kanssa. Voimavaste kertoo tarkasti autoon vaikuttavista voimista, eikä ratti ole kuollut edes suorilla. Ratoja on ruhtinaallisesti, mutta ne on nimetty vähän hassusti. Esimerkiksi Spa on Belgian Forest, Suzuka on Sakitto ja Silverstone on Northampton. Tallista löytyy onneksi kunnon lisenssiä kantavia kilpureita, kuten BMW Z4 GT3 ja 1960-luvun Lotus 49.

Ajaminen on jo nyt riittävän nautinnollista, eikä mukaansatempaavutta ainakaan vähennä grafiikka, joka on (PC:llä) parasta genressä. Syksyiseen julkaisuun on silti selvästikin vielä matkaa. Bugeja ei ole vaikea bongata. Vauriomallinnus toimii, mutta kolarit eivät. Joillain radoilla tekoäly ei osaa ajaa, joillain osaa. Viimeistelyä siis tarvitaan, mutta laatua on lupa odottaa.
Kimmo Pukkila



ASSETTO CORSA

Modattava simulaattori Netkarin tekijöiltä.

PC | MAALISKUU 2014

Joskus realismin mittatikkuna tuntuu olevan se, miten vaikea peliä on pelata. Tällä mittarilla Assetto Corsa ei ehkä keräisi järin korkeita pisteitä. Netkar Pron kehittäneen italialaisen Kunos-studion tuotos on nimittäin erittäin ajettava ajopeli. Kiitos ei kuulu helpotuksille, vaan tarkalle perstuntumalle, joka loihditaan upealla force feedback -tuella ja harvinaisen elävällä ohjaamonäkymällä. Siksi ajaminen tuntuu melkeinpä toiselta luonnolta.

Vaikka keskeneräistä ennakkokoodia ei vielä pitäisi liikaa vertailla, en voi vastustaa kiusausta pieneen peilailuun Assetto Corsan ja Project Carsin välillä. Cars on visuaalisesti vähintään kaksi kierrosta edellä, mutta Assetton sisäkuvakulman yksityiskohtaista äänimaailmaa ei hevillä päihitetä. Carsissa ratti tärisee paremmin moottorin vaikutuksesta, mutta Assetto käyttäytyy kutkuttavammin mutkissa. Carsissa on enemmän sisältöä ja säätiloja, mutta Assetto on rakennettu tukemaan laajasti modattavuutta. Ominaisuuksiin voi tietenkin vielä tulla muutoksia, mutta kenties ennakkoversioiden eroista saa

SISÄKUVAKULMAN ÄÄNIMAAILMAA EI HEVILLÄ PÄIHITETÄ

jo jonkinlaisen kuvan pelien luonteenpiirteistä. Carsin takana on isomman tiimin tuotantoarvot, kun taas Kunos tekee omaa juttuaan niukemmilla resursseilla mutta selvästikin tositarkoituksella.

Niin viihdyttävää kuin ajaminen onkin, pieni monipuolistus ratarintamalla ei olisi pahitteeksi. Assetto Corsan radat ovat valtaosin Italiasta: Monza, Mugello, Imola... Vaikka välistä löytyy myös Silverstone, loistavat monet muut genren peleille tyypilliset kisalenkit poissaolollaan. Modattavuuden huomioiden tämä ei välttämättä muodostu ylitsepääsemättömäksi ongelmaksi, mutta asia kannattaa pitää mielessä ostoa harkitessa. Lisäksi ohjelmoinnissakin on vielä omat pikkusyntinsä, kuten tuuppiva tekoäly.
Kimmo Pukkila

NEXT CAR GAME

PC | ALKUKESÄ 2014

Bugbearin romurallipeli on kuin uuden sukupolven Flatout.

Aidon alkuperäisen Flatoutin henkeä haikaileville on hyviä uutisia. Bugbearin comeback-peli Next Car Game on palaamassa samoille juurille, sorakuopilla ruosteesta rämisevien jokkisten rattiin, josta Flatout ponnisti kymmenen vuotta sitten. Vauhtia ei ole Burnoutiksi, mutta kun autot kiihdyttelevät kahva kahvassa vasemmalla ja oikealla, ratin takana pelaaja saa välillä vääntää olkapäät sijoiltaan reagoidakseen tarpeeksi nopeasti muuttuviin tilanteisiin.

Käytännössä joka kisassa tapahtuu, ja paljon. Tekoälykuljettajat spinnaavat, vispaavat, kolaroivat tai vain retkahtavat tylysti pöpelikköön. Itse on yritettävä luovia paitsi muista autoista myös radalle jäävästä romusta ohi, tarvittaessa vaikka kaveria takapuskurista avittaen. Kisan edetesssä kilparata alkaakin muistuttaa sotatannerta, jossa mainostaulut lojuvat säpäleinä soralla, rengasvallit ovat levinneet pitkin mäkiä ja siellä täällä savuaa lähes tunnistamattomaksi runnottuja autonraatoja.

Next Car Game ei ole eikä edes yritä olla syvällinen ajosimulaattori, mutta mutkia ei paineta lusikka lattiassa. Painopistettä oikea-aikaisesti heilauttelemalla ja kaasua näppärästi hallitsemalla vanhan jenkkimuskelin saa nielemään puolelta toiselle vuorottelevia mutkia kuin paraatipäivinään. Korin kallistelu on erityisen selvää uudessa sisäkuvakulmassa, joka Flatoutista uupui. Tasapaino ratin ja pädin välillä jättää kuitenkin toivomisen varaa. Jostain syystä autot tuntuvat pädillä aika kiikkeriltä, kun taas ratin kanssa tuntuma on melkeinpä päinvastainen. Siinä missä pädillä alkaa nopeasti harkita apupyörien kytkemistä turhien pyörähdysten välttämiseksi, ratilla sladin aloittaminen vaatii työtä.

RUNTTAUS ON IHAN OMAA LUOKKAANSA DIRT SHOWDOWNIIN NÄHDEN

Ratamuotoisten kilpailujen lisäksi peli tarjoaa myös puhdasta romurallia suljetuilla areenoilla, joilla Bugbear osoittaa edelleen olevansa genren kuningas. Autot reagoivat aidonoloisesti törmäysten suuntaan ja voimaan: pelti menee kurttuun, tukikehykset murentuvat, renkaat linkuttavat. Tomun laskeuduttua autosta voi olla jäljellä vain puolet alkuperäisestä mitastaan. Aivan realistista se ei tietenkään ole, että näillä rusinoilla vielä ajetaan, mutta runttauksen hauskuus on ihan omaa luokkaansa esimerkiksi Dirt Showdowniin nähden.

Koska Early Access tarjoaa vain kourallisen sisältöä, uran rakennetta ja pelin pitkäjänteisempää purevuutta ei voi tässä vaiheessa arvioida. Edellytykset parhaalle romurallille vuosikymmeneen ovat kuitenkin olemassa, jos Bugbear onnistuu rakentamaan tarpeeksi sisältöä – hyvää moninpeliä unohtamatta. Studio ei vielä suostu lupaamaan tarkemmin autojen tai ratojen määrää, mutta sisältöä on kuulemma tekeillä kohtuullisesti ja siihen on luvassa myös vaihtelua.

Kimmo Pukkila

AUTOKAAOS
Autojen määrässä ei säästellä, vaan viivalle lasketaan jopa 24 autoa kerralla. Ensimmäisestä mutkasta jää takuulla muistoja.

goalunited 2014

SOPHISTICATED FOOTBALL MANAGER GAME WITH PREMIER LEAGUE GRAPHICS

Players, trainers, transfers, matches: Nothing means more to football fans.

goalunited offers all the football of fun could want. You select the team and determine player positions, organize the training sessions, and you can even extend the stadium to famous playing fields. Picking the right staff is also vital: doctors cure injuries, financial consultants reduce interest, trainers improve players' energy and skill, PR managers improve the club's reputation while the youth is educated by special trainers. The interface allows you to include every nuance, while remaining refreshingly easy to use.

Challenge the best teams in the world like Barca, Real, Milan or Arsenal

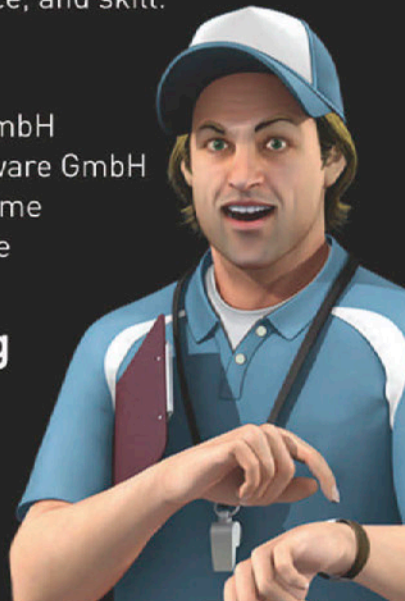
goalunited is localized in almost 30 languages and you can play it in Dansk, Svenska, Nork and Suomi. Apart from playing the national league in your country you can create your own leagues and tournaments and challenge your friends.

Manage your squad and chose the best formation to beat your next opponent

goalunited lets football fanatics manage their own club – free, with excellent graphics and many updates in its 2014 edition. Is the coach picking the wrong players? Is management failing on the transfer market? There's only one solution: let the pros do it! Like the several hundred thousand users who are already guiding the fortunes of their virtual football clubs in goalunited. Their goal: To get to the top of the table with tactics, patience, and skill.

GOALUNITED 2014 FACTS:
Publisher: Travian Games GmbH
Developer: northworks Software GmbH
Type: Free to play browsergame
Genre: Sports manager game

play.goalunited.org



The city is my eyes
THIEF™
"A TRIUMPHANT RETURN" – GAMEREACTOR

QUALITY BY

GAMEREACTOR

TOP 20

KAIKKIEN AIKOJEN PARHAAT KAAHAILUT

Gamereactorissa rakastetaan vauhtia. Olipa pelinä iloinen kart-kaahailu tai vakavamielinen kilpasimulaatio, sille löytyy tilausta. Käännä sivua ja tsekkaa toimituksen suosikit 1980-luvulta tähän päivään!

20

Indy 500

PC, AMIGA / 1989

Papyrus oli vastuussa yhdestä aikansa kunnianhimoisimmasta autoilupelistä. Ohjelmoijat David Kaemmer ja Omar Khudari pääsivät jo 80-luvun lopulla jyvälle siitä, mitä vaaditaan realistisen haastavan mutta samaan aikaan hauskan autoilun toteuttamiseen. Indianapolis 500: The Simulation tarjosi yhtenä ensimmäisistä peleistä mainiot säätömahdollisuudet, ja kokonaisen Indy 500-kilpailun pääsi ajamaan juuri mieleistensä asetusten kera. Peli oli Amigalle ilmestyessään uranuurtaja ja ansaitusti menestys.

19

Need for Speed III: Hot Pursuit

PC, PS1 / 1998

Need for Speed III ilmestyi vuonna 1998, joka lienee kaikkien aikojen paras vuosi ajopelien ystäville. Kyseessä on myös se Need for Speed, joka loi perustan kaikille myöhemmille osille. Kolmonen toi poliisitakaa-ajot merkittäväksi osaksi sarjaa ja mahdollisti jopa poliisiautojen kepittämisen kaahailijoiden kannoilla. Eksoottiset autot olivat huikean yksityiskohtaisia, ja niitä pääsi myös tuunaamaan. NFS-sarja luottaa yhä samaan perusreseptiin.

18

Richard Burns Rally

PC, PS2, XBOX / 2004

Richard Burns Rally jakaa mielipiteitä. Toisten mielestä se on paras rallisimulaattori, toiset moittivat sitä epärealistisen vaikeaksi. Ongelma kiteytyy pelien rajoittuneempaan näppituntumaan oikeisiin autoihin verrattuna. Fakta on kuitenkin se, ettei toista yhtä kunnianhimoisesti fysiikkaan suhtautuvaa rallipeliä ole tehty. RBR vaati oikeiden ajotekniikoiden opettelemista, mutta lopulta onnistumisen riemu oli aivan käsittämätön. Modit pitävät peliä pystyssä edelleen.

17

Rally Trophy

PC / 2001

Ennen kuin Bugbear siirtyi kehittämään räjähtäviä romuralleja, studio loi yhden ainutlaatuisimmista rallisimulaattoreista. Colin McRae Rallysta ja Richard Burns Rallysta poiketen Rally Trophy otti aiheekseen historic-rallin upeine klassikkoautoineen. Aikaansa nähden tolkuttoman tyylikkäät grafiikat, haastavat mutta palkitsevat ajomekaniikat ja realistiset radat tekivät kokemuksesta unohtumattoman. Etuvetoisten ja takavetoisten ero tulee tässä pelissä erinomaisesti esille, ja vaikka Suomi näyttää harvassa pelissä Suomelta, suomalaisten tekemänä tämäkään ei aiheuta näppyjä. Hyvän pelin kuorrutti mukava moninpeli, jossa ihmisvastustajia pääsi haastamaan kahva kahvassa. Se tosin myönnettäköön, että kartanlukijan älähdyksiin leipiintyi harvinaisen nopeasti (ainakin ojia kyntäessä). Rally Trophy oli tulossa myös Xboxille, mutta konsoliversio peruuntui, eikä jatkoa ole tehty.

16

Grand Prix 4

PC / 2002

Simulaattorisota Microprosen Geoff Crammondin ja Papyruksen David Kaemmerin välillä oli vuosituhannen alussa kestänyt jo yli kymmenen vuotta. Liekit nousivat uusiin korkeuksiin, kun Crammond kiihdytti radalle palkitun Grand Prix -sarjansa neljännellä ja ehdottomasti parhaalla osalla. F1-simulaatio ei ollut aiemmin yltänyt tällaisiin ulottuvuuksiin, ja vaikka jotkut yrittivätkin kovasti väittää, että Grand Prix 4 oli vain graafinen päivitys vuosia vanhaan edeltäjäänsä, Gamereactor tiesi paremmin. Rangasfysiikka oli kokenut selvän päivityksen, eikä peli jättänyt mitään epäilyksiä siitä, etteikö Crammond olisi luonut tässä mittatikkua tuleville kilpa-ajosimulaatioille.

15

Burnout Paradise

PC, PS3, XBOX 360 / 2008

Vaikka brittiläisellä Criterion Gamesillä oli plakkarissaan jo kolme kutkuttavan addiktoivaa Burnout-kaahailua, niin vieläkin parempaa oli luvassa 2008. Burnout Paradise räjäytti aikaisemmin rajatuille radoille sijoittuneen Burnout-kokemuksen täysin avoimeen maailmaan, minkä seurauksena syntyi sarjan monipuolisin ja pitkäkestoisin kurvailu. Jo yksinkin Paradise Cityssä kisaaminen oli sangen viihdyttävää, mutta verkkomoninpeli ihmisvastustajia vastaan käänsi hauskanpidon viisarit kaakkoon, ja pelti ruttaantui. Hurjapäinen hurjastelu Paradise Cityssä ja sitä ympäröivillä vuorilla onnistuu iskemään kerta toisensa jälkeen, ja se on syy miksi tätä Burnoutia tulee helposti pelattua vielä nykyäänkin.

14

F-Zero GX

GAMECUBE / 2003

Mikä mahtaa olla maailman vaikein kaahauspeli? Nintendon kirpeän pippurinen F-Zero GX on ainakin hyvä kandinaatti. Se oli kuitenkin haastava nimenomaan hyvällä tavalla eikä pyydellyt suoraviivaisuudessaan mitään anteeksi. Nopeuksissa mentiin välillä täysin yli hilseen, mutta leijuvilla aluksilla meno oli silti koukuttavaa ja peli tarjosi myös loistavaa ratasuunnittelua. Nyt vain seuraaja Wii U:lle!

13

Indy Car II

PC / 1995

Kaemmer ja Papyruksen tiimi olivat ladanneet tykkinsä ennen vuoden 1995 rallisesonkia, jolloin studio julkaisi Indy Car II:n. Lopputuloksena oli yksinkertaisesti studion paras kilpa-ajosimulaattori. Mitään muuta rallipeliä ei ole koskaan modattu sillä hartaudella ja niin vakaumuksellisen käyttäjäjoukon toimesta kuin Indy Car II:ta. Se säilyttää edelleenkin suosionsa modausominaisuuksiensa vuoksi, huolimatta matalatarkkuuksisesta grafiikastaan. Käsittämättömän hyvin tehdyt fysiikat ja erinomaisen nerokas tuunausjärjestelmä tekevät tästä kaikkien aikojen 13. parhaan ajopelin.

12

Toca 2

PC, PLAYSTATION / 1998

Codemastersin alkuperäinen Toca Touring Car Championship kuvasi brittiläistä vakioautosarjaa ja menestyi kaupallisesti ihan mukavasti. Peli oli visuaalisesti korkeatasoinen ja tarjosi lajityypin senhetkiseen parhaimmistoon kuuluneen ajokokemuksen. Fysiikat eivät silti olleet täydelliset, ja moitteita saattoi antaa siitä, että autot lipsuivat asfaltilta turhan helposti. Vuotta myöhemmin seuranneeseen jatko-osaan tuntumaa hiottiin. Autot reagoivat painopisteen muutoksiin selvemmin, mikä teki heti tuntuvan eron. Toca 2 yhdisti mukaansatempaavasti realistisia ja arcademaisempia piirteitä, joista kähertynyt elämys oli niin paljon edellä aikaansa, että Codemastersilla oli myöhemmin vaikeuksia palata sarjaan ja löytää sama hyvä tasapaino jatko-osille. Jo se, että pelkällä näppäimistöllä liirailessa saattoi aistia joka renkaan, kertoo tuntumasta kaiken.

11

Mario Kart 64

NINTENDO 64 / 1997

Mario Kart on kautta aikain parhaimpia bilepelejä. Jokaisella osallaan sarja on pistänyt teknisesti paremmaksi ja tarjonnut uusia kikkoja. Vaikka viimeksi ilmestynyt Mario Kart Wii olisi ehkä ilmiselvin valinta, niin tällä kertaa annamme nostalgian siipien viedä meidät mukanaan. Mario Kart 64 oli yksinkertaisesti mahtava tapaus, joka iski sellaisella suvereenilla voimalla, ettei kilpailijoita enää edes erota peräpeilistä. Neljän pelaajan jaetun ruudun kisoissa riemu ratkesi joka kerta ja Battle Mode oli hitti, jonka vetovoimaa Nintendo ei oikein ole onnistunut toistamaan uudemmissa osissa.

10

Grand Prix Legends

PC / 1998

Yksityiskohtaisen ajosimulaattorin rakentaminen vuoden 1967 F1-kauden puitteisiin kuulosti kaistapäiseltä idealta. Papyrus käytti projektiin kuitenkin kaiken sen kokemuksen ja tietotaidon, jonka se oli hankkinut Indy-sarjansa puikoissa. Vuonna 1998 valmistunut Grand Prix Legends löi hardcore-simulaattorien kentän kertalaakista uusiksi, eikä tähän päivään mennessäkään ole tehty liikaa ajopelejä, jotka yltäisivät puhtaasti realismissa samalle tasolle. Jotain suosion sitkeydestä kertoo se, että modaajat jaksavat julkaista Grand Prix Legendsiin edelleen uutta sisältöä.

09

Colin McRae Rally 2.0

PC, PLAYSTATION / 2000

Codemasters iski kultasuoneen jo ensimmäisellä Colin McRae Rallyllaan 1998, mutta toinen osa nousi klassikoksi, jolla on edelleen kannattajansa. Lennokas, mutta mukavan haastava ajomekaniikka koukutti eeppisesti. Grafiikat olivat upeat. Radat olivat juuri sopivat. Kaksinpeli vei mukanaan tunneiksi.

08

Wipeout 2097

PC, PLAYSTATION, SATURN / 1996

Wipeout teki aikanaan Psygnosiksesta, Amiga-hullusta pikkukehittäjästä, Sonyn uuden lempilapsen. Studion luoma futuristinen leijuralli myi kuin jäävesi aavikolla, eikä kellään ollut missään vaiheessa epäilyksiä siitä, etteikö tälle pelille tehtäisi myös jatko-osaa. Wipeout 2097 oli heti paremman näköinen ja täynnä tiukkaa tanssimusaa ja juuri oikeanlaista asennetta. Se oli myös erinomaisen hyvin tasapainotettu sekä ajofiiliksensä, vauhtinsa että kenttäsuunnittelunsakin puolesta. Itseasiassa Wipeout 2097 on edelleenkin kaikkien aikojen paras futuristinen kilpa-ajopeli. Sen sietämättömän hankala Piranha-luokka on vieläkin jotain, mitä koitamme epätoivoisella raivolla selättää 15 vuoden itsepäisen harjoittelun jälkeen. Ehkä se vielä siitä, joskus seuraavan 15 vuoden aikana...

07

Virtua Racing

MEGA DRIVE, SATURN / 1994

Hard Drivin', Stunt Car Racer ja Winning Run ehtivät väläytellä polygonipohjaisia 3D-maailmoja kaahailugenreen jo ennen kuin Sega ehti apajille, mutta kukaan ei tehnyt niitä yhtä hyvin kuin Yu Suzuki ja tämän legendaarinen Am2-tiimi. Virtua Racing on formulapeli, joka sisältää neljä temaattisesti erilaista rataa. Aikanaan grafiikka avasi kokonaan uusia ovia ja ajomekaniikka oli yksinkertaisesti koukuttava. VR on sangen vaikea peli, joka palkitsee siinä missä se haastaakin. Ennen konsolikäännöksiä peli ilmestyi pelihalleihin, joissa sitä ajettiin hydraulisissa ohjaamoissa jättinäytöiltä.

06

GTR 2

PC / 2006

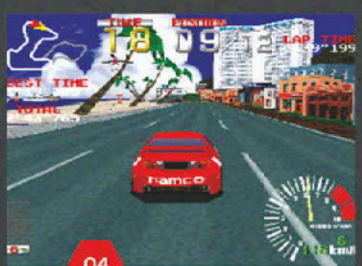
Simbin tuli simulaatiopiireissä tunnetuksi GTR-sarjallaan, josta etenkin toinen osa seisoo tänäkin päivänä yhtenä parhaiten realisoiduista autourheilupeleistä. Laadun takeena oli osaltaan Simbinin johtaja Henrik Roos, joka on itse entinen FIA GT-kuljettaja ja tuntee lajin salat paremmin kuin keskivertopelituottaja. Valtaosan itse kehityksestä teki Blimey Games, nykyinen Slightly Mad Studios (Project Cars, Need for Speed: Shift), joka tuotti kutakuinkin realistisinta fysiikkaa ja autenttisimpia automalleja mitä genressä oli tuohon mennessä nähty. GTR 2:n jälkeen Simbiniltä on tullut samalla pohjalla muun muassa STCC: The Game ja Race Pro, mutta mikään uudemmista peleistä ei ole saanut yhtä kiistatonta suitsutusta kuin GTR 2. Toivoa sopii, että studio löytää huippuvireensä uudelleen ja tuottaa vielä joskus huhuillun GTR 3:n.

05

iRacing

PC / 2008

Visio oli selkeä, ja tavoite oli kirjattu kiveen: David Kaemmer päätti vuoden 2005 lopussa kasata kokoon ne pääohjelmoijat, joiden kanssa hän oli työskennellyt viimeisen 20 vuoden aikana, ja luoda siten unelmatiimin, joka seuraavan kolmen vuoden aikana loisi kokonaan uudentyyppisen kilpa-ajopelin. Siitä tulisi tilauspohjainen simulaattoripalvelu, joka ensisijaisesti toimisi opetustyökaluna oikeille kilpa-ajajille. Loppu onkin historiaa. IRacing on edelleenkin maailman takuulla paras hardcore-ajosimulaattori, jolla muun muassa Jimmie Johnson ja Jeff Gordon harjoittelevat päivittäin.



04

Ridge Racer

PLAYSTATION / 1995

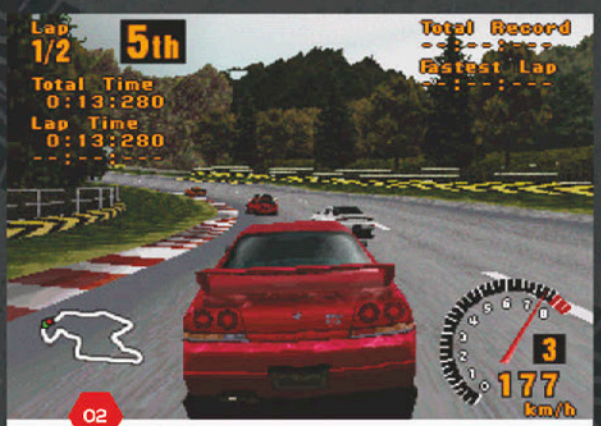
Paras ajopeli, jonka Namco on saanut pihalle, on vauhdikas kolikkopelikäännös, joka viis veisaa todenmukaisuuksista. Ridge Racer -sarjan ensimmäinen osa ei ollut läheskään niin täyteen ahdettu kuin myöhemmät seuraajansa, mutta se teki yhden hyvin tärkeän asian oikein: ohjauksen. Salamannopea hyppy kaasulta jarrulle ja takaisin heitti punaisen biilin hullun herkulliseen luisuun pitkin pitkiä kaarteita. Driftausmekaniikka oli aikalaisekseen yksinkertaisesti täydellinen. Huolimatta nykymittapuulla heikonpuoleisesta ruudunpäivityksestä peli on koukuttava edelleen. Pleikkarin menestyksen kulmakiviä.

03

Sega Rally

SEGA SATURN / 1994

Rallinirvana – siinä sana, joka kuvailee osuvasti Am5-studion onnistumista Sega Rallyn kanssa. Kolikkopelihalleihin alun perin saapunut ja myöhemmin Saturnille ja PC:lle käännetty rallihirmu iski ajotuntuman kuntoon kertaheitolla. Palkitsevat fysiikat, haastavat radat sekä vauhdikkaat kisat pitivät huolta, että ratissa kului tunti poikineen.

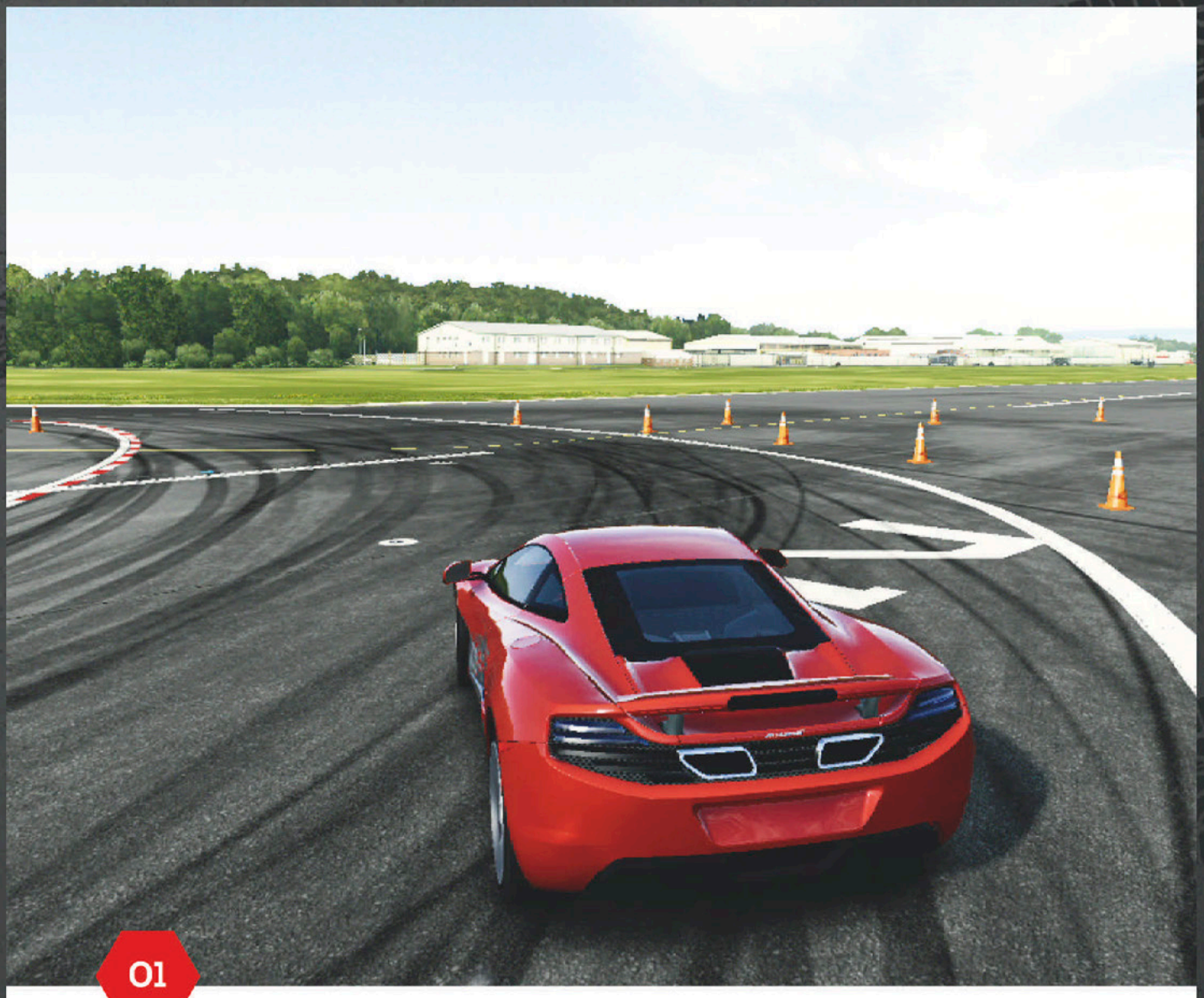


02

Gran Turismo

PLAYSTATION / 1998

Gran Turismo oli uskalias hanke Sonyn puolelta. Oli vasta vuosi 1992, kun pelin kehitys aloitettiin, eikä Sony ollut valmis julkaisemaan pelin alustaa, Playstationia, pariin vuoteen. Kehitys vaati lopulta yli 10 miljoonaa euroa ja viisi vuotta aikaa, mutta Sonyn onneksi panostukset eivät valuneet hukkaan. Gran Turismosta tuli Playstationin myydyin nimike, ja loistoarviot turvasivat pelille vankan aseman genren uutena kruununjalokivenä. Menestyksen salaisuus oli yhdistelmä Papyruksen ja Microprosen simulaattoreista tuttua realismia ja verrattain tavallisia autoja, joiden ajokokemukseen kuka tahansa voi samaistua. Sisältöä ei vielä tässä vaiheessa ollut ylenpalttisesti, mutta konsepti oli lisenssitesteineen heti kasassa, ja jatko-osat ovat vain hioneet ja laajentaneet Turismoa vuosien varrella.



01

Forza Motorsport 4

XBOX 360 / 2011

Kaikenkattava autopeli, josta voi nauttia niin radalla kuin sen ulkopuolella.

Forza Motorsport on paljon velkaa Gran Turismolle. Jos Gran Turismoa ei olisi, tuskin olisi Forzaakaan. Monien muiden kehittäjien tavoin Turn 10 silmäili häpeilemättömästi Polyphony Digitalin mestariteosta omaa vastinettaan luodessaan, mutta siinä missä muut epäonnistuivat kehitteleemään pelejään pelkästä jäljitelmästä varteenotettavaksi haastajaksi, Turn 10 onnistui – ja kiri ennen pitkää myös esikuvastaan ohi. Forza-sarja saavutti tähänastisen huippunsa 2011 ilmestyneessä neljännessä osassaan. Jo ennestään hyvä ajomekaniikka hiottiin erinomaiseksi turvautumalla rengasvalmistaja Pirellin apuun. Vertailemalla tosimaailman ja pelin rengasdataa kehittäjät ymmärsivät paremmin, miten kumien ja koko auton kuuluisi käyttäytyä kiihdytyksissä, jarrutuksissa ja käännöksissä. Lopputulos tuntuu äärimmäisen tyydyttävänä näppituntumana. Lyhyt kokeilu venyy helposti kierrosten mittaiseksi testimaratoniksi. Verrattuna Gran Turismoon uramoodi on mehukkaampi ja tekoäly elävämpi. Viritys- ja muokkausmahdollisuudet ovat esimerkilliset. Yhteisölliset verkko-ominaisuudet ovat genrensä parhaat. Viimekädessä peli ei kuitenkaan ansaitse ykköstilaansa minkään tietyn ominaisuuden ansiosta, vaan kaikkien yhteisvaikutuksesta. Halusipa sitten ajaa kilpaa radoilla, driftailla Japanin vuoristoteillä, kuunnella Jeremy Clarksonin autoesittelyitä, leikkiä rasvapeukaloa, tehdä autoista taidetta tai käydä muiden kanssa kauppaa, Forza Motorsport 4 ei jätä kylmäksi.

The city is my mask
16
www.pegi.info
PC
AMD
PS4
PS3
PlayStation 3
XBOX ONE
XBOX 360
eidos
MONTREAL
SQUARE ENIX.

PRE-ORDER THE NORDIC LIMITED EDITION TO RECEIVE

THE BANK HEIST

EXTRA IN-GAME MISSION AND THE OPPORTUNIST BOOSTER PACK.

THIEF™

28.02.14

WHAT'S YOURS IS MINE

THIEFGAME.COM

/THIEF

Thief © 2014 Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Eidos-Montréal. THIEF, the THIEF logo, EIDOS-MONTREAL and the EIDOS logo are trademarks of Square Enix Ltd. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "PS4", "Playstation" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

TORJUNTAVOITTO
Torjuntoja on paikoin vaikea ajoittaa, koska vihollisten liikkeet jäävät joko Draculan tai efektien peittoon. Vapaata kameraa ei myöskään aina ehdi pyöritellä taistelun kiireessä.

Castlevania: Lords of Shadow 2

PC PS3 X360 MERCURY STEAM

Pelityyppi TOIMINTA **Julkaisija** KONAMI **Julkaisu** 28.2. **Pelaajia** 1 **Ikäraja** 16

Ensivaikutelmani Castlevania: Lords of Shadow 2:sta oli, että onpa Kratos kasvattanut komean tukan ja ottanut todella luokattomia muotivinkkejä joltakin. Castlevania-sarja käytti ensimmäisenä joitakin taistelumekaniikkoja, jotka nyt samaistuvat Kratoksen seikkailuihin, mutta en mahda mitään, että Lords of Shadow 2 tuntui minusta God of War -kloonilta. Tunnelma ja osa maisemista muistuttivat tosin enemmän Darksiders II:sta, mutta lähtökohtaisesti peli vaikutti lainatavaralta.

Kyseessä on kuitenkin hyvä lainatavara, sillä nautin Draculan taistelutuntumasta enemmän kuin Kratoksen vastaavasta. Hyökkäykset ovat nopeampia, aseita voi vaihdella kätevästi silmänräpäyksessä ja verisistä surma-animaatioista voi nauttia ilman quick time event -kuumottelua. On kuin turhat pidäkkeet olisi poistettu.

Tämän lisäksi Lords of Shadow 2:n taistelujärjestelmässä on huomattavaa syvyyttä. Kolmen perusaseen avulla on luotu laaja valikoima liikkeitä ja komboja, joista osa kieltämättä näyttää jälleen kerran suorilta lainauksilta God of Warista, mutta ne vain toimivat tässä paremmin. Iskuissa ei ole kenties sitä samaa painavuutta kuin Kratoksella, mutta Dracula kipittää vikkelämmin kentällä.

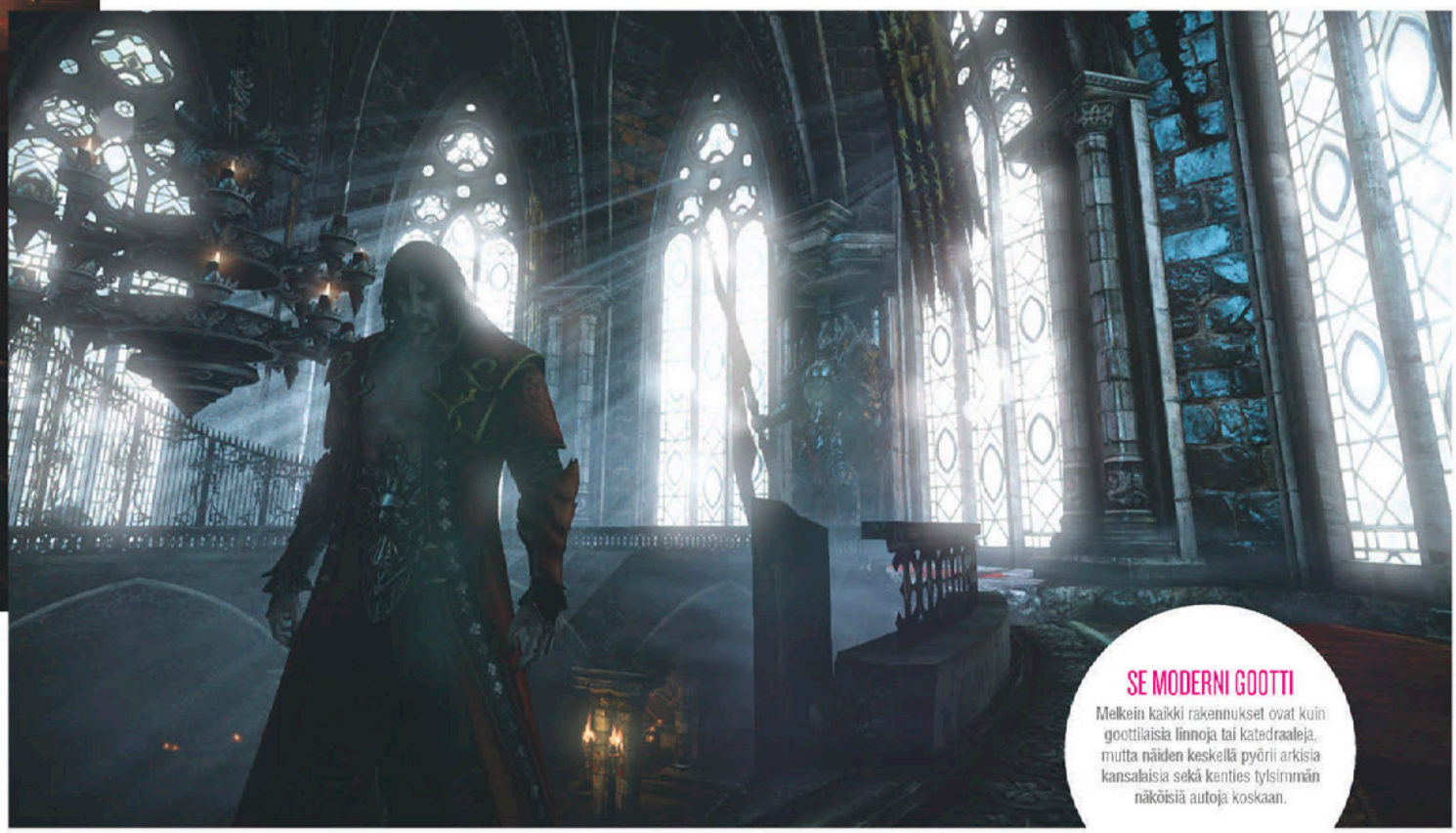
Graafisesti tarjonta on vaihtelevaa. Ulkotilat ovat erityisen komeita omalla surrealistisella tavallaan, Draculan linnan raunioille kun on rakentunut tämän uinuessa sangen kookas kaupunki. Kyseessähän on tyypillinen japanilainen esteettinen veto, jonka espanjalainen studio on sitten toteuttanut, mutta tässä tapauksessa homma on jäänyt puolitiehen. Moderni maailma tuntuu päälle liimatulta komponentilta, johon ei ole viitsitty oikeasti panostaa. Siksi maisemat tuntuvat rikkonaisilta, vaikka näkymät muureilta ja silloilta voivatkin olla huikeita.

MUOTIRIKOLLINEN
Dracula näyttää vapaapainijalta tai 1990-luvun sarjakuvien antisankarilta. Synkkä gootti-ilme, maailman pähein tyrävyö ja pitkä takki yhdistettynä paljaaseen rintaan ovat todellinen jäänne menneisyydestä.

Vaikka Dracula onkin mallinnettu rakkaudella ja monet vihollisista ovat komeita luomuksia, on loput niistä jätetty niin vähille yksityiskohdille, että pahaa tekee. Tällainen epätasaisuus onkin Lords of Shadow 2:n helmasynti. Onhan kyseessä todella laaja kokonaisuus, kuten 20 tunnin peliaika vihjaakin, jolloin tasalaatuisuutta on vaikeampaa saavuttaa, mutta etenkin alkuvaiheessa vastaan tulevat riviviholliset ovat karua katseltavaa. Mukana on myös Quake II:sta muistuttavia mörköjä, jotka rikkovat olemassaolollaan pelin yhtenäisyyttä.

Tarinallisesti meininki on kuin Kauniista ja epäkuolleista. Draculaa vaivaavat menneisyyden synnit, vaimot ja lapset ja

GAMEREACTOR.FI



SE MODERNI GOOTTI

Melkein kaikki rakennukset ovat kuin goottilaisia linnoja tai katedraaleja, mutta näiden keskellä pyörii arkisia kansalaisia sekä kenties tylsimmän näköisiä autoja koskaan.

lastenlapset, rakastajat ja surmattujen vihollisten kummien kaimat. Castlevanian ystäville tämä on epäilemättä jonkinlainen nostalginen tykitys, jossa sivutaan jokaista sarjassa ikinä nähtyä hahmoa, mutta näin ensikertalaiselle se on surullisten tarinoiden paraati, joka tuntuu junnaavan liikaa samojen teemojen parissa.

TARINALLISESTI MEININKI ON KUIN KAUNIISTA JA EPÄKUOLLEISTA

Pelaajalle tulee kyllä jo varhain selväksi, että Dracula on ikävä tyyppi, joka on jollain tavoin syyllinen jokaisen rakastamansa ja vihaamansa henkilön kuolemaan. Tätä ei tarvitsisi käydä uudestaan lävitse ihan jokaisen vastaantulijan kanssa.

Välianimaatiot on toteutettu kohtuullisesti, joskin ne tuppaavat laahaamaan, aivan kuten kaikki kamera-ajot pelissä muutenkin. Joka kerta, kun se haluaa osoittaa minulle jonkin

KUIVAKKA KUVA

Pelin naiskuva on kohtuullisen hirveä, mutta tätä lienee turha edes allevivata, kun kyseessä on espanjalaisen studion luoma jatko japanilaiselle pelisarjalle. Huh huh.

kahvan tai alttarin, tuntuu että ehtisin käydä vessassa tai hakemassa kahvia ennen kuin toiminta taas jatkuu. Kontrasti on kivulias etenkin nopeatempoiseen taisteluun rinnastettuna.

Olen nyt valittanut pitkään ja huolella Lords of Shadow 2:n varjopuolista, mutta täytyy silti myöntää, että pelaan sitä huomattavasti mieluummin kuin God of War: Ascensionia. Vaikka tämä uusi Castlevania tuntuukin lainailevan raskaasti sieltä sun täältä, käyttää se näitä elementtejä tehokkaasti. Sen taistelumekaniikka on ehdoton myyntivaltti, mutta niin on myös sen laajuus.

Tätä peliä riittää ihan kohtuuttoman paljon, joten se antaa ostajalleen varmasti koko rahan edestä tekemistä. Lisäksi se virkistää toimintaa ajoittain vastaan tulevilla minipeleillä ja hiippailuosuuksilla, jotka eivät välttämättä aina ole mitään neronleimauksia, mutta ainakin ne varmistavat, ettei toiminta muutu yksitoikkoiseksi.

Lords of Shadow 2 voi olla esteettisesti epätasainen, tarinallisesti toistava ja jopa osittain viimeistelemätönkin, mutta jos pidät seikkailullisesta taistelunrytkeestä, ei Castlevaniaa kannata jättää kaupan hyllylle happanemaan.

8

Mika Sorvari

SALKKAREITA

Jokaisessa kuudessa maailmassa on piilotettuna kaksi salaista kenttää. Ultravaikeat Kong-temppelit puolestaan aukeavat keräämällä kirjaimet kaikista kentistä.

Donkey Kong: Tropical Freeze

WII U RETRO STUDIOS

Pelityyppi TASOHYPPELY **Julkaisija** NINTENDO **Julkaisu** 21.2. **Pelaajia** 1-2 **Ikäraja** 3

Donkey Kongin syntymäpäivät saavat ikävän käänteen, kun viheliäiset jääpiraatit seilaavat joukolla Kongin saarelle ja viskaavat apinat tiehensä. Siinä missä joku soittaisi paikalle poliisin, gorillasuku päättää ratkaista ongelman itse. Niin käy neljän Kongin seurue matkaan.

Tropical Freeze on suoraa jatkoa parin vuoden takaiselle Donkey Kong Country Returnsille, ja sen huomaa joka käänteestä. Toiminta on prikulleen samanlaatuista kaksiulotteista loikintaa vaihtelevissa kentissä. Kentistä poimitaan edelleen KONG-kirjaimia, palapelin paloja ja myöhemmin myös aika-ajoista saatavia mitaleita. Jopa visuaalisessa ilmeessä on turhankin tuttuja kaikuja edellisestä pelistä, vaikka terävä-piirtopäivityksen myötä peli onkin hulppean kaunis ja värikäs.

Uusiakin juttuja on mukaan toki mahdutettu. Donkeyn ja Diddyn lisäksi hahmoarsenaalista löytyvät nyt myös Dixie-neitonen sekä apinavanhus Cranky. Hahmojen eri ominaisuudet tulevat hyötykäyttöön erityisesti pelin lukuisia salaisuuksia etsiessä. Varsinkaan loppupuolella salaisuuksiin ei pääse käsiksi ilman esimerkiksi Crankyn hyppykeppiä tai Dixien veden alla propellina toimivia hiuksia.

Vaikeustasoa on kiristetty jonkin verran edellisestä pelistä, mikä tarkoittaa hikistä puhdetta ennen lopputekstien rullaamista. Urakan helpottamiseksi lisäelämiä jaetaan avokätisesti. Se on mukavaa, sillä esimerkiksi erääseen loppupään kenttään sain nurkkia nuohotessani tuhlattua yli 60 elämää. Lisäksi kaupasta ostettavia lisätavaroita saa mukaansa nyt useampia. Tällä tavoin banaanikolikoiden keräämisellä on iso merkitys, jotta hankaliin kenttiin saa ostettua lisää energiaa, hetken kuolemattomuuden tai vaikkapa palapelin palat paljastavan papukaijan. Esineitä voi ostaa reppuun vapaasti, eikä kaupassa tarvitse enää ravata jatkuvasti.

KONG & KUMPPANIT

Jokaisella neljällä hahmolla on omat vahvuutensa, jotka ovat kiitollisen laajasti käytössä. Vain aniharvassa kentässä on tarjolla vain yksi lisähahmo, mutta niihinkin voi ostaa Funkey Kongin kaupasta vahvistuksia kertakäyttöön.

Siitä huolimatta vaikeustaso on kaksiteräinen miekka. Kentät ovat nimittäin todella pitkiä; ensimmäiseen yritykseen keräämisineen saa varata aina toistakymmentä minuuttia aikaa kentästä riippumatta. Kong-temppeleiden hinkuttamiseen menee pahimmillaan yli tunti, ne kun vaativat sähäköiden refleksien lisäksi rutkasti ulkoa opettelemista. Jatkuva yritys ja erehdys tekee etenemisestä paikoin todella työlästä ja puuduttavaa. Toisaalta vaikeustaso on kirpeydestään huolimatta erittäin reilua ja kekseliästä sorttia. Pelin tarjoamaan haasteeseen vastaa mielellään ja peli antaa siitä kiitoksena runsaasti saavuttamisen tunnetta ilman keinotekoisia lisähaasteita.

Pelin ohjausta on viritelty Wii U -padille sopivaksi ja parhaimmillaan homma toimii todella hyvin. Eri toiminnot löytyvät johdonmukaisesti sieltä mistä pitääkin ja suurimman osan aikaa kuolemista saa syyttää vain itseään. Siitä huolimatta

KYLMÄÄ JA KUUMAA

Nimen ei kannata antaa hämätä. Vain osa pelistä vietetään talvisissa tunnelmissa. Pelin kuusi maailmaa tarjovat vallan mukavasti vaihtelevia ympäristöjä.

Donkey on edelleen liian helppo humpsauttaa tyhjyyteen, kun tarkoitus oli tömistää maassa olevasta kukasta banaanit irti. Napakan tarkkuuden sijaan ohjaus on letkeää ja suurpiirteistä, mikä sopii hyvin pelin aurinkoiseen fiilikseen, mutta heikommin millisekunnin tarkkuutta vaativaan tasohyppelyyn. Erityisesti aikahaasteita pelatessa ohjauksen letkeys käy hermoille.

Ohjainta ei sentään tarvitse enää heilutella mihinkään

VAIKEUSTASO ON KIRPEYDESTÄÄN HUOLIMATTA REILU JA KEKSELIÄS

suuntaan, ja Tropical Freezen ohjaukseen tottumisen jälkeen Returnsin kimppuun ei tee enää mieli palata. Se jos mikä on onnistuneen kontrollipäivityksen merkki.

Myös kokonaisuutena Tropical Freeze täyttää onnistuneen jatko-osan merkit. Vaikka paikka paikoin peli tuntuukin vain kenttäpäivitykseltä Returnsiin, uudistukset ovat yksi toisensa jälkeen onnistuneita ja saavat edellisen pelin tuntumaan huonommalta kuin se oikeasti olikaan. Pelattavaa ja löydettävää on paljon, ja pelatessa fiilis vaihtelee mukavasti aurinkoisen letkeän loikinnan ja kovaäänistä kiroilua aiheuttavan millitarkan loikinnan välillä.

Kaiken kruunaa David Wisen uskomattoman upea soundtrack. Tarjolla muutama uusi versio tutuista teemoista, kuten pakahduttavan ihana Stickerbrush Symphony -sovitus, sekä pitkä liuta uusia biisejä, joista ei heikkoa kohtaa löydä etsimälläkään. Mentiin sitten syksyisessä metsässä, veden alla tai jäisiä laattoja pitkin, musiikki on koko ajan just eikä melkein paikallaan ja tukee pelin upean graafisen loiston luomaa tunnelmaa täydellisesti. Löytyypä joukosta myös yksi erehdyttävästi Metroid Primen teemoilta kuulostava raita.

Tropical Freeze tekee sen mitä pitää ja tekee sen hyvin. Alkutalven pelityhjiötä se täyttää hienosti, eikä pelattava lopu taatusti kesken. Se on kaunis, hauska ja haastava, eli kaikkea sitä mitä Returns oli mutta parempana. Nyt vain sormet ristiin ja toivotaan, että sinne tänne ripotellut Metroid-viittaukset toisivat Retron osaamisen jälleen toisenkin legendaarisen pelisarjan pariin. Donkey Kongin kanssa homma on toistaiseksi toiminut hienosti.

8

Tero Kerttula

MARIO PARTY: ISLAND TOUR

NINTENDO 3DS NO CUBE

Pelityyppi BILEPELI **Julkaisija** NINTENDO **Julkaisu** 17.1.

Mario Party -pelisarja on ollut muutamaa epäonnisempaa poikkeusta lukuun ottamatta varma suorittaja pitkän historiansa aikana. Nyt kun se loikkaa kannettavalle konsolille, peruskuvio kuitenkin muuttuu hieman. Kun moninpeliseuraa ei aina ole tarjolla, pelin pitäisi pystyä viihdyttämään myös yksinpelihetkiä.

Island Tourin perusrakenne on samanlainen kuin muissakin Mario Party-peleissä. Tarjolla on taas lautapelihenkistä nopanheittoa ja minipelejä, ja Bowserin tornissa yksinpelaajat pääse-

KOSKA NETTIPELIÄ EI OLE, TARVITAAN MONINPELIIN NELJÄ 3DS-LAITETTA

vät harrastamaan pikkupelejä kevyen seikkailun merkeissä.

Minipelit ovat tasaisen hyvä sakki, tosin ilman varsinaisia huippuhetkiä. Ne ovat varsin samankaltaisia keskenään, eikä vaihtelua ole läheskään tarpeeksi. Erilaisia ohjausvaihtoehtoja näissä on varsin vähän, joten kun ne muutamat on oppinut, hanskaa muutkin minipelit entistäkin nopeammin.

Yksinpelissä tämä on oikea ongelma. Bowserin tornissa ei ole pienen tuurielementin lisäksi muuta sisältöä kuin minipelit ja pomomatsit, joten samojen juttujen toistaminen alkaa nopeasti puuduttaa. Pomomatseissa on onneksi rutkasti ideaa ja niiden kimppuun käy mielellään.

Mario Party: Island Tourin moninpelin kohdalla tulee lisää ongelmia, sillä nettipeliä ei ole. Moninpeli hoituukin maksimissaan neljän 3DS-laitteen välityksellä. Koska pelilaudat on suunniteltu nopeita yksinpelejä varten, moninpeli loppuu juuri kun alkaa olla hauskaa.

Mutta ei niin huonoa ettei jotain hyvääkin. Esillepano on nintendomaiseen tyyliin esimerkillisen hyvää, käyttöliittymä ja ohjaus on selkeää, avattavaa roinaa piisaa ja kontrollit ovat hiotut. Vaikka matsit loppuvatkin lyhyeen, peliin tarttuu kaikesta huolimatta varsin mielellään.

6

Tero Kerttula

GALAKSIN KAUNEIN

Kokemuksen kertyminen palkitaan kosmeettisilla päivityksillä. Osia voi vaihtaa ja koristella mieliyttävän monipuolisesti, vaikka lopputulosta ehtii ihailla lähinnä hangaarissa.

Strike Vector

PC RAGEQUIT CORPORATION

Pelityyppi TOIMINTA **Julkaisija** RAGEQUIT **Julkaisu** 28.1. **Pelaajia** 2-16 **Ikäraja** 12

Ensimmäisen persoonan räiskintä käydään nykytekniikasta huolimatta lähinnä kahdessa ulottuvuudessa. Strike Vector lisää tuttuun tiimi- ja soolotappoon yhden lisäulottuvuuden, joskin hieman epätasaisin lopputuloksin.

Avaruusjääkärit on pelissä vaihdettu muokattaviin lentohärveleihin, jotka kykenevät vaihtamaan alusmoodin ja sivuttaisliikkeisiin kykenevän leijuntamoodin välillä. Ensimmäinen toimii par-

JATKUVAT VAARATILANTEET PITÄVÄT ADRENALIINITASOA YLLÄ

haiten vihollista lähestyttäessä tai karkuun paineltaessa. Jälkimmäisellä voi väijyttää takaa-ajajia, tehdä pikaisia käännöksiä tai jäädä tykkitornin tavoin paikoilleen tarkkoja osumia varten. Aseita saa kyytiin kaksi, yhden molemmille hiiren napeille itsenäisesti ammuttaviksi. Mukaan saa myös passiivisen ja aktiivisen erikoiskyvyn, jotka vaihtelevat häiveteknologiasta superzoomiin ja erilaisiin miinoihin. Kaikki on käytössä heti alusta lähtien, joten pelikenttä on siltä osin tasainen niin aloittelijalle kuin veteraanille.

Kenttiä on vaihtelevasti isoista avaruusasemista cyberpunkhenkisiin sokkelokaupunkeihin ja teollisuuslaitoksiin. Suurimpien kenttien kompastukseksi muodostuu tyhjyyden tunne, jota vielä korostaa verrattain verkkainen alusten liikenopeus. Lisäksi peliseuraa tässä moninpeliin keskittyvässä räiskinnässä näyttäisi olevan toistaiseksi vähän, ja yleensä väännöt rajoittuivat alle 10 hengen kahinoihin. Pienemmissä kentissä sekin onneksi riittää, sillä haastava kolmiulotteinen liikkuminen, aseilla sihtailu ja kuolettavat rakennelmiin törmäämiset pitävät adrenaliinitasoa yllä. Asevalikoima koostuu varsin "realistisista" raketeista, konetykeistä sun muista. Valikoimaa on kivasti, mutta efekteihin olisi toivonut tukun lisää ytyä.

Rakennelmien ympärillä käytävä pujottelu, haastava tähtäys ja kolmen ulottuvuuden täysimittainen hyödyntäminen ovat hieno yhdistelmä, joka Strike Vectorin osalta on miltei kohdallaan. Pieni jatkokehittely olisi tehnyt pelille hyvää, sillä osa käyttöliittymästä, grafiikasta ja sisällöstä kaipaisi kuukauden pari hienosäätöä.

7 Nykyisellään peli tuntuu siltä, että se olisi avoimessa betassa ennen lopullista julkaisua.

Matti Isotalo

ASSASSIN'S CREED: LIBERATION HD

PC PS3 X360 UBISOFT SOFIA

Pelityyppi TOIMINTA **Julkaisija** UBISOFT **Julkaisu** 23.1.

Assassin's Creed Liberation HD tuo aikaisemmin Vitalle rajatun osion Ubisoftin pitkäikäisestä seikkailusarjasta nyt myös kotikonsoleille. Kyseessä ei ole täysimittainen kokemus, mutta 12-15 tuntia on kuitenkin kunnioitettava päräys.

Vaikka Liberationin tarina ja puitteet ovat piristävämpiä kuin puisevan Connorin seikkailut Assassin's Creed III:ssa, jää se silti toiseksi isoveljelleen, joka ei ollut mestariteos itsekään. Paranneltu grafiikka toimii Ubisoftille perinteiseen

NEW ORLEANS JA SEN SUOMAISEMAT OVAT PIRISTÄVÄÄ VAIHTELUA

tapaan maisemissa ja valaistuksessa, mutta hahmot ovat edelleen suhteellisen karkeita moniin kilpailijoihin verrattuna.

Liberation myös kärsii jokaisesta niistä bugeista, jotka vaivasivat AC III:a, ja onpa siihen "keksitty" muutama uusikin. Siinä missä en koskaan saanut AC III:a niin pahaan solmuun, että olisin joutunut aloittamaan tehtävän alusta, jouduin tekemään sen jopa useita kertoja Liberationin aikana. Tehtävät ovat onneksi lyhyitä, joten vaikka sellaisen joutuisikin polkaisemaan alusta asti uusiksi, ei siinä mene ikuisuutta.

Liberation ei tosin myöskään jää pahemmin selittelemään itseään, jossa on sekä hyvät että huonot puolensa. Pelaajien odotetaan jälleen kerran nuohoavan pelin tietopankkia, eikä se vain ole oikein toimivaa tarinankerrontaa.

Tämä on kovin harmillista, koska New Orleans ja sen suomaisemat ovat tosiaankin piristävää vaihtelua. Aveline pystyy myös esiintymään niin hienostoneitinä, orjana kuin salamurhaajanakin, ja näillä kaikilla rooleilla on omat mekaniikkansa. Nämä tuoreet kommervenkit jäävät kuitenkin hajanaisen tarinan ja bugisen toteutuksen jalkoihin, eikä Liberationia lopulta voi suositella kuin niille sarjan faneille, joiden on pakko päästä kokemaan sen kaikki käänteet itse.

6

Mika Sorvari

GAMEREACTOR.FI

BLACKGUARDS

PC MAC DAEDALIC ENTERTAINMENT

Vanhan koulukunnan pelit ja niiden synnyttämä nostalgia on kaksiteräinen miekka. Muistamme helposti niistä vain hyvän, ja saman ajan myötä unohdamme vähemmän mairittelevat ja jopa turhauttavat asiat. Blackguards on tässä mielessä niin hyvä kuin huonokin pyrähdys menneeseen. Monipuolisen taistelun sekä pätevän tarinan vastapainona peli kärsii tuurin liiallisesta merkityksestä ja ajoittaisesta sekavuudesta. Mikäli pelin kanssa jaksaa painia alun tunteja pidemmälle, monipuolinen hahmonkehitys ja taktisuus alkavat nostaa päätään, kohottaen pisteitä keskinkertaisuuden paremmalle puolelle. Vastustajia vasemmalta ja oikealta pätkiville peli ei välttämättä ole oikea, mutta mikäli viisimetrisen peikon piekseminen puolikuntoisella ja hammastikuin varustetulla jantterilla kihelmöi taktiikkahermojasi, voi Blackguardsille antaa mahdollisuuden.

7

Matti Isotalo

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

X360 XONE PRESS PLAY

Xbox Onen latauspelivalikoima (ja myöhemmin tänä vuonna myös Xbox 360:n) sai vahvistusta pieneltä tanskalaiselta Press Play -studiolta värikkään 2.5D-pulmatasoloikkailun merkeissä. Fysiikkapohjaiset aivopähkinät ratkeavat oikea-aikaisilla hypyillä ja taikatussilla, jolla pystyy muokkaamaan maailmaa eri tavoin. Erilaisia kykyjä kertyy pelin loppuun mennessä mukavasti, ja ne tarjoavat kohtalaisen vaihtelevan alustan pulmille. Harmillisesti tussin käyttö on rajattu tiettyihin pisteisiin kentissä ja vaihtoehtoisia ratkaisuja on niukasti. Pahimmat kompastuskivet ovat kuitenkin 4-5 tunnin kesto ja tussin ohjauksen jäykkyys, mikä aiheuttaa kovin monia turhautumisia. Maxin seikkailu ei ole kelvoton, mutta 15 euron hintalappu ja heikko uudelleenpeluuarvo tekevät ostoksesta melko kovan palan purtavaksi.

5

Arttu Rajala

MIGHT & MAGIC X: LEGACY

PC LIMBIC ENTERTAINMENT

Kymmenes Might & Magic on numerostaan huolimatta epäsuoraa jatkoa Heroes-strategiapelien viimeisimmälle osalle. Mekaniikka taas on perua vuodelta 1994 World of Xeenistä, ainakin osittain. Poissa ovat passiiviset kyvyt, kuten kartoitus ja kaupankäynti, nyt tapellaan niin että tukka lähtee! Kaduilla ei sentään vilise hirviöitä, mutta muilta osin peli tekee varsin selväksi sen, että taistelu on sen pihvi ja porkkana.

Vaikka taistelu toimii ja peli on hieno, olen kuitenkin surullinen. Todella surullinen. Might & Magic X on nimittäin kesken ja pahasti. Unityllä koodattu pelimoottori takkuaa ja pätkii kovemmallakin laitteistolla, vaikka peli on tiukasti vuoropohjainen. Tuskaisen bugaamisen ja kökköilyn alta pilkottaa tiukka hardcore-mätkintäroolipeli, joka ansaitsisi paremman viimeistelyn.

6

Tero Kerttula

OLLIOLLI

PLAYSTATION VITA BOHEMIA INTERACTIVE

OlliOlli on eräänlainen endless runner rullalaudoilla, mikä ei ole lainkaan paha idea. Ikävä kyllä sen ohjaus varastaa onnistumisen avaimet ryöväämällä peliltä kaiken sen flow'n, joka on yleensä tunnusomaista skeittigenrelle. Ohjaus on suhteettoman monimutkainen puitteisiinsa nähden, eikä edes usean tunnin pelaamisella pääse sinuiksi siistien kombojen kanssa, jotka Tony Hawk's Pro Skaterissa oppi kiitettävästi jo 20 minuutissa. Vaikka pelin retrohenkinen grafiikka onkin nautittavaa, voisi skeittari erottua paremmin taustoista. Ukko menee nykyisellään nimittäin helposti hukkaan yksinkertaisuudestaan huolimatta. Musaraitaa voisi puolestaan kuvailla lähinnä sieluttomaksi. Se jyrsii retrotunnelmaa ja hakee skeittifiilistä, joka ei oikein mene yksiin lajin kanssa. Olen skeittaaja itsekin, ja nautin peleistä joissa on hyvä flow. OlliOlli ei vain tarjoa tätä lainkaan.

5

Christian Gaca (GR Saksa)

NIDHOGG

PC MAC LINUX MESHOFF

Nidhoggin konseptin voi tiivistää kätevästi: miekalla aseistautuneen pikseliukon täytyy pistää toisia miekalla aseistautuneita pikseliukkoja kuoliaaksi ja jatkaa matkaansa kohti maalia. Muutaman moninpelivariaation lisäksi kaava säilyy aina samana. Soolokampanja ei ole Nidhoggin vahvin valtti. Mekaniikat ovat kunnossa, mutta vihollisten tekoäly vaihtelee uskomattoman typerän sekä sairaan vaikean välillä. Kaikki Nidhoggin todellisesta viehätyksestä löytyy sen paikallisesta moninpelimoodista. Jo perus vs-moodi on hurjan hauska kaverin kanssa pelattuna. Ohjauksen yksinkertaisuus takaa, että peliin pääsee nopeasti kiinni, mutta vaihtelu riittää pitämään kiinnostuksen yllä pitkään. Tästä ei paikallinen moninpeli juurikaan enää parane. On silti harmillista, kuinka ontuvasti verkkokoodi toimii, koska se karsii tehokkaasti osan peliseurasta.

8

Mike Holmes (GR Iso-Britannia)

FABLE ANNIVERSARY

XBOX 360 LIONHEAD STUDIOS

Lionhead on julkaissut jotain, mikä on "päivitys" sanan ohuimmassa merkityksessä. Xbox 360:lla ei pitäisi olla mitään ongelmia pyörittää alkuperäistä Fablea, mutta vielä mitä. Kun kameralla panoroi maastossa juoksentelun tai taistelun aikana, on tuloksena pahaa nykimistä. Fable teki nimensä täyteläisillä väreillä ja hyvällä fantasiaestetiikalla, mutta Fable Anniversary näyttää rumalta ja rapistuneelta hyvästä mallinnuksesta sekä paremmasta resoluutiostaan huolimatta. Anniversary tahraa Xbox-klassikon nimeä sen sijaan, että se tarjoaisi siitä todellisen päivitetyn version. Tekniikka ei tee Albionille kunniaa, ja peliä hidastaa entisestään rumasti ikääntynyt valikkojärjestelmä, joka aktiivisesti kampittaa uudempiin peleihin tottuneita. Kaikki tässä haisee varsin kehnolta yritelmältä rahastaa vanhan pelin nimellä ja sen herättämällä nostalgialla.

5

José Manuel Bringas (GR Espanja)

Tomb Raider: Definitive Edition

PS4 XONE CRYSTAL DYNAMICS

Pelityyppi TOIMINTA **Julkaisija** SQUARE ENIX **Julkaisu** 31.1. **Pelaajia** 1-8 **Ikäraja** 18

Jos yksi viime vuoden jännittävimmistä toimintaseikkailuista on edelleen kokematta, aukon paikkaamiseen tarjoutuu nyt hyvä tilaisuus PS4:llä tai Xbox Onella Tomb Raider: Definitive Editionin muodossa. Kyseessä on sama peto pienellä tvistillä. Päällimmäisenä ovat tietenkin parannetut grafiikat, jotka antavat Tomb Raiderille uuden sukupolven säväyksen. Levylle on myös ympätty kaikki ladattava lisäsisältö, mukaan lukien yksi aiemmin vain ennakkotilaajille varattu luolasto. Lisäksi Definitive Edition tukee ääniko-mentoja ja artefaktien pyörittelyä Kinectillä.

Parannukset eivät ole niin isoja, että ne oikeuttaisivat pelin oston toiseen kertaan, mutta ne kyllä tekevät uusintajulkaisusta sen definitiivisimmän version. Siinä on parannettu hahmomalleja, jotka näyttävät enemmän eläviltä ihmisiltä, ja elävyyttä on saatu myös tarinan taustan muodostavan Yamatain saaren luonnonelementteihin. Tuli näyttää enemmän tulelta, kasvit heilahtavat niitä sivutessa ja kura ja veri tahrivat realistisemmin Laran ihoa, kun tämä joutuu taistelemaan vimmatusti selviytymisestään. Uudistukset tekevät tehtävänsä, koska ne korostavat tarinan raakaa purevuutta.

LARA NÄYTTÄÄ HIEMAN SÄRMEMMÄLTÄ JA AIKUISEMMALTA KUIN VIIME VUONNA

Lara näyttää Definitive Editionissa hieman särmemmältä ja aikuisemmalta kuin alkujaan, mikä on lopulta vain hyvä. Muutos ei silti poista outoa epäsuhtaa tarinan ja pelin välillä seikkailun alkuvaiheissa, kun Lara säälii ensimmäistä tappamaansa eläintä ja järkyttyy ihmisen ampumisesta, vain tykittääkseen näitä pian kasakaupalla. Pupujen ja peurojen ampuminen pisteitä ja varusteita kerätäkseen on aina ollut pelin outouksia, eikä sitä ole tähän versioon muutettu.

PÄIVITETTYÄ UUTTA

Vuodentakainen Tomb Raider (PC, PS3 ja X360) oli sarjan pitkään kaipaama rebootti, joka potkaisi vanhan ja kulahtaneen Lara Croftin ovesta ja nosti neidon nuoren ja kokemattoman version tarinansa tähdeksi.

Jos alustalla ei ole väliä, PS4-versio lienee paras valinta. Xbox One -version ruudunpäivitys on lukittu 30 kuvaan, kun taas PS4-versio seilaa vapaammin 30-60 kuvan välillä. Xboxillakin grafiikka on hienoa, mutta PS4-versio tuntuu rahtusen sulavammalta useimmissa tilanteissa.

Pelistä löytyy myös moninpeli, mutta melko persoonaton tappomatsimeininki ei ollut Tomb Raiderin vahvinta antia viime vuonna, eikä se ole sitä nytkään. Harmillisesti leijonanosa lisäsisällöstä koskee juuri moninpeliä. Toisaalta vaikka uutta yksinpelisisältöä jää vähän kaipaamaan, seikkailussa riittää vaihtelua ja tahditus on suurelta osin kunnossa. Ainoastaan jotkin räiskintäosuudet tuntuvat turhan pitkiltä, mutta niitä vastassa on aina myös jännittävämpiä hiippailutilanteita, pieniä aivopähkinöitä ja tuulisia tunneleita. Peli liikkuu koko ajan eteenpäin ja heittää silmille jatkuvasti tiukkoja käänteitä.

Tomb Raider: Definitive Edition on tällä hetkellä viihdyttävimpiä pelejä uuden sukupolven konsoleilla. Pelin viime vuonna ohittaneille kyseessä on ehdottomasti hieno kokemus, joka vie kenties lähimmäs uuden sukupolven Unchartedia ennen Uncharted 4:n julkaisua.

8

Kimmo Pukkila

GAMERREACTOR.FI

PORKKANA

Peli kannustaa luopumaan helpotuksista ja ajamaan järkevästi kilpaa: kannattavampaa on ajaa Pro-tasolla seitsemänneksi kuin Average-tasolla voittoon.

Forza Motorsport 5

XBOX ONE TURN 10

Pelityyppi AJOPELI **Julkaisija** MICROSOFT **Julkaisu** IMPORT **Pelaajia** 1-16 **Ikäraja** 3

Forza Motorsport 5 ei ole uusi Halo, mutta sen valmisturninen Xbox Onen alkuun on ollut Microsoftille selvästikin tärkeää. Peli tuo esille Xbox Liven uusia ominaisuuksia pilvipohjaisen Drivatar-tekoälyn muodossa, ja kelpaapa autopelin grafiikkaakin katsella. Forza 5 ei kuitenkaan ole täysimittainen jatko-osa Forza Motorsport 4:lle. Sisältöä on jouduttu leikkaamaan julkaisuaikataulun nimissä, mikä langettaa pelille hieman prologinomaisen vaikutelman.

Perusasiat ovat ennallaan. Uralla tehdään läpileikkaus autoilusta osallistumalla ensin nappulasarjoihin ja ostamalla sitten nopeampia autoja. Välillä viritellään vanhoja nelipyöräisiä, vedetään tyylikkäämpää maalia pintaan ja hykerrellään Jeremy Clarksonin juonnoille. Ensimmäisen viiden tunnin aikana ehtii maistella useita teemoja ja aikakausia sekä hankkia talliinsa ensimmäisen Ferrarinsa.

Sitten iskevät puutteet. Forza-sarjan juuret ovat aina olleet verkkoyhteisössä, mutta perinteinen huutokauppa, jossa myydä autoja, teippejä ja virityksiä, loistaa tässä osassa poissaolollaan. Käytettyjä autoja ei voi myydä myöskään autokaupassa. Auton voi kyllä poistaa

AUTOJEN JA RATOJEN MÄÄRÄ EI OLE KUMMOINEN VERRATTUNA FORZA 4:ÄÄN

tallistaan, mutta ilman korvausta. Samaan aikaan toisaalla pelin rakenne rajoittaa ilmaisia koeajoja. Free Play -moodissa voi enää "lainata" pientä osaa autovalikoimasta, joten perusteellisempi ajaminen vaatii aina ajokkien ostamista. Se taas pakottaa joko grindaamaan kisoja tai pistämään kylmästi euroja tiskiin.

Myöskään autojen ja ratojen määrä ei ole kummoinen, kun sitä vertaa Forza 4:ään. 500 auton ja 26 radan sijaan tarjolla on 200 kiesiä ja 14 lenkkiä. Välistä ovat pudonneet muun muassa Hockenheim, Mugello, Nürburgring, Suzuka, Infineon Raceway, Fujimi Kaido ja Mapple Valley – tosin toisaalta mukaan on saatu myös sarjalle uusia tuttavuuksia, kuten Yas Marina, Bathurst ja Spa. Silti ratojen toistolta ei voi välttyä.

Suppeahkon sisällön lomasta löytyy onneksi edelleen mainio ajokokemus. Vauhti ja fysiikat ovat kohdallaan, ja esimerkiksi Nissan Skyline GT-R:llä on mahtavaa kaasuttaa Road Atlantan viimeiseen mutkaan, kun perä on livetä pompuista reunavalliin. Ajamisessa on elävyyttä ja intohimoa, joka Gran Turismo 6:sta jäi puuttumaan. Pädikansakin saa fiilistä kurvailuun, kun Xbox Onen uudet tärinäliipaisimet kertovat vavahteluillaan, kuinka renkaat lähestyvät pidon rajoja. Autojen kanssa taiteilu on kaiken kaikkiaan erittäin tyydyttävää.

Myös grafiikka kerää pisteet kotiin. 1080p:n tarkkuus ja virheetön 60 kuvan nopeus edustavat keskivertoa paremmin Xbox Onen tehoja. Drivatar on kaksiteräisempi miekka. Systeemi muodostaa jokaisesta pelin pelaajasta virtuaaliminän, joka jaetaan pilven kautta vierailemaan muiden yksinpeleissä. Tämä tuo yksinpeliin selvästi lisää elävyyttä, mutta joidenkin makuun tekoäly voi olla liian aggressiivinen, kun ensimmäisessä mutkassa kolisee kuin moninpelissä konsanaan.

Forza 5 kärsii selvästi kiirehtimisestä. Kyseessä on sarjan suppein peli sitten ensimmäisen osan (2005), ja kiistanalaista mikromaksutaloutta on jo jouduttu tarkistamaan päivityksellä. Ihan tällaista ei uuden sukupolven debyytiltä olisi kaivattu, mutta ei silti pidä unohtaa, että ydinasiat Forza 5:ssä toimivat. Ajaminen on sulavaa, tuntuvaa ja haastavaa, mikä luo vähintäänkin lupaavan pohjan sarjan jatkolle.

7

Kimmo Pukkila

GRAN TURISMO 6

PLAYSTATION 3 POLYPHONY DIGITAL

Pelityyppi AJOPELI **Julkaisija** SONY **Julkaisu** 6.12.

Aina kun Gran Turismo julkaistaan, siihen liittyy mittava PR-stuntti. GT Academy haalii automaailman huomiota ja kokeneet ammattikuljettajat kehuvat, miten realistiselta peli tuntuu. Markkinointitempausten keskellä itse peli on kuitenkin päässyt unohtumaan. Tekee pahaa sanoa näin, mutta Gran Turismo 6 on vain keskinkertainen ajopeli, joka kuuluu 2013:n suurimpiin pettymyksiin.

Ymmärrän kyllä vaikeudet, jotka liittyvät dramaattisten muutosten tekemiseen hyväksi havaittuun ja genrensä mullistaneeseen konseptiin, mutta mitä tulee oikeasti pelin fiilikseen, en voi olla

PARANNUKSET GT5:EEN VERRATTUNA OVAT KOVIN VÄHÄPÄTÖISIÄ

hämmästelemättä kehittäjän uppiniskaisuutta. Alku on tylsä. Uran rakenne on holhoava. Pelaajaa kohdellaan kuin autoa ei olisi koskaan nähnytkään, mutta vasta sitten, kun ekat kisat on ajettu.

Peliä mainostetaan vauhdikkaana ja adrenaliinipitoisena kilpa-autoilupelinä, mutta kaikki on lukittuna tavalla, joka tekee etenemisestä pitkäpiimäistä ja kärsivällisyyttä kysyvää kestävyystaistelua. Uudistettua fysiikkamoottoria on hehkutettu ennakkoon ahkerasti, mutta parannukset ovat lopulta kovin vähäpätöisiä aiempaan verrattuna, eivätkä läheskään kaikki autot käyttäydy niin kuin niiden pitäisi.

Parhaiten GT6:ssa toimivat driftausosuudet. Tällä saralla se on kehittynyt ansiokkaasti ja pääsee lähelle oikean driftauksen meininkiä. Myös nettipeli toimii sujuvammin ja ominaisuuksia on runsaammin. Jään kuitenkin kaipaamaan isompia muutoksia myös muuhun pelikokemukseen, joka on jämähtänyt paikoilleen. Tekoäly, äänet, siellä olemisen fiilis... jopa valikot. Päivitystä odotetaan yhä.

Gran Turismo 6 on kaiken kaikkiaan melko pintapuolinen laajennus, jossa on tietenkin omat vahvuutensa, mutta joka ei hurmaa oikein millään tasolla.

5

Petter Hegevall (GR Ruotsi)

NEED FOR SPEED: RIVALS

PC PS3 PS4 X360 XONE GHOST GAMES

Criterion Games teki mallikasta työtä Need for Speed: Most Wantedin uudella versiolla, mutta brittistudio ei päässyt rakentamaan onnistumisen päälle. Saappaat peri Ghost Games, uusi ruotsalaisstudio, jolle menestyksen jatkaminen oli kuitenkin liian iso haaste kerralla. Vaikka puitteet ovat Rivalsissa kohdallaan, jää peli-ilo uupumaan ja monesta asiasta henkii kova kiire. Parasta antia on yksityiskohtainen ulkoasu, joka on etenkin uudella sukupolvella kohdallaan. Ajaminen on tuttua NFS:n arcade-kaahausta, joka kyllä viihdyttää jonkin aikaa, mutta pitemmän päälle peli alkaa puuduttaa pahasti. Suurin syy tähän on tylsä tehtävärakenne, jossa samoja tavoitteita toistamalla revitetään pelaajan kiinnostus täysin puhki. Edes netissä poliisit ja rosvot -show ei tarjoa tarpeeksi vaihtelua.

5

Arttu Rajala

KNACK

PLAYSTATION 4 SCE JAPAN STUDIO

Playstation 4:n ensimmäinen koko perheen yksinoikeuspeli on visuaalisesti miellyttävä, mutta pelillisesti harmillisen vanhahtava toimintatasohyppely. Tyyli muistuttaa nykyaikaisista tietokoneanimaatioista, ja meininki on komean värikästä. Tästä huolimatta Knack ei tarjoa helppoa läpijuoksua, sillä pelaajalle annetaan hyvin vähän varaa virheisiin ja iskujen ajoitukset on tultava selkäytimestä. Vihollisten kurmottaminen on ensin kohtuullisen hupaisaa puuhaa, mutta taistelumekaniikan yksipuolisuus käy ennen pitkää korpeamaan. Eniten harmittaa vanhanaikainen tuntuma. Tasohyppely on yksinkertaisesti jähmeää ja tylsää, ja mikä pahinta kentät ovat niin staattisia, että ne muistuttavat PS2-ajoista. Ripauksella mielikuvitusta pelistä olisi ollut vaikka mihin, mutta nyt se jää vain ihan kivaksi välipalaksi PS4:llä ennen vuoden kiinnostavimpia tapauksia.

6

Arttu Rajala

KILLER INSTINCT

XBOX ONE DOUBLE HELIX GAMES

Double Helix on herättänyt henkiin klassisen sarjan, jonka Rare aloitti alunperin vuonna 1994. Kyseessä on niin sanottu 2.5D-taistelupeli, jossa kolmiulotteiset hahmot taistelevat kaksiulotteisissa maisemissa. Kaikki nojaa komboihin, täsmälliseen ohjaukseen ja sulavaan liikkeeseen. Killer Instinct on teknisesti monimutkainen taistelupeli, ja siinä on syvyyttä huolimatta sen rajoitetusta kuuden hahmon valikoimasta. Se vetoaa taatusti genren ydinfaneihin, jotka halunnevat sijoittaa myös pelin yhteydessä ilmestyneeseen arcadelankkuun. Satunnaisemmille pelaajille seinä tosin saattaa nousta pystyyn heti alussa. Pelistä nauttiminen nimittäin edellyttää, että jaksaa kahlata monimutkaisuuden läpi tutoriaaleissa ja saa otteen loputtomista komboista ja vasta-iskuista.

7

Kipeät peukaloni muistuttavat, että tässä riittää tekemistä.

Mike Holmes (GR Iso-Britannia)

RESOGUN

PLAYSTATION 4 HOUSEMARQUE

Helsinkiläinen Housemarque taitaa uusvanhat peligenret mestarillisesti, eikä Resogun sekään tuottanut pettymystä. Peli tarjoaa jälleen rautaisannoksen tarkkaa arcade-räiskintää, jossa kilpailullisuus ja pisteet ovat kaikki kaikessa. Huippupisteille pääseminen vaatii tietysti reilusti harjoittelua ja kenttien tuntemusta, jotta pistekerroin pysyy tapissa. Vaikka Resogun on suhteellisen simppeli räiskintä, niin se on audiovisuaalisesti todella tyylikäs. Musiikit ovat fantastisia, partikkeliefektejä ja väriä piisaa yltäkylläisesti, eikä ruudunpäivitys missään vaiheessa ota tästä siipeensä. Kritiikkinä sisältöä saisi olla enemmän ja esimerkiksi pomohirviöissä olisi voitu käyttää enemmän mielikuvitusta. Lisäkenttien ja alusten lisäksi tilausta olisi myös paikalliselle co-opille. Näistä huolimatta Resogun on ehdottomasti PS4:n alkukauden selvää eliittiä.

8

Arttu Rajala

DON'T STARVE: CONSOLE EDITION

PLAYSTATION 4 KLEI ENTERTAINMENT

PC:lle jo vuosi sitten ilmestynyttä Don't Starvea ajaa eteenpäin simppeli premissi: hahmo heivataan villiin luontoon, jossa täytyy selvitä keräämällä materiaaleja, joita voi yhdistellä sitten edistyneemmiksi varusteiksi laajan teknologiapuun avulla. Aika lentää, päivät kestävät vain minuutteja ja pimeydessä vaanivat vaarat. Maailma satunnaistetaan joka peliin erikseen, ja resursseja löytyy maastotyyppien mukaan. Klei Entertainment tunnetaan omanlaisesta estetiikastaan ja Don't Starve loistaa selkeästi taiteellaan. Käyttöliittymän oppiminen vaatii muutaman pelikerran, mutta sen jälkeen esinevalikoimaa selailee sujuvasti. Don't Starven konsoliversio vei minut lopulta täysin mukanaan. Sen todellinen syvyys tuli yllätyksenä, mutta lopulta löysin itseni valmistautumasta erilaisiin haasteisiin tuntikaupalla.

8

Bengt Lemne (GR Iso-Britannia)

RYSE: SON OF ROME

XBOX ONE CRYTEK

Crytekin Xbox One -yksinoikeus kerää pisteitä piristävällä teemallaan ja todella komealla ulkoasullaan, mutta ei vakuuta pelinä. Rysen toiminta lässähtää nimittäin harmittavan nopeasti mekaaniseen toistoon ja kömpelöön ohjattavuuteen, eikä yskivä tarinankerrontakaan jaksa kantaa tätä raskasta taakkaa edes pelin lyhyttä 6-8-tuntista kampanjaa loppuun. Brutaalit QTE-lopetusliikkeet ovat purevia, mutta kun sellaisen näkee jokaisen kloonatuilta näyttävän vihollisen viimeistelyssä, niin tympääntyy verenhimoisinkin sadanpäämies. Rysellä on silti hetkensä, jolloin se osoittaa potentiaalia, mutta näitä tyylikkäitä suuren mittaluokan toimintakohtia ei ole kuin kourallinen, eikä näissä ole riittävästi taktiikkavaihtoehtoja. Huippugrafiikka saattaa riittää myymään pelin Xbox Onen ensiostajille, mutta sisällöllisesti Ryse ei ole uutta sukupolvea.

4

Kimmo Pukkila

GAMEREACTOR.FI

RIITTÄVÄ SETTI
Kaikkien sivutehtävien, aseiden ja ajoneuvojen kokeilu sekä Ramosin kykyjen maksimointi voi pitää zombifanin kiireisenä pitkään, jos mielenkiintoa riittää.

Dead Rising 3

XBOX ONE CAPCOM VANCOUVER

Pelityyppi TOIMINTA Julkaisija CAPCOM Julkaisu IMPORT Pelaajia 1-2 Ikäraja 18

Dead Rising 3 on Xbox Onen julkaisunimikkeistä se, joka muistuttaa eniten täysiveristä peliä. Se ei ole paras osoitus Xbox Onen tehosta tai ohjaimen tarkkuudesta, mutta Capcom on ottanut zombisarjansa ja rakentanut tutuista aineksista avoimen toimintaseikkailun, jota voisi kärjistäen luonnehtia GTA:ksi zombeilla.

Siinä missä alkuperäisessä Dead Risingissa tapahtumat sijoittuivat ostoskeskukseen ja toinen osa vei Fortune Cityn kasinomaailmaan, kolmannessa osassa seikkaillaan kalifornialaisessa Los Perdidosin kaupungissa. Neljään kaupunginosaan jakautuva mesta on laajempi kuin kaksi edellistä osaa yhteensä. Päähahmo Nick Ramosilla on viikko aikaa selviytyä ulos kaupungista, ennen kuin armeija pommittaa sen maan tasalle. Ajan kulkua on kuitenkin tähän osaan höllätty, mikä vapauttaa tutkimaan, kokeilemaan ja tekemään lukuisia sivutehtä-

AJAN KULKUA ON HÖLLÄTTY, MIKÄ VAPAUTTAA PELAAJAN TUTKIMAAN JA RIEHUMAAN RAUHASSA

viä. Ramos voi kaavakuvia keräämällä taikoa hillittömiä aseita roinasta, ja tämä nikkaroi myös ajoneuvoista vaikkapa zombeja sisäänsä imevän lakaisukoneen.

Hauskinta pelaaminen on kaverin kanssa yhteistyössä. Yksinpelifiiliksiä syö, ettei Capcom Vancouver ole onnistunut kynäilemään tarinasta järin mukaansatempaavaa. Muutamat selviytyjät pyrkivät pois kaupungista, paljastavat salaliiton ja niin edelleen. Tehtävät kulminoituvat vähän liian usein mene sinne, hae

NICK & DICK
Toiminnan pähkähullua viihdearvoa on vaikea kaksinpelissä kiistää. Vähän tylsemmätkin tehtävät saavat kummasti lisävirtaa, kun kolttosia pääsee tekemään yhteistyössä kaverin kanssa. Lopputulokset ovat usein räjähtäviä.

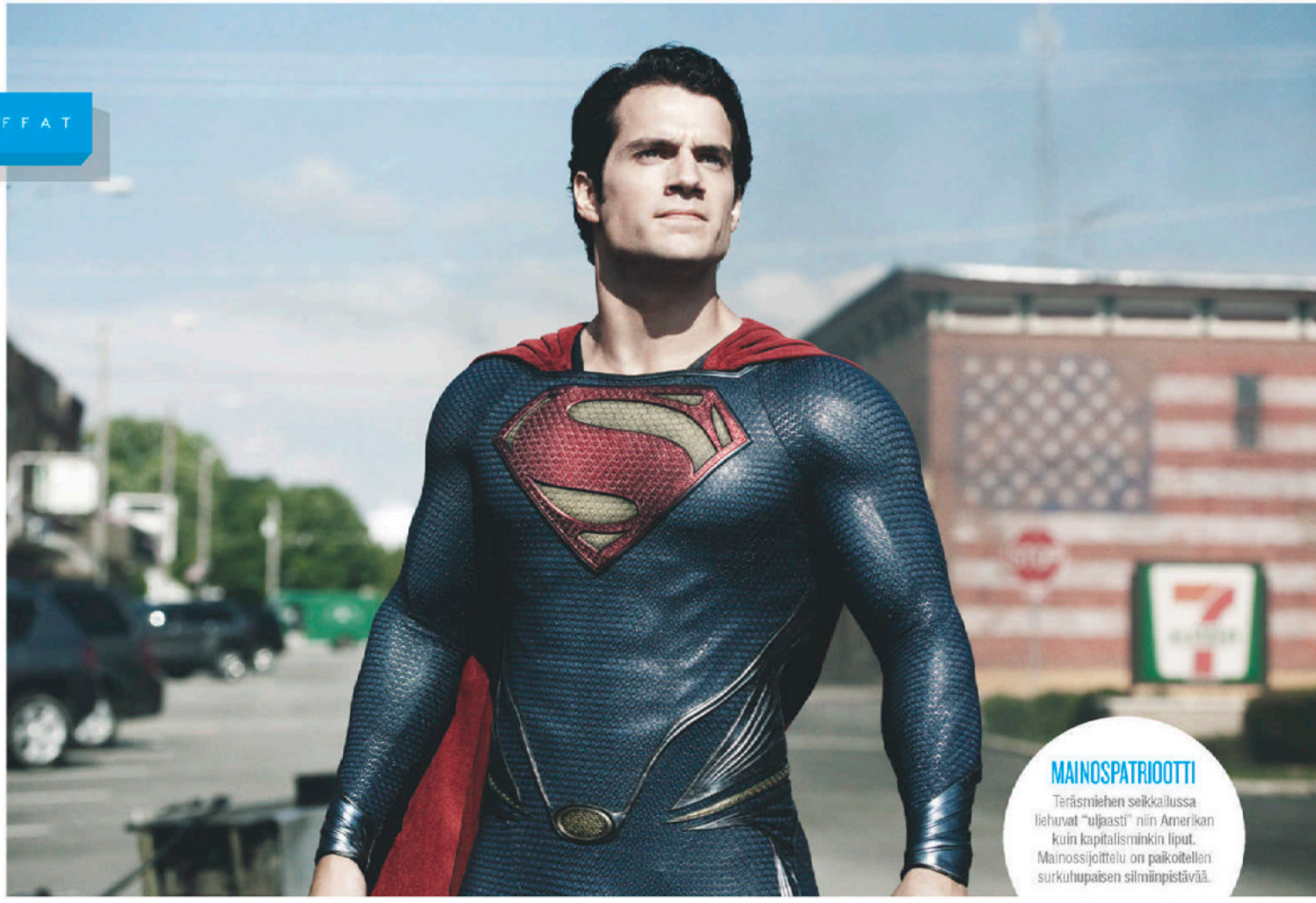
sitä -tyyppiseksi suorittamiseksi. Kaksistaan sen voi unohtaa, kun kaistapäinen kohellus ottaa vallan.

Puhtaasti vihollismassojensa puolesta peli tavoittaa maailmanlopun fiiliksen kirkkaasti. Dead Rising 3 tehnee jonkinsorttisen ennätyksen siinä, miten paljon zombeja ruudulle saadaan samanaikaisesti. Uuden konsolin ostajaa miellyttää myös se, että Kinectille ja Smartglassille on keksitty järkevää käyttöä tekemättä näistä kuitenkaan suurempia reunaehtoja. Liiveihin uivasta zombista voi irrottautua nopealla riuhtaisulla, mutta jos Kinect pölyttyy lipastossa, hoituu moinen myös näppäimellä. Kännykkään saa pelin kartan ja puheluita sivutehtävistä. Grafiikka ei kuitenkaan vakuuta samalla tavalla. Resoluutio on nykymittapuulla matala, vain 720p. Kun se yhdistetään tukkoiseen varjostukseen ja hitaanpuoleiseen ruudunpäivitykseen, ulkoasu jää hieman epäselväksi. Sujuvuutta ei tue sen enempää kömpelö inventaariosysteemi kuin kamerakaan, jota saa tuon tuostakin olla kaitsemassa.

Julkaisupelin tekeminen on aina haaste kehittäjälle. Tässäkin pelissä kiire näkyy, mutta ilahduttavasti pahimmat puutteet eivät liity sisällön määrään, vaan koskevat enemmänkin teknistä optimointia. Sulavuuden puute rokottaa muutoin ansaitun kahdeksikon, mutta etenkin kaksinpeliä ajatellen Dead Rising 3 on hankinnan arvoinen.

7

Kimmo Pukkila



MAINOSPATRIOOTTI
Teräsmiehen seikkailussa liehuvat "uljaasti" niin Amerikan kuin kapitalisminkin liput. Mainossijoittelu on paikoitellen surkuhupaisen silmiinpistävää.

MAN OF STEEL

Watchmenin ja 300:n ohjaaja Zack Snyder hakee DC:n sarjisten suurimmalle sankarille uutta nostetta. Toimituksen kovin Teräsmies-fani Markus testasi rainan lennokkuuden.

Genre TOIMINTA Ohjaus ZACK SNYDER Pääosissa HENRY CAVILL, AMY ADAMS, MICHAEL SHANNON, RUSSELL CROWE & DIANE LANE Julkaisija WARNER BROS.

Man of Steel on käytännössä uusintafilmatisointi kahdesta ensimmäisestä Superman-elokuvasta. Planeetta Krypton on tuhoutumassa luonnonvarojen holtittoman käytön vuoksi, ja insinööri Jor-El onnistuu pelastamaan vastasyntyneensä lähettämällä tämän Maahan maailmanloppua pakoon. Kent-perheen adoptoima ja Clarkiksi nimetty poika huomaa tietysti olevansa hieman erilainen ja oppii salaamaan poikkeukselliset kykynsä. Vuosia myöhemmin saapuu maahan Kryptonin tuhosta yhtälailla selviytynyt kenraali Zod. Tämä haluaa luoda Kryptonin uudelleen vaikka koko ihmiskunnan kustannuksella. Koko ikänsä Maassa asunut Clark heittää kuitenkin Teräsmiehen viitan harteilleen ja asettuu ihmisten puolelle.

Alkuperäisessä Superman 2 -elokuvassa Kryptonin superkonnat olivat yksiulotteisia pahiksia, joita ei ajanut muu kuin puhdas vallanhimo. Nykyään mukana on enemmän harmaan sävyjä, eikä kenraali Zod ole läpeensä paha. Syntymästään asti koulutetun sotilaan tärkeimpänä tehtävänä on ajaa Kryptonin kansan etuja. Zod näkeekin itsensä patrioottina, jolla on velvollisuus varmistaa oman kansansa selviytyminen. Tätä pyrkimystä vastaan käyvä Clark on Zodin silmissä pahimmanlaatuinen maanpetturi.

Isä Jor-Elia (Crowe) ja Zodia (Shannon) lukuun ottamatta muut sivuhenkilöt jäävät kovin lapsipuolen asemaan. Mielenkiintoiseksi ei nouse edes yleensä merkittävä reportteri Lois Lane (Adams); hän vain roikkuu mukana toiminnan keskellä. Tekijät ovat keskittyneet ennen kaikkea Clarkiin ja Zodiin, jolloin muut hahmot jyrätään tieltä harmillisen pahasti. Kummallista on myöskin tavallisten ihmisten suhtautuminen siihen käsittämättömään tuhoon, jonka nahistelevat kryptonilaiset jättävät jälkeensä. Tosin kun kyse on supersankarielokuvasta, niin realismin ja fysiikan saa muutenkin unohtaa heti alkutekstien jälkeen.

KASSAMAGNEETTI
Kriitikoiden ristiriitaisesta vastaanotosta huolimatta Man of Steel oli kesän suurimpia kassamagneetteja elokuvateattereissa. Se keräsi maailmanlaajuisesti yli 700 miljoonaa dollaria. Vuodelle 2015 on myös jo suunnitteilla jatko-osa, jossa on luvassa kauan odotettu kohtaaminen Batmanin kanssa.

Blu-ray-julkaisuna Man of Steel on kohtalainen. Teknisesti se on kuvaltaan ja ääneltään taattua laatua, mutta yllättäen suomenkielinen käännös on paikoitellen ala-arvoinen. Lisämateriaaleina on kaksi puolen tunnin katsausta Teräsmiehen hahmoon ja elokuvan tekemiseen. Kilpakehumista on häiritsevässä määrin, mutta onneksi mielenkiintoistakin asiaa riittää.

7

Markus Hirsilä

HANGOVER 3

Genre KOMEDIA **Julkaisija** WARNER **Teksti** ARTTU

Sekoilukomedia Hangover oli jättimenestys lippuluukuilla, joten jatko-osat olivat ilmiselvä juttu. Toinen osa oli kuitenkin totaalinen kopio ensimmäisestä ja synkkä esimerkki Hollywoodin kyynisyydestä. Hangover 3 yrittää hieman enemmän ja onnistuu olemaan kohtalaisen viihdyttävä paketti. Ennalta-arvattavat käänteet kuitenkin ahdistavat, eikä mitään kovinkaan uutta kokemusta ole tiedossa. Nimen mukaisesti sitä saa mitä tilaa.

5

STOKER

Genre JÄNNITYS **Julkaisija** SF FILM **Teksti** MIKA

Stoker tuntuu köydenvedolta verrattain suoraviivaisen käsikirjoituksen ja sangen unenomaisia teemoja suosivan ohjaajan välillä. Kummassakaan ei ole varsinaista vikaa, mutta Chan-wookin tyyli tuntuu liian paksulta Millerin käsikirjoitukselle, ja toisaalta Millerin käsikirjoitus tuntuu ohuelta kaiken ohjaajan tarjoaman kuorrutuksen alla. Elokuvalla on siis omat ongelmansa, mutta se kannattaa silti tarkastaa, koska se on kaunista katsottavaa.

7

UNELMIEN PELIKIRJA

Genre DRAAMA **Julkaisija** FUTURE FILM **Teksti** MIKA

Unelmien pelikirja on vankka draama, jolla on paljon sanottavaa mielenterveysongelmista kärsivien asemasta yhteiskunnassa. Romanttinen komedia on usein huttua vailla substanssia, mutta tämä suhde on pelikirjassa heitetty päälleen ja huttu jää siinä häviäjän asemaan. Se käsittelee raskaita aiheita, muttei käy musertavaksi missään vaiheessa. Siirappia on toki lurahtanut hieman mukaan, vaikkei sitä tursuakaan joka nurkasta.

8

STAR TREK INTO DARKNESS

J.J. Abrams tekee Star Trek -maailman perisyntiä viihdyttäessään yleisöä efektihekumalla realismin ja logiikan kustannuksella.

Genre SCIFI/TOIMINTA **Ohjaus** J.J. ABRAMS **Pääosissa** CHRIS PINE, ZACHARY QUINTO, ZOE SALDANA & BENEDICT CUMBERBATCH **Julkaisija** PARAMOUNT

Nuori Enterprisen miehistö on saanut alkukantaisen väestön tarkkailutehtävän, joka ei suju tähtiliiton odotusten mukaisesti. Tästä johtuen kapteeni Kirk on vaarassa ajautua erilleen urasuunnitelmistaan sekä miehistöstään. Kohtalo kuitenkin puuttuu peliin yllättävän vaaran muodossa ja mutkien kautta Enterprisen väki on taas pelastamassa päivää.

Vaikka tarina sisältää kiitettävästi hahmoja, paikkoja ja käänteitä, heti alussa nähtävä hätäinen leikkausrytmi tunnelmasta toiseen kielii epätasaisesta toteutuksesta. Elokuva tekee kliseisen laiskoja ratkaisuja unohtaen yleisen loogisuuden ja tieteelliset faktat, jotka ovat aina olleet Star Trek -maailman kulmakiviä. Hurjalla vauhdilla yritetään vain piilottaa ongelmia.

Yleisellä tasolla hahmojen kemiat pelaavat hyvin yhteen. Varsinkin Chris Pinen William Shatnermainen olemus ja Karl Urbanin huikea Bones-tulkinta piristävät. Näyttelijöiden suorituksessa on silti havaittavissa ajoittain outoa tönkköyttä ja pakotettua huumoria. Osa dialogista puhutaan kuin suoraan paperista ja jäykkä olemus sysää pahasti irti tunnelmasta.

Paatuneimmat tähtirekifanit eivät ehkä pidä elokuvan kaikista kosmeettisista uudistuksista, mutta on pakko myöntää, että J.J. Abrams hallitsee tyylikkään scifi-ilmapiirin luomisen. Elokuva jatkaa klassisen Star Trekin tietä tuomalla ruudulle ison kasan varteenotettavia erikoistehosteita ihmeteltäväksi. Upeat efektit uppoavat saumattomasti tyylikkäisiin lavasteisiin ja orgaaniset, hengittävät maailmat tuntuvat uskottavilta.

Into Darkness ei silti lunasta edes ensimmäisen Abrams Trekin luomia odotuksia. Suurimmaksi ongelmaksi muodostuu ison rahan tuotannossa se kaikkein halvin osa: käsikirjoitus. Blu-raylta sentään löytyy mukavasti extroja ja ne raottavat elokuvan teon salaisuuksia mielenkiintoisesti. Popcornin tuoksuista scifi-ryminää elokuva kyllä tarjoaa täyslaidallisen, mutta näillä eväillä ei mennä sinne, minne kukaan ei ole ennen mennyt.

5

Ossi Mykkänen

GRAVITY

ELOKUVATEATTEREISSA, BLU-RAYLLA MAALISKUUSSA

Siinä missä uusi Star Trek saattoi jättää katkeran maun, onnistui Alfonso Cuarónin uutukainen peittoamaan kaikki odotukset. Astronauttien epätoivoinen selviytymistaistelu kiertoradalla on kutkuttavan jännittävä vuoristorata-ajelu ja pitää otteessaan koko kestonsa ajan. Gravity on myös visuaalisesti häikäisevä ja ehdottomasti Oscar-palkintonsa ansainnut. Elokuva ilmestyy kotijulkaisuna maaliskuussa, mutta se on parhaimmillaan elokuvateatterissa suurelta kankaalta katsottuna. Sitä voi myös harvinaisesti suositella 3D:nä.

GAMEREACTOR
FRIDAY NIGHTS

CALL OF DUTY
GHOSTS

PARTICIPATE IN THE UPCOMMING FRIDAY NIGHT EVENTS

COMPETE WITH CALL OF DUTY: GHOSTS PLAYERS FROM
DENMARK, SWEDEN, NORWAY, GERMANY AND THE UNITED KINGDOM

» GAME DATES 2014 «

- FRIDAY FEBRUARY 7 17:00 CET
- FRIDAY FEBRUARY 21 17:00 CET
- FRIDAY MARCH 7 17:00 CET
- FRIDAY MARCH 21 17:00 CET

WIN A GOLDEN TICKET
FOR YOU AND A FRIEND TO
WATCH THE SHOW!

CALL OF DUTY
CHAMPIONSHIP
2014

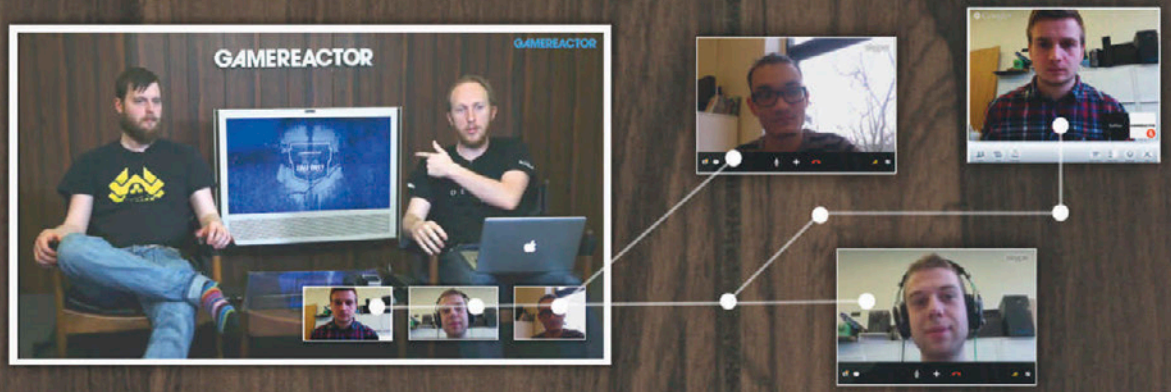
THE CALL OF DUTY® CHAMPIONSHIP
LOS ANGELES 8th – 30th MARCH

GET MORE INFO ON:
WWW.FACEBOOK.COM/GRFRIDAYNIGHTS

infinity ward
ACTIVISION.
GameStop
power to the players
GAMEREACTOR

EVERY
WEEKDAY
16:00 CET

GAMEREACTOR LIVE



skype™ Google™

GAMEREACTOR ON SKYPE & GOOGLE HANGOUTS

We want you to participate in our daily editions of GR-Live, broadcast directly from our Gamereactor headquarters. Join us in discussing the latest games, and let your voice be heard on the livestream.

SKYPE NAME:
"GAMEREACTORLIVE"

GOOGLE HANGOUTS NAME:
"GAMEREACTORTV"