

GAMEREACTOR™



Disney INFINITY

PLAY WITHOUT LIMITS

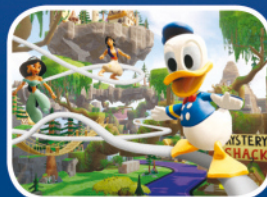
2.0



LÄHDE MUKAAN SEIKKAILUUN!



LÖYDÄ



LUO



PELAA YHDESSÄ

Kaikki Disney Infinity -hahmot ja -voimalevyt toimivat Disney Infinity 2.0 -pelin kanssa.
Disney Infinity 2.0: Marvel Super Heroes -aloituspaketti ja Disney Infinity 2.0: Toy Box Combo pack sisältävät saman Disney Infinity 2.0 -pelihoitelman.

Lisätietoja osoitteessa Disney.com/infinity.



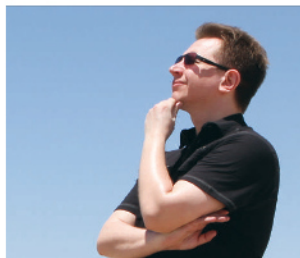
© Disney, © Disney/Pixar. "Disney", "PlayStation", "PS3", and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change. Merida and Stitch are included in the Disney Infinity 2.0: Toy Box Combo Pack. Additional Disney Infinity Figures are sold separately. Release dates vary.

PELITERAPIAA KAAMOKSEN KESKELLE

Päivät ne vain lyhenevät ja säät kylmenevät. Loskaa sataa niskaan ja varpaita paleltaa. Onneksi kylmää kaamosta voi aina tarpeen mukaan paeta laittamalla villasukat jalkaan, käpertymällä peittoihin ja karkaamalla pelien fantastiseen maailmaan.

Hienoja pelejä riittääkin, mutta kannattaa katsoa tarkkaan mihin rahansa sijoittaa. Omalta kohdaltani alkutalven tarjonnassa ovat harmitaneet vuosittaiset pelisarjat. Call of Duty, EA:n urheilupelit ja etenkin Assassin's Creed ovat synkentäneet mieltä. Yllätysten puute loistaa joka nurkassa, eikä kehittäjiillä selkeästi ole ollut tarpeeksi resursseja tehdä niistä huippupelejä. Eivät edellä mainitut toki täydellisiä pommeja ole, mutta eipä niitä pysty hyviksikään kehumaan. Surullisin näistä on entinen suosikkini AC-sarja, joka on polttanut kiinnostukseni lopuun. Haluaisin kokea Unityn tarinan Ranskan vallankumouksen kourissa, mutta en enää jaksa tuttua kaavaa. Haasteeton taistelu, loputon kerääminen ja tornien kiipeily on liikaa. Black Flag yritti puhalttaa uusia tuulia purjeisiin, mutta muutoksen suuntaus ei nähtävästi kestänyt.

Pitelet tällä hetkellä kädessäsi lehden vuoden 2014 viimeistä numeroa. Päätimme tätä varten tehdä sisällössä jotain poikkeavaa, ja pääsetkin jo nyt lukemaan suosikkimme vuoden parhaiksi peleiksi. Normaalisti julkaisemme valintamme vasta vuodenvaihteen tietämillä, mutta halusimme saada ne mukaan tähän lehteen. Seuraava Gamereactor ilmestyy 2015 helmikuussa, ja kyseinen ajankohta tuntui Vuoden peli -listauksen suhteen liian myöhäiseltä. Sitä paitsi joulukuu ei näytä sisältävän mitään suuria yllätyksiä, jotka uhkaisivat pahasti valitua kärkeä. Tosin jos näin käy, niin päivitämme listaa verkkosivuiltamme julkaistavaan täysimittaiseen versioon. Allekirjoittanut ja koko Gamereactorin toimitus toivottaa kaikille lukijoille turvallista joulun odotusta ja hyvää alkavaa vuotta 2015!



ARTTU RAJALA
PÄÄTOIMITTAJA

Päätoimittaja Arttu Rajala
(arttu@gamereactor.fi)

Toimittaja Leevi Rantala
(leevi.rantala@gamereactor.fi)

Vastuhenkilö Arttu Rajala
Art Director Petter Hegevall
Tekniikka & verkkosivut Emil Hall
Käännökset
Arttu Rajala & Leevi Rantala

Avustajat

Matti Isotalo, Kimmo Pukkila, Mika Sorvari, Tero Kerttula, Markus Hirsilä, Jori Virtanen, Raine Laaksonen, Ossi Mykkänen & Jouni Hakkarainen

Osoite Gamereactor Finland
Sammonkatu 10, 00100 Helsinki
Puhelin 050 375 7728
Verkkosivut www.gamereactor.fi
Lehtitilaukset www.gamereactor.fi/tilaa
Painos 25 000 kappaletta
Julkaisuutheys 8 numeroa vuodessa
Paino Colorprint, Danmark
Paperi Stella Press, 70g
Jakelu Pan Nordic Logistics
Markkinointipäällikkö Morten Reichel
Ilmoitukset +45 45 88 76 00 /
morten@gamereactor.dk

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

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. Lehten voi myös ladata PDF-muodossa verkkosivuiltamme tai tilata kotiin postikuluja vastaan. Gamereactorin uutisia, arvioita, ennakkoita ja artikkeleja voi lisäksi lukea Gamereactorin mobiilisovelluksella, joka on ladattavissa iPhoneille, 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.

TÄSSÄ LEHDESSÄ

OVERWATCH

Blizzconissa saatiin nauttia tänä vuonna hienojen turnausten lisäksi myös mielenkiintoisista paljastuksista. Näistä kuumiin oli epäilemättä Overwatch, joka on ensimmäinen kokonaan uusi pelinimike Blizzardilta lähes 20 vuoteen. Lue ennakkofiilikset pelistä seuraavalta aukeamalta.

VUODEN PELI 2014

Vuodenvaihte häämöttää, ja on aika ottaa katsaus vuoden parhaimpiin peleihin. Lue Gamereactorin toimituksen valinnat ja mieli omat suosikkisi lukijaañestystä varten.

RESIDENT EVIL

Resident Evil -pelejä saapuu kauppoihin ensi vuonna ihan kaksikin kappaletta. Testasimme molempia uutuuksia ennakkoon nähdäksemme, miten pelisarja on ajan myötä muuttunut.

DRAGON AGE

Lohikäärmeen aika koittaa taas. Arviossa vuoden odotetuimpiin lukeutuva fantasia-roolipeli Dragon Age: Inquisition.

OSTO-OPAS

Joulu on tulossa, joten päätimme auttaa lehden lukijoita lahjastoksissa kokoamalla yhteen massiivisen osto-opaan. Tarkista varmat ostosvinkit jokaiselle merkittävälle pelialustalle sivulta 40 alkaen.

GAMEREACTOR.FI JUURI NYT

AVAA JOULUKALENTERI

Joulukalenteri käynnistyy taas Gamereactorissa ensimmäinen päivä joulukuuta. 24 päivää, 24 luukua ja 24 hienoa kilpailua – tätä ei kannata missata!

SUPER SMASH!

Wii U:n Super Smash Bros. -arvio ei ehtinyt tähän lehteen, mutta se on tuttuun tapaan luettavissa Gamereactorin verkkosivuilla hyvissä ajoin ennen julkaisupäivää.

LUKIJAAÑESTYS

Lehden Vuoden peli 2014 -artikkeli on vain pieni osa kokonaisuudesta. Loikkaa GR:n nettisivuille, äänestä omaa suosikkiasi ja lue kasakapalla lisää kategorioita.

Testiversiot

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

Ikärajat

Peliarvioissa ilmoitettui 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, Christoffer Olsson, Jocke Schön, Oskar Nyström, Mathias Holmberg, Marcus Löfström, Lee West, Rasmus Lund-Hansen, Thomas Blichfeldt, Sebastian R. Sørensen, Magnus Groth-Andersen, Jonas Damholt, Christin Gaca, Martin Eisler, 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 Hayland, Line Fauchald, David Caballero, Fabrizia Malgieri & Ricardo C. Esteves

CHALLENGE YOUR FRIENDS IN **CALL OF DUTY**
TO WIN COOL IN-GAME ITEMS!



OVER 3000 PRIZES TO WIN!

CHECK OUT THE **GR FRIDAY NIGHTS** FACEBOOK-PAGE FOR MORE
INFORMATION AND START CHALLENGING YOUR FRIENDS!



[FACEBOOK.COM/GRFRIDAYNIGHTS](https://www.facebook.com/grfridaynights)

DISCLAIMER: NOT EVERY MATCH WINNER WILL WIN A CODE, AND EACH WINNER IS LIMITED TO ONE CODE ONLY.

GAMEREACTOR

 **TURTLE
BEACH**

GameStop
power to the players

TURTLE BEACH



CHANGE YOUR GAME

EARFORCE®

Z60

TURTLE BEACH



dts
HEADPHONE:X

60MM
SPEAKERS

FOR PC



FIRST PC GAMING
HEADSET TO
INCLUDE THE
HEADPHONE:X™

1.5 MILLION HERTZ
SOUND FIELD
REPRODUCTION

SAVE SPACE
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

7.1 GAMING
SOUND FIELD
REPRODUCTION
PC GAMING
HEADSET
HIT THE
HEADPHONE:X

WORLD'S LARGEST SPEAKERS

FIRST DTS HEADPHONE:X HEADSET IN THE WORLD



TEMPO

TÄSSÄ TULEE OVERWATCH

Blizzard Entertainment paljasti Blizzconissa ensimmäisen kokonaan uuden pelin 17 vuoteen.

Warcraftistä ja Diablo -sarjoista tunnetun Blizzard Entertainmentin suurin uutispommi marraskuussa pidetyssä Blizzcon-tapahtumassa oli kokonaan uusi pelinimike studion valikoimaan. Overwatch on verkkomoninpeli, jossa kaksi joukkuetta ottaa toisistaan mittaa laajassa valikoimassa värikkäitä kenttiä ja tehtäväpohjaisia pelimuotoja. Sarjakuvamainen tyyli tuo mieleen Valven suosittu Team Fortress 2:n sekä Pixarin animaatioelokuvat. Pelillisesti se on perinteistä ensimmäisen persoonan räiskintää, joka keskittyy vankasti erilaisten sankarien ja näiden erikoiskykyjen hyödyntämiseen sekä yhteistyöhön. Pelin julkaisupäivää ei vielä paljastettu, mutta betatestaus on määrä alkaa pian ensi vuonna. Overwatch julkaistaan näillä näkymin vain kotitietokoneille, ja maksujärjestelmäksi veikataan F2P-mallia, jossa pelaaminen on pääosin ilmaista, mutta yksittäisistä sankareista tai näiden erilaisista asuista pitää maksaa erikseen.



Matka maailman ympäri

Blizzconin testiversiossa tarjolla oli kolme kenttää: King's Road (UK), Temple of Anubis (Egypti) ja Hanamura (Japani). Näissä pelattiin kahta pelimuotoa, jotka olivat varsin tyypilliset pomminkuljetus ja kukkulan kuningas -moodit.



Värikäs tusina

Blizzard kutsui Overwatchia sankaripohjaiseksi tiimipeliksi. Studion mukaan jokainen hahmo on uniikki, ja kaikilla on omat ainutlaatuiset erikoistaitonsa. Hahmoja paljastettiin heti alkuun 12 kappaletta, ja ne jakautuvat neljään pääluokkaan taitojensa perusteella. Nämä ovat puolustus, hyökkäys, tuki ja tankki. Tiimissä pelaa kerrallaan kuusi pelaajaa, ja hahmoja voi aina vaihtaa kuoleman jälkeen.



JUST CAUSE 3 VAHVISTUI VIIMEIN

Avalanche Studiosin odotettu jatko-osa syöksyy konsoleille ja PC:lle ensi vuonna.

2003 perustettu ruotsalainen Avalanche Studios tunnetaan ylivoimaisesti parhaiten laadukkaista avoimen maailman reilustyspeleistään. Studio debyyttipeli Just Cause loi mukavan pohjan sarjalle, mutta tarvittiin vielä neljä vuotta, ennen kuin naapurimaan kehitysporukka räjäytti pankin. Vuonna 2010 julkaistu Just Cause 2 oli törkeän hyvä avoimen maailman räiskintäpeli, jossa tarttumakädellä varustettu Rico lähetettiin syöksemään fiktiivisen Panau-saarten diktaattori valasta. Peliä myytiin yli 6 miljoonaa kappaletta ja tietokoneversiota pidetään edelleen elossa erilaisten modien avulla. Avalanchelta on pitkään tivattu pelin jatko-osasta, mutta studio on ollut asiasta täysin vaitonainen. Nyt hiljaisuus on vihdoinkin rikottu, ja studio paljasti Square Enixin julkaisevan Just Cause 3:n 2015 aikana PC:lle, PS4:lle ja Xbox One:lle. Samalla luvattiin, ettei peli sisällä mikromaksuja, mutta sille suunnitellaan pitkäaikaista tukea DLC:n muodossa.



FROM SOFTWAREN BLOODBORNE MYÖHÄSTYY

From Software on saavuttanut kultiaseman haastavan Souls-pelisarjansa myötä. Suuren yleisön tietoisuuteen sarja ponnahti toisen pelinsä Dark Soulsin avulla ja on siitä lähtien ollut sekä kriitikoiden että pelaajien suosiossa. Nyt studio siirtyy kuitenkin täysin uusille vesille ensi vuonna julkaistavan Bloodbornen myötä. Valitettavasti julkaisua lykättiin kuukaudella, joten helmikuun sijasta synkkää fantasiaa maailmaa pääsee tutkimaan vasta maaliskuun 25. päivä.

Uutis-
katsaus

VIISI POIMINTAA PELIMAAILMAN TAPAHTUMISTA



Uusi Battletoads tulossa?

Raren vuonna julkaistu legendaarinen Battletoads näyttää saavan jatkoa yli 20 vuoden odotuksen jälkeen. Microsoft rekisteröi nimimerkin käyttöönsä, jonka lisäksi Xbox-haaran johtaja Phil Spencer kiusoitteli pelaajia Twitterissä uudella Raren kehittämällä pelillä.



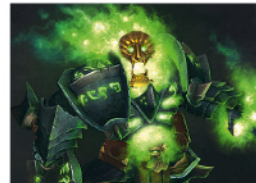
Majora's Mask 3DS:lle

Majora's Mask on tunnelmaltaan ehkä synkin Zelda-seikkailu, ja ensi vuonna siitä pääsee nauttimaan 3DS:llä. Pelin luvataan olevan helpommin lähestytävä, mutta tarjoavan silti alkuperäisen veroisen haasteen. Tiedossa on myös tuntuva graafinen kasvojenkohotus.



Uusi Mass Effect tekeillä

Pitkäaikaiset huhut ovat viimein vahvistettu. Mass Effect saa jatkoa. BioWare julkisti asian verkkosivuillaan ja paljasti, että käsikirjoituksesta vastaa mm. Halo 4:n kynäillyt Chris Schlerf. Hän kertoi luonnollisesti olevansa tilaisuudesta erittäin innoissaan.



EA:n MOBA peruttiin

Dawngaten piti olla EA:n haastaja mm. League of Legendsille, mutta sen kehitystyö on nyt ilmoitettu peruutetuksi. Peliin rahaa laittaneille on luvattu täydet korvaukset, ja Dawngate voi tahrata vielä tammikuun loppuun ennen palvelimien sulkemista.



HotS-beta tammikuussa

Blizzardin panostus MOBA-markkinoille, Heroes of the Storm, siirtyy 13. tammikuuta suljettuun betaan. Samalla peliin tulee kolme uutta sankaria sekä Ranked-pelimuotoja. Avoimen betan alkamiselle ei ole vielä kerrottu aikataulua.

KAIKKIE AIKOJEN KALLEIMMAT

Pelien kehityskulut ovat viime vuosina karanneet täysin käsistä. Kokosimme listan villeimmistä karkulaisista.

Elokuvamaailmassa valitetaan usein, kuinka kallista leffojen teko on aina lavasteista puvustukseen ja näyttelijöiden tähtitieteellisiin palkkoihin asti. Kuluneena vuosikymmenenä pelituotannot ovat kuitenkin hiipineet rinnalle ja ohi. Mitä tahansa listamme peleistä voi verrata tuotantoarvoiltaan mihin tahansa viime vuosien blockbuster-rainoihin. Paras tai pahin esimerkki ökykalleista tuotannoista on ehdottomasti Bungien syyskuussa kauppoihin saapunut Destiny. Sen tekemiseen on raporttien mukaan budjetoitu käsittämättömät 500 miljoonaa dollaria, joka on tuplasti enemmän mitä historian kalleimmat leffatuotannot maksoivat. Muun muassa James Cameronin Avatar maksoi "vain" 237 miljoonaa, ja tämän vuoden kallein raina Transformers: Age of Extinction oli vaivaiset 210 miljoonaa dollaria. Pikkurahaa verrattuna pelihistorian kalleimpaan peliin Destinyyn.

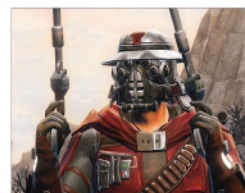


DESTINY



GRAND THEFT AUTO V

Rockstar ei todellakaan jätä mitään sattuman varaan. He kävivät kuvaamassa lähes koko Los Angelesin ja käyttivät peräti neljä vuotta mallintukseen oman versionsa enkelten kaupungista, Los Santosin. Rahaa pelin tekemiseen paloi yli 210 miljoonaa euroa, mutta tuloksen perusteella se kyllä kannatti.



STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Star Wars: The Old Republic oli aikansa kallein peli, sillä sen tekemisen arvioidaan maksaneen jopa 160 miljoonaa euroa. Kustannuksia nostivat monet myöhästymiset. Lopputulos oli priimatavaraa, mutta todennäköisesti EA ei saanut takaisin koko sijoitustaan.



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Ensimmäinen Modern Warfare löi kaikki myyntiennätykset ja teki Activisionin väestä kertaheitolla sikarikkaita. Paluuta entiseen ei ollut, ja Infinity Wardille annettiin vapaat kädet tehdä maailman kallein sotapeli. Jatko-osan budjetti oli noin 140 miljoonaa euroa.



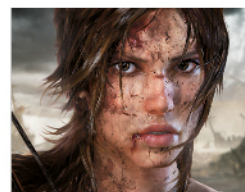
SHENMUE

Ylikunnianhimoinen Shenmue oli upottaa Segan konsolibiisneksen. Ryo Hazukin kesken eräiseksi jääneet seikkailut taikaopelin perässä kustansivat inflaation kera yli 72 miljoonaa euroa. Koska kolmatta osaa ei saatu ikinä valmiiksi, on Shenmue Too Humanin ohella yksi suurimmista taloudellisista flopeista.



MAX PAYNE 3

Max Paynen paluu ei ollut kaikkien mieleen, mutta kukaan ei voi kyseenalaistaa Rockstarin kunnianhimoa. Lähes 81 miljoonaa euroa maksanut seikkailu ei kuitenkaan kuluistaan huolimatta tehnyt tappiota, sillä peli myi maailmalaajuisesti yli neljä miljoonaa kopiota.



TOMB RAIDER

Lara Croftin nimi on tuttu kaikille, mutta pelisarjan myynnit jatkoivat tasaista laskuaan. Lopulta Square Enix päätti käynnistää sarjan uudestaan ja teki vahvasti Uncharted-pelejä muistuttavan seikkailun. Yli 75 miljoonaa euroa maksanut peli oli kuitenkin erittäin viihdyttävä ja Lara teki näyttävän paluun.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Skyrim ei ollut pelkästään laaja, täynnä sisältöä, tapahtumarikas, kutsuva, haastava, monipuolinen ja ulkoasultaan kaunis peli, vaan se oli myös melkoisen kallis tapaus. Kehittäjä Bethesda joutui käyttämään sen tekemiseen noin 70 miljoonaa euroa.

KRIISIN IDENTITEETTI

Huhut pelaamisen kuolemasta ovat vahvasti liioiteltuja. Lopeta siis murehtiminen ja nauti pelaamisesta.

Viime aikoina Gamergate ja monet monet muut tapahtumat ovat antaneet ymmärtää, että pelaajat ovat huolissaan identiteetistään. Vuoroin pelaajaa on tappamassa niin journalisti, kukkahattutähti kuin tieteellinen tutkijakin. Juoksuhautoja kaivetaan niin syvälle, ettei paraskaan argumentti nosta keskustelua ylös avoimelle kentälle. Olen itse pelannut rapiat 25 vuotta, eli reilusti yli puolet elämästäni. En kuitenkaan koe, että kasuaalipelin, pelaavan kansanosan suurenemisen ja AAA-tuotantojen aikakausi uhkasi neljännesvuosisadan aikana syntyneitä identiteettiäni. Päinvastoin.

Suurempaan kohdeyleisöön vetoavat yksinkertaiset pelit ovat tuoneet pelaamisen ilot ja surut sellaisen väen keskuuteen, joka ei koskaan olisi tarttunut ainakaan omin nokkinensa uusimpaan Civilizationiin tai Battlefieldiin. Se ei silti tarkoita, että kymmen- tai satatuntiset roolipelit, strategiset valtiosimulaatiot tai nanosekunnintarkat kilparäiskinnät katoaisivat markkinoilta. Kohdeyleisö on eri. Rahalähteet ovat muualta, samoin pelejä tekevät studiot. Parhaat ideat tietty vetoavat kaikkiin hihamerkkejä katsomatta, mutta nämä kaksi kansaa pelaavat pitkälti omilla ehdoillaan ja oloissaan. Jos yksi aikanaan rakastettu studio siirtyy tablettipelejä kehittämään, todennäköisesti iso osa vanhasta jengistä on jo siirtynyt eteenpäin. Tai sitten he puskevat niin hyvä mobiilipelin pihalle, että sitä pelaa vanha kääpäkin nuoruuden innolla.

Isot studiot megahitteineen ovat joillekin samanlainen pu-nainen vaate, vain toisesta vinkkelistä. Massiiviset markkinointibudjetit hautaavat alle kaikki kauniit indie-kukkaset, ja kohta kukaan ei osta mitään, jonka kylkiäisenä ei tarjota lelutuotesarjaa ja brändivaatteita. Indie voi silti peitota sadan hengen studiotuotteen niin kriitikoiden silmissä kuin jopa myynnissä, jos ideassa on riittävästi imua. Tavallisen pelaajan pitäisi siten olla täysin köyissä näitä massalla jyrääviä jättejä vastaan. Näin ei kuitenkaan taida olla. Indie-skene on vireämpi kuin koskaan aikaisemmin, kiitos sähköisen jakelun helppouden ja tehokkuuden sekä kasvaneen kohdeyleisön. Vielä vaivaiset 15 vuotta sitten pelit ostettiin kiltisti kivijalkakaupasta kauppiaan valikoimasta.

Eikö paha julkaisija rahoita enää suosikkigenresi pelejä? Lähde mukaan joukkorahoittamaan. Lakkasiko kivijalkakauppa ottamasta PC-pelejä hyllyyn? Mene nettiin ostoksille. Eikö kaikesta huolimatta jatkuvasti pullataikinan tavoin kasvavasta pelivalikoimasta yksikään vastaa kaipuuseesi? Nappaa pelinteko-ohjelma tai oppikirja alle ja lähde tekemään itse, tai odota hetki ja joku vastaavassa tilanteessa oleva hakee projektiinsa apua.

Pelaaja voi identiteettinä olla jotain muuta kuin mitä se 1990-luvulla vielä tarkoitti, mutta muutos on tullut puhtaasti laajenemisen, eikä tuhoamisen kautta. Kasuaalipelit, megahittisarjat ja lisenssihuttu eivät ole hävittäneet hyviä pelejä tai pieteetillä kehittäviä pelistudioita, eivätkä hävittä jatkossakaan – ainakaan jos me pelaajat todella sitä haluamme. Annetaan siis kaikkien kukkien kukkia ja iloitaan siitä, ettei pelaajaksi tunnustautumisen kanssa tule enää kylkiäisenä sosiaalisen hylkiön stigmaa.

Matti Isotalo

Luonnonvalinta

2012 ilmestynyt Natural Selection 2 on yksi viime vuosien parhaista indie-räiskinnöistä. Sitä voi suositella lämpimästi tyypillisten vuosittaisten hittiräiskintojen sijaan.





BIO

JILL

Valentine on yksi tärkeimmistä Umbrellan bioterroria vastaan taistelevista sankareista. Useissa lähteissä häntä kuvataan henkilökseksi, jolla on teräksiset hermot, nopeat hoksottimet, erehtymätön oikeudentaju sekä erinomaiset lähitaistelukyvyt. Jillin ura on täynnä kunniakkaita merkintöjä. Hän läpäisi armeijan Delta Force -koulutuksen ja ansioitui mm. pommien purkamisessa. Taistelukykyjensä ansiosta hän sai paikan S.T.A.R.S. -erikoisjoukoissa. Sen riveissä hän sotkeentui 1998 Raccoon Cityn laitamilla sijaitsevan kartanon tapahtumiin, jotka johdattivat Jillin ensimmäistä kertaa Umbrellan jäljille. Selviytyään Raccoon Cityn tuhosta Jill päätti omistaa elämänsä Umbrellan toimien paljastamiselle ja yhtiön vaarallisten bioaseiden eliminoimiselle.

TUNNETTU Resident Evil -pelisarja
KANSALLISUUS Yhdysvallat
 (Ranskalais-japanilaiset sukujuuret)
NYKYINEN AMMATTI
 BSAA-agentti (2005-)
SYNTYMÄVUOSI 1974
PITUUS 172 cm **PAINO** 56 kg
PARAS YSTÄVÄ Chris Redfield (kuvassa)

UnitedGP



YOUR SPOT AT THE PITWALL!

UGP

» 20 PLAYER PVP-RACES

» 80 PLAYER LEVELS

» 5 RACING CLASSES COMPETE
ON 25 RACE TRACKS

» SET UP YOUR CAR IN DETAIL
WITH 150 COMPONENTS



THE ULTIMATE RACING MANAGER

VISIT: WWW.UNITEDGP.NET

MADE FOR IPAD



Download on the
App Store



TRAVIAN
GAMES



NORTHWORKS



UnitedGP © 2014 northworks Software GmbH, published by Travian Games GmbH.
All rights reserved. northworks, the northworks logo and UnitedGP are trademarks of northworks Software GmbH.



ENNAKOT

FINAL FANTASY TYPE-0

Viime kesän E3-messuilla Final Fantasy Type-0:n ohjaaja Hajime Tabata teki tärkeän ilmoituksen, joka varmasti lämmitti monen Final Fantasy -sarjan fanin mieltä. 2011 ainoastaan Japanissa PSP:lle julkaistu Final Fantasy Type-0 on tulossa viimeinkin läntisille markkinoille ja vieläpä remasteroituna Playstation 4:lle ja Xbox Onelle. Sarjan suurena fanina olin innoissani, kun sain mahdollisuuden testata pelin varhaisa versiota Pariisissa järjestetyssä lehdistötilaisuudessa ja samalla jututtaa Tabataa tästä mielenkiintoisesta projektista.

Luonnollisesti suurin ero PSP-versioon ovat grafiikat, jotka ovat kokeneet huomattavan kasvojenkohotuksen. Uuden version ulkoasu on näyttävä, ja toiminta rullaa ruudulla sulavasti. Edistysaskel alkuperäiseen verrattuna on valtava. Tabata selitti tilaisuudessa, että Square Enixillä haluttiin keskittyä kääntämään peli pelkästään uusille konsoleille. Kyse on hänen mukaansa jatkuvuuden takaamisesta, sillä Fabula Nova Crystallis -nimellä kulkevan sarjan seuraava osa Final Fantasy XV julkaistaan samoin vain PS4:lle ja Xbox Onelle. Type-0 tarjoaa tavallaan pelaajille mahdollisuuden valmistautua ennakoon sarjaan nykykonsoleilla.

Taistelujärjestelmä ja pelattavuus muistuttavat, että Final Fantasy Type-0 on ehtaa japanilaista suunnittelutyötä aina armottomaan vaikeustasoon asti. Peli aloitetaan vain kuudella hahmolla, mutta kaarti laajentuu lopulta 14 taistelijan vahvuiseksi, joilla jokaisella on tietyt omat aseensa ja erikoishyökkäyksensä. Iskuarsenaali on jaettu lähitaisteluun ja pitkän matkan aseisiin, ja taisteluissa pärjää vain tasapainoisesti kootulla ryhmällä. Jännästi jokainen hahmo vastaa myös tiettyä klassista pelikorttia. Tämä näkyy muun muassa nimissä, sillä ne viittaavat kortin arvoon. Mukana ovat numerokorttien lisäksi ässät, kuninkaat, kuningattaret ja jätäkät sekä jokerikortti, jota ei kannata paljastaa enakkoon.

Pelin kamppailut käydään erilaisilla areenoilla vaihtelevia vihollisjoukkoja vastaan, ja kerralla mukaan saa aina kolmen taistelijan



VAIKEA TAPAUK

Type-0 ottaa luulot pois helppoa kokemusta kaipaavilta, sillä se tuntui vaikeutensa puolesta todella haastavalta. Etenkin erikoiskujien onnistuminen vaatii tarkkaa ajoitusta.



joukon. Kokoonpanoa on mahdollista muokata aina ennen uuden tason alkua. Lisäksi tiimiläisten välillä voi loikkia helposti taistelun tuoksinassa napin painalluksella. Testatussa versiossa PS4:llä vaihto onnistui painamalla vasemmalle ristiohjaimesta. R1 lukitsi hyökkäykset tiettyyn viholliseen, ja sitten täytyi vain yrittää mäiskiä vastustajien elinvoimapisteet nolllaan. Tavallisten hyökkäysten ohella käytössä on kaksi erikoiskujua, jotka ovat nimeltään Break Sight ja Kill Sight. Näistä ensimmäinen on kriittinen isku, joka tekee huomattavasti enemmän vahinkoa viholliseen. Se vaatii kuitenkin tarkasti ajoitetun hyökkäyksen osumista. Kill Sightin saa sen sijaan käyttöön taistelujen loppupuolella ja sillä on mahdollista pamauttaa vastustajansa kanveisiin kertahuitaisulla.

Aika näyttää merkittävää osaa yksittäisten iskujen ajoitusten lisäksi taisteluiden kestossa. Jokaisessa taistossa on ajastin, jonka kuluessa viholliset ja pomot on kukistettava. Taistelut myös pisteytetään, ja nopeasta suorituksesta ropisee roimasti enemmän pojoja. Myös käytetyt perusiskut ja erikoishyökkäykset vaikuttavat lopulliseen tulokseen.

Final Fantasy Type-0 on yllättävän vaikea peli. Erilaiset viholliset vaativat omanlaisiaan taktiikoita kukistuaakseen, ja etenkin pomot ovat todella kinkkisiä tapauksia. Ne täytyy usein päihittää nopeasti ja tehokkaasti, mikä nostaa pelitempoo huomasti. Tabata korosti sitä, ettei Type-0 ole pohjimmiltaan monimutkainen peli, mutta se edellyttää opettelemaan parhaat keinot jokaista tiettyä vihollista vastaan. Hirviöiden liikkeitä täytyy samoin osata ennakoida, jotta niihin osaa vastata oikeaan aikaan. Sopivan hetken löydyttyä riittää, että nuijii vihollisen maan rakoon mahdollisimman nopealla tahdilla. Nappeja ei voi kuitenkaan rämpyttää ihan summan mutikassa, sillä iskut ja niiden järjestys täytyy miettiä etukäteen. Lisäksi etenkin erikoishyökkäykset täytyy suorittaa erittäin tarkalla ajoituksella.

Muutama ikävä asiakin osui kohdalle, joista eniten kismittivät huonot kuvakulmat. Niiden

johdosta kadotin viholliset vähän väliä, ja pahimmillaan koin jopa pahoinvointia villisti poukkoilevan kameran takia. Tämä lienee jääne käsikonsoliversiosta, mutta toivoisin totisesti siihen vielä korjausta. Toinen motkotuksen aihe liittyy ohjaukseen ja nappien sijoitteluun. Vihollisen lukituksen vaihto onnistui vain R3-napilla, ja se tuntui kovin luonnottomalta. Kaikki muut toiminnot on sidottu kätevästi liipaisimiin ja muihin nappeihin. Sormen liikauttaminen tatin päälle vie kallisarvoista aikaa, ja sitä ei kärsisi menettää lainkaan. Tämä saattaa tuntua pieneltä asialta, mutta pelkään tämän aiheuttavan käsikramppeja varsinkin pidemmissä sessioissa.

Final Fantasy Type-0 on mielenkiintoinen käännös, ja se näyttää tässä vaiheessa erittäin hyvältä. Peli on varmasti sarjan länsimaisten fanien mieleen, jotka jäivät täysin tyhjin käsin, kun peli julkaistiin aikoinaan vain Japanissa. Toivottavasti pelin suurimmat puutteet ehditään korjata ennen ensi vuoden maaliskuussa tapahtuvaa julkaisua. Vakuutuin kuitenkin jo nyt näkemästäni niin paljon, että en malta odottaa hetkeä, jolloin pääsen testaamaan pelin lopullista versiota.

Fabrizia Malgieri (GR Italia)

MASTER YOUR BATTLEFIELD.



THE TYON'S X-CELERATOR

is an innovative, two-way analog stick.



GAMING HAS CHANGED, THE BATTLEFIELD HAS EVOLVED

The X-Celerator analog thumb paddle's amazing control configurations, ingenious placement of the Fin Switch, a deadly precise 8200 R3 Laser Sensor, ROCCAT's powerful driver, 16 buttons, 31 assignable functions and a vivid 2 way lighting system with 16.8 million colors – the ROCCAT Tyon Gaming Mouse takes gamers to the pinnacle.



GIGANTTI

GET THE TYON NOW
WWW.ROCCAT.ORG/TYON



AMIBO AMIGO

Amiibo-keräilyhahmot saapuvat kauppoihin heti Smashin myötä. Tänä vuonna on tiedossa 18 erilaista, ja ne ovat yhteensopivia myös Mario Kart 8:n ja Hyrule Warriorsin kanssa.

SUPER SMASH BROS.

Pari kuukautta sitten julkaistu Super Smash Bros. for Nintendo 3DS oli oikein hyvä käännöksen Nintendo taskukonsolille, mutta optimaalinen kokemus se ei missään tapauksessa ollut. 3DS:n vaatimattomat tehot, ohkainen analogitatti ja pieni peliruutu eivät yksinkertaisesti pysty tarjoamaan yhtä hyvää kokemusta kuin kotikonsolilla. Wii U:lle ilmestyvää Super Smashia olenkin odottanut tästä syystä kuin kevätaurinkoa.

Olen testannut marraskuun lopussa saapuvaa peliä jo pariin otteeseen eri ohjaimilla. Voinkin jo todeta, että tällä osa-alueella se toimii loistavasti. Pelkkä Wiimote on tietty ankein vaihtoehto, muttei myöskään täysin kelvoton. Pro-ohjain sekä Game Pad olivat puolestaan mainioita, mutta voiton vie ylivoimaisesti klassinen Gamecube-ohjaus, joka tuntui kaikin puolin lähes täydelliseltä. Harmittavasti sovitin pitää hankkia erikseen parin kymppin hintaan.

Kuten epäilin, oli ohjaimen kanssa pelaaminen valtavasti nautinnollisempaa kuin 3DS:llä. Liikkeet ja iskut tuntuivat tarkoilta, eikä virheistä milloinkaan päässyt syyttämään muita kuin itseään. Wii U:llä pääsee samalta ruudulta pelaamaan jopa kahdeksan pelaajaa, mutta

kaaos meni tällä pelaajamäärällä jo aika överiksi. Neljä (tai ehkä viisi) olisin ehdottomasti sopivin, ja nettipelissä näin asia onkin.

Uuden Smashin suurin vahvuus on suorastaan hämmäntävä määrä sisältöä. Pelimuotoja on valtavasti niin yksinpeliin kuin kaverien kanssa tahkottavaksi. Sama koskee tietty myös kerättävää sisältöä, kuten pokaaleja ja piilotettuja hahmoja. Yksi ruma sadepilvi kuitenkin varjostaa odotuksia. Jo 3DS:n nettikoodi oli heikkoa tasoa, ja ongelmat söivät ison palan käsikonsoliversioon hauskudesta. Tässä voi olla myös Wii U -version suuri kompastuskivi. Toivon kuitenkin, että uusi Smash liittää tästä yli ilman nokkakolaria.

Arttu Rajala

Alusta | Wii U | Pelityyppi | TAISTELU | Julkaisu 28.11.

OUTO LAAKSO

Ääninäyttelyyn ja hahmomallinnukseen on panostettu. Mukana on myös useita tunnettuja TV- ja elokuvanäyttelijöitä, kuten Hayden Panettiere.



UNTIL DAWN

**Kauhupeleillä menee tällä hetkellä hyvin. Muutamat vuoden parhaista peleistä pureutuivat lajiin, ja ensi vuonna on luvassa ainakin yksi mielenkiintoinen genren edustaja. PS4:lle yksinoikeudella saapuvan Until Dawnin juonikuvio tosin vaikuttaa alkuun rasittavan kliseisel-
tä. Kahdeksan nuorta jää jumiin vuoristossa hylättyyn lomakeskukseen, mutta ei tietysti yksin. Varjoissa vaanii murhahimoinen psykopaatti, joka aikoo tehdä joukkiosta hakkelusta mitä karmeimmilla tavoilla. Kehittäjällä on selvästi fanitettu Saw-elokuvia, sillä jo demossa kohdattiin hurmeisia valintoja. Toisaalta myöskään yliluonnollisia elementtejä ei ole unohdettu.**

Until Dawn on siis yhdistelmä slasher-kauhua sekä Heavy Rainistä ja Beyond: Two Soulsista tuttua tarinavetoista, mutta jokseenkin jäykkää pelattavuutta. Demossa pelaaja johdatti kahta nuorta tutkimassa kellareita aavemaisten näkyjen kiusatessa. PS4:n erikoisominaisuudet olivat kovassa käytössä. Dual Shock 4:ää liikuttamalla suunnattiin taskulampun valokeilaa, kosketuspaneelilla selailtiin kirjan sivuja ja niin edelleen. Pääpaino oli johtolankojen tunnistamisessa ja etsimisessä. Ne ovat äärimmäisen tärkeä asia, sillä niiden sekä monien valintojen perusteella ratkeaa kuinka moni hahmoista selviää hengissä. Pelin voi siis pelata "täydellisesti", niin että kaikki pääsevät turvaan. Itselläni tosin demo päättyi hirvittävällä tavalla molempien pelihahmojen kuollessa. Kehittäjien mukaan peli ei kuitenkaan pääty tällaiseen tilanteeseen, vaan pelaaja hyppää muiden elossa olevien hahmojen ohjaksiin.

Ulkoasultaan Until Dawn kerää runsaasti kehuja. Hahmot ja animaatiot olivat todella näyttäviä, joskin hahmojen kasvat lähentelivät jo sitä häiritsevää "uncanny valley" -tasoa. Peli käyttää Killzone: Shadowfallista tuttua pelimoottoria, joten audiovisuaaliselta puolelta Until Dawnilla on potentiaalia olla yksi konsolisukupolven näytävimmistä peleistä; ainakin jos ympäristöt eivät rajoitu pelkästään pimeisiin kellareihin ja kidutuskammioihin.

20-minuuttinen demo jätti positiivisen kuvan. Peli tulee silti varmasti jakamaan mielipiteitä. Jos ei pidä Heavy Rainin tapaisista peleistä, voi peli lähtökohtaisesti olla melko tyhjä arpa. Mekaniikaltaan se on lisäksi todella kunnianhimoinen. Saako tarina vedettyä mukaansa ja onko sillä oikeasti uudelleenpeluuarvoa? Potentiaalia piisaa, mutta kovin moni asia voi mennä vikaan. On mielenkiintoista nähdä miten Supermassive ensi vuonna urakassaan onnistuu.

Arttu Rajala

Alusta PLAYSTATION 4 Pelityyppi KAUHU Julkaisu 2015

THE CREW™

NEVER DRIVE ALONE



GameStop
power to the players™

AVAILABLE ON
02.12.2014



XBOX ONE



XBOX 360



PS4



UBISOFT

© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. The Crew logo, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. The trademarks, copyrights and design rights in and associated with Lamborghini vehicles are used under licence from Lamborghini ArtiMarca S.p.A., Italy. General Motors Trademarks used under license to Ubisoft Entertainment.





VAIKEIDEN VALINTOJEN EDESSÄ

Pelivuotta 2014 on vielä vähän jäljellä, mutta päätimme Game-reactorissa ottaa pienen varaslähdön vuoden parhaiden pelien valintaan. Tammikuun alussa ounastelin, että vuodesta olisi tulossa kaikkien aikojen hurjin. Pelitarjonta näytti tuolloin epärealistisen hyvältä, ja sellaiseksi se lopulta muodostuikin. 2014 jää historiaan “myöhästymisten vuotena”, sillä valtava määrä superkuumia pelejä siirtyi 2015:n puolelle. Hyvä niin, sillä tämä on luonut tilaa monille nimikkeille, jotka olisivat ehkä jääneet sumassa toisten jalkoihin. Lisäksi myöhästymisistä huolimatta tarjonta on ollut todella hyvä. Pelaamisessa eletään todellista yltäkylläisyyden aikaa, jos katsoo seuraavien sivujen listoja pettyneenä. Valinta olikin tuttuun tapaan äärimmäisen vaikea. Avustajilta ja toimittajilta kerätyt listat menivät huippupelien suhteen pahasti ristiin, eikä selkeää voittajaa ollut helppo napata. Tällä kertaa pureva tunnelma (kirjaimellisesti) oli asia, joka muodostui avainkriteeriksi. Erot kärjessä olivat kuitenkin historiallisen pieniä, ja esimerkiksi oma valintani voisi toisena päivänä ja erilaisissa fiiliksissä kohdistua helposti mihin tahansa muista kärkeistä vaihtoehtoista.

ARTTU RAJALA, PÄÄTOIMITTAJA

01

UUODEN PELI

ALIEN: ISOLATION

Avaruudessa kukaan ei kuule huutoasi.

Kauhu on äärimmäisen vaikea lajityyppi. Aidon pelon ja paniikin tunteen aikaansaaminen edellyttää jo valkokankailla paljon onnistumisia, mutta peleissä sen luominen kunnolla on entistä haastavampaa. Se edellyttää kaikkien ainesosasten täydellistä yhteensovittamista, eikä pelkillä halvoilla hypysäikäytyksillä pääse pitkälle.

Nämä haasteet eivät olleet liikaa Alien: Isolationin luoneelle Creative Assemblylle. Kun ottaa huomioon, että studio on aikaisemmin tunnettu Total War -pelisarjasta ja täysin erilaisista kuvioista, on Isolation sanalla sanoen uskomaton sauritus. Amanda Rippleyn selvitysmistaistelu Sevastopolin avaruusasemalla on äärimmäisen piinaava ja pelontäyteinen pelikokemus. Sen maailma on armoton, H. R. Giger ikoninen muukalaishirviö säälimätön, eikä mihinkään tai kehenkään voi luottaa. Avuttomuuden, yksinäisyyden ja epätoivon tunteet riipaisevat syvältä, ja syöpyvät tajuntaan pitkään pelikoneen sulkemisenkin jälkeen.

Alien: Isolation on helposti parhaita kauhupelejä vuosiin, ja palauttaa lajityypin majesteettisella tavalla jälleen pelialan karkikastiin. Sen jäätävä teema ei tietysti sovi kaikille, eikä etenkaan lapsille, mutta haastetta etsiville pelottomille avaruusseikkailijoille se on täydellinen valinta ja Gamereactorin toimitukselle vuoden 2014 suosikkipeli.



04 Wolf Among Us

Telltale Games iski heti Walking Deadin jälkeen kultasuoneen siirtämällä Bill Willinghamin mahtavan Fables-sarjakuvan episodimaiseen pelimuotoon. Pelaaja heitetään Bigby Wolfin eli tarujen ison pahan suden roolissa mysteeriin, jossa pitää selvittää kuka on vastuussa satuhahmojen murhista. Ehdottoman suositeltava valinta kaikille hyvistä seikkailupeleistä pitävälle.



05 Sunset Overdrive

Insomniac Games shokeerasi Pleikkafaneja, kun studio ilmoitti uuden pelinsä saapuvan vain Xbox Onelle. Suolaa haavaan lisää tieto, että Sunset Overdrive on yksi vuoden hauskeimmista peleistä. Sunset Cityssä on huppean viihdyttävää räilättä, ja reikäpäiset aseet saavat aina hymyn huulille. Jos uusi äksäboksi löytyy kotoa, ei Sunset Overdriveä kannata jättää väliin.



O2

HEARTHSTONE

Warcraftin sankarit valloittivat korttipelit.

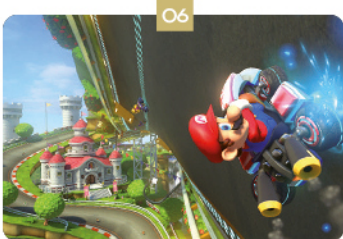
Vapise Magic: The Gathering! Keräilykorttipeleillä on uusi kuningas; ainakin videopelien puolella. Kun Blizzardin Hearthstone: Heroes of Warcraft ilmestyi virallisesti viime maaliskuussa, oli se ehtinyt niittää jo mainetta betassa yli puoli vuotta. Vaikka se käyttää usein parjattua freemium-maksujärjestelmää, on Hearthstone ehdottomasti kaiken hehkutuksensa ansainnut. Se on upean värikäs, perinpohjaisen laadukas ja äärimmäisen koukuttava korttipeli, jossa riittää valtavasti syvyyttä. Se saattaa ensisilmäyksellä näyttää yksinkertaiselta peliltä, jossa vain suurimman korttikoelman omaava voittaa. Kokoelman koolla on tietysti jonkin verran merkitystä, mutta Hearthstone on ihailtavan hienosti tasapainotettu. Mikään tietty kortti tai pakka ei koskaan takaa voittoa, vaan taito lopulta aina ratkaisee. Mukana on kuitenkin juuri sopivasti satunnaisuutta, minkä ansiosta jokainen ottelu on huvattoman arvaamaton ja viihdyttävä. Hearthstone on huipputapaus, jonka kokeilua ei kannata jättää väliin.

O3

BAYONETTA 2

Vahva perustelu hankkia Wii U.

Kuunoidan paluu tapahtui poikkeuksellisesti ainoastaan Nintendon Wii U-konsolille, mutta se ei menoa hidastanut tippaakaan. Itseasiassa tällä kertaa liikutaan entistä absurdimmissa sfääreissä. Bayonetta on tupaten täynnä tajunnan nyrjättäviä juonenkäänteitä, hulvatonta huumoria sekä tietenkin loisteliaan näyttäviä taisteluja. Jatko-osassa väistäminen on rah-tusen verran aikaisempaa helpompaa, minkä ansiosta vaikeusaste tipah-taa ehkä puoli askelta edellistä osaa alemmas. Tämä tarkoittaa vain sitä, että peliin pääsee helpommin sisälle, mutta sen täydellinen hallitseminen vaatii runsaasti harjoittelua.



O6

Mario Kart 8

Mario Kart 8 kiteyttää mitä hauskanpito tarkoittaa peleissä. Gamereactorin toimituksessa pelisarja on aina ollut lähellä sydäntä, eikä uusinkaan sen edustaja Wii U:lla pettänyt korkeita odotuksia. Ratoja, hahmoja sekä pelimuotoja on vaikka muille jakaa, ja se on edelleen minkä tahansa peli-iltaman kruunaamaton kuningas. Mahtava peli kertakaikkiaan.



O7

Valiant Hearts

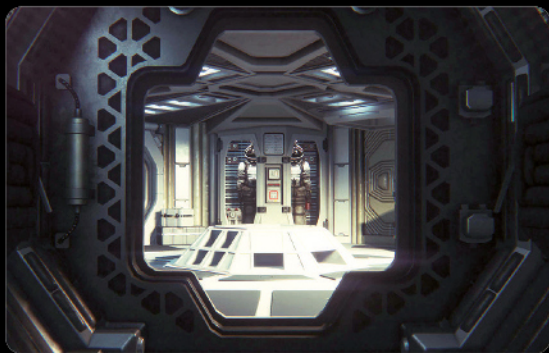
Harvat pelit onnistuvat kertomaan merkityksellisiä sotatarinoita, mutta tässä on yksi sellainen. Sarjakuvamainen ulkoasu saattaa hämätä, mutta sen alla on vetävä tarinave-toinen pulmapeli. Väkivaltaisen toiminnan si-jaan siinä keskitytään yksilöihin, joiden elä-mät risteävät jopa vihollislinjojen taakse. Kaiken sydän on riipaiseva tarina, joka tuo jopa karskeille miehille tipan silmäkulmaan.

01 VUODEN DESIGN

ALIEN: ISOLATION

Kauhistuttavan hienoa designia.

Vuonna 1979 ilmestynyt *Alien: Kahdeksas matkustaja* on yksi tieteiskauhun klassikkoelokuvista. Nykypäivän standardeilla sen ulkoasu on todella erikoinen kömpelön näköisine analogitietokoneineen ja pulleine seinineen. Kun *Alien: Isolation*in paljastettiin olevan jatkoa elokuvan tarinalle ja noudattavan siitä tuttua ulkoasua, olivat tunnelmat varovaisen odottavat. Odotus oli kuitenkin sen arvoista. *Isolation* on uskomattoman onnistunut tapaus yhtä lailla audiovisuaaliselta kuin myös tekniseltä toteutukseltaan. Tunnelma Sevastopolin asemalla on fantastinen ja kauhun tunnetta voi leikata veitsellä hirviömäisen muukalaisen vaaniessa pelaajaparkaa. Myös itse alienin toteutus on mahtava. Se on pelottava, ennalta-arvaamaton ja tappava. *Alien: Isolation* on hengästyttävän hieno design-tapaus.



02 SUNSET OVERDRIVE

Xbox Onelle yksinoikeudella ilmestynyt *Sunset Overdrive* on yksi vuoden tyylkkäimmistä peleistä. Se on on vankkaa laatua teknisesti, mutta etenkin sen värikäs sarjakuvamainen esitys ja villi hahmosuunnittelu tekee pelistä huomionarvoisen julkaisun.

03 BAYONETTA 2

Bayonetta suunnittelu on häkellyttävän hienoa, eikä kaikkia yksityiskohtia ehdi edes hahmottaa toiminnan tuoksinnassa. Peli suorastaan pursuaa tyylitajua ja se flirttailee onnistuneesti useiden eri genrejen kanssa.

VUODEN HUONON

01

Rambo: The Video Game

Kolme Rambo-leffaa yhteen ristiläunailseva *Rambo: The Video Game* saattaa hyvinkin olla yksi huonoimmista lisenssipeleistä koskaan. Lopputulos ei osota minkäänlaista kunniotusta toimintaelokuvien klassikolle, vaan on sysiruma ja tyysä räiskintä, jonka pelaaminen on yhtä hauskaa kuin viisaudenhampaiden repiminen irti ilman puudutusta. Älä ota tätä peliä vastaan edes viitsinä vaikka saisit sen ilmaiseksi.

02

Rekoil: Liberator

Rekoil yrittää epätoivoisesti olla *Call of Duty*, mutta epäonnistuu jokaisella osa-alueella. Pelaaminen on järkyttävän tahmaista, ulkoasu napattu suoraan PS2:n alkua ajoilta ja nettikoodi ilahduttaa kuin mätät suklat. Onneksi peliä ei kukaan verkossa pelaakaan, eikä kyllä kannata sinunkaan.

03

Transformers: RotDS

Siinä missä Michael Bay polkee lapsuuden sankareitamme maanrakoon leffoissa, hoitaa samaa peleissä *Rise of the Dark Spark*. Se on kyyninen rahastus, joka on umpitylsää ja huonosti rytmitettyä putkessa räiskimistä. Pelaamisesta ja pelin ajattelusta kin tulee huonolle tuulelle.



VUODEN HAHMO



01

Bigby Wolf (Wolf Among Us)

Karismaattinen Fable Townin seriffi on ansaittu valinta vuoden parhaaksi hahmoksi. Taruista polketen Iso paha susi ei ole lainkaan hassumpi, vaan kovan ulkoisuuden alta löytyy suuri sydän. Toisaalta muut satuhahmot eivät ole unohtaneet suden veristä menneisyyttä, minkä johdosta Bigbyn hyviin tarkoitukseen ei usein luoteta tai niitä oteta tosissaan.



02

Amanda Ripley (Alien: Isolation)

Alien-elokuvista tutun Ellen Ripley'n tytär Amanda osoitti selviytymiskykyä Sevastopolin pimellä ja karmivilla käytävillä. Insinöörityönsä avulla hän loihdi erilaisia eloonjäämisen kannalta tärkeitä vempaimia ja osoittautui äitinsä veroiseksi taistelijaksi. Taakse jäivät sekä avaruusaseman vihamieliset asukkaat että sen käytävillä vaaniiut täydellinen tappaja, ksenomorfi.



03

Delsin Rowe (Infamous: Second Son)

Uuden Infamousin valopilkku ovat hyvin kirjoitetut hahmot, jotka tuntuvat fantastisesta temasta huolimatta uskottavilta. Päähahmo Delsin on mukavaa vaihtelua monien toimintaseikkailujen machoiluun, ja intiaaninuorukaisen rasavillillä menoa on mukava seurata.



HEARTHSTONE

Blizzardin digikorttipeli on todellinen täysosuma.

Nintendon ja Sonyn käsikonsolipelit ovat perinteisesti hallinneet vuoden parhaiden kannettavien pelien listaa, mutta viime vuosina kategorian kilpailu on koventunut ankarasti. Mobiililaitteet, kuten tääpärät ja älypuhelimet ovat tekniseltä kantilta ajaneet käsikonsoleista jo ohi, joten oli kaiketi vain ajan kysymys milloin näille ilmestyi si todellinen täysosuma. Blizzardin digikorttipelin saapuminen keväällä Applen iPadille oli epäilemättä sellainen. Hearthstone: Heroes of Warcraft on lisäksi malliesimerkki onnistuneesta F2P-toteutuksesta. Sitä voi huoletta pelata ilmaiseksi, sillä maksuja ei missään vaiheessa tyrkytä väkisin. Korttien kerääminen on kuitenkin niin hauskaa ja koukuttavaa, ettei pieni panostus oikealla rahalla harmita tippaakaan. Hearthstone on helposti yksi vuoden parhaimpia pelejä, ja joulukuussa saapuva valtava 120 kortin laajennusosa Goblins vs. Gnomes tekee siitä entistä maistuvamman. Peli on myös tulossa Android-täppäreille samoihin aikoihin, ja ensi vuonna se on tiedossa jopa älypuhelimille. Jos et ole vielä kokeillut, niin suosittelemme lämpimästi!



03 SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS

Nintendon mätäntäpelisarja teki näyttävän sisääntulon käsikonsolille ja koukutti meidät totaalisesti. Suuri ja tasapainoinen hahmokaarti ja yli 40 toisistaan täysin erilaista kenttää takaavat viihdettä pitkäksi aikaa.

04 THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL

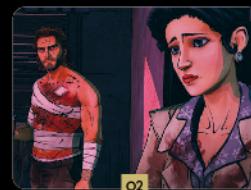
Curtain Callia ei kannata jättää väliin mikäli pitää musiikkipeleistä tai on Final Fantasy -sarjan sekä Uemutsun sävellysten ystävä. Rytmipeliin on yhdistetty mukavasti roolipelimäisyyttä ja tuloksena on moniulotteinen sinfonia.

VUODEN TARINA



Valiant Hearts: The Great War

Sotadraaman koskettava tarina ja sydäntäkyllävyä kuvaus inhimillisestä kärsimyksestä kosketti syvästi. Saksalaisen Karlin sydän sykkii ranskalaiselle neidolle, mutta valitettavasti sodan syttyminen tarkoittaa miehelle karkoitusta oman maansa sotavoimiin. Sarjakuvamainen peli onnistuu tavoittamaan inhimillisyyden sodan kauhuja keskellä, eikä ensimmäinen maailmansota jää tässä pelikaksi maiden väliseksi mittelöksi.



Wolf Among Us

Wolf Among Usin murhamysteeri on hieno sukellus hieman erilaiseen fantasiamaailmaan. Iso kunnia kuuluu sarjituksen luoja Bill Willinghamille, mutta pelikin on hyvin kirjoitettu. Runsaasti juonenkäänteitä sisältävässä tarinassa riittää lukuisia mielenkiintoisia hahmoja, eikä se päästää otteestaan ennen lopputekstejä.



Dragon Age: Inquisition

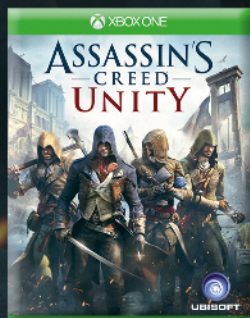
Bioware on mestarillinen rakentamaan monimutkaisia ja -ulotteisia pelimaailmoja, eikä uusin Dragon Age ei ole poikkeus. Sen fantasiamaailmaan on tälläkin kertaa luotu sykkävyä tarina, joka sisältää kiehtovia hahmoja, ovelaa oikean elämän kommentaaria ja jännittäviä konflikteja. Fantasiaroolipellen ystävät tuskin pettyvät Inquisitionin kanssa.

© 2014 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ASSASSIN'S CREED, UBISOFT AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES.

UNITE

ASSASSIN'S CREED UNITY

OUT NOW



WWW.ASSASSINSCREED.COM

18
www.pegi.info





RESIDENT EVIL

YKSI ASKEL **TAAKSE**, YKSI ASKEL SIVULLE

Kuinka kauas on **RESIDENT EVIL -SARJA** vaeltanut sivuun alkuperäisestä konseptistaan? Gamereactor testasi molempia Capcomin ensi vuonna saapuvia uutuuksia.

Kauhupelien ystäville ei varmasti tarvitse enää kerrata legendaarisen Resident Evil -sarjan kehityshistoriaa, eikä etenkään sitä, kuinka valtavasti se on muuttunut Playstationille 1990-luvulla julkaistun ensimmäisen osan jälkeen. Eron huomaa parhaiten pelaamalla rinnakkain alkuperäistä (tai Gamecubelle uudelleenjulkaistua) versiota sekä uusinta sivuhuippuyä Resident Evil: Revelations 2:ta. Eroavaisuudet loikkaavat silmille kuin verenhimoinen Hunter-hirviö konsanaan.

Capcom on Nintendon tapaan tuonut vuosien varrella monia vanhoja pelejä markkinoille uusioversioina, mutta Gamecubelle julkaistu ensimmäisen Resident Evilin remasteroitu versio oli hieman yllättäen kerrassaan erinomainen tapaus. Suunnittelufilosofia verrattuna nykypäivän peleihin verrattua oli erilainen. Vaikka toimintaa oli mukana, niin alkuperäisen Resident Evilin tempo oli verrattain selkeästi hitaampi, ja se painotti runsaasti rauhallista pulmanratkaisua. Ikinä sen takia mielenkiintoista nähdä miten nykypäivän pelikoneille tuotu jo kolmas versio pärjää tässä suhteessa.

Uutta HD-versiota käynnistettäessä tuntui kuin olisin palannut takaisin kotiin kaikkien näiden vuosien jälkeen. 50 tuuman televisiolle esitetty peli imaisi minut yhdessä hujauksessa jättimäisen kartanon syövereihin. Uusi Resident Evil näyttää upealta, eikä suttuisista tekstuureista tai palikkamaisista hahmomalleista näkynyt jälkeäkään. Totuuden nimessä täytyy myöntää, etteivät hahmot ole aivan yhtä yksityiskohtaisia kuin nykypeleissä, eivätkä huulien liikkeet näytä täysin luonnollisilta. Ympäristöt sen sijaan ovat todella näyttäviä, ja taustalla soivat musiikit luovat edelleen karmivan tunnelman.

Alusta alkaen kaikki tuntui pelissä mukavan tutulta. Kohtasin

YMPÄRISTÖT OVAT NÄYTTÄVIÄ, JA TAUSTALLA SOIVA MUSIIKKI LUO TUTUN KARMIVAN TUNNELMAN

jälleen ensimmäisen epäkuolleen, hankin käsiini kartanon kartan, murskasin patsaan saadakseni käsiini siinä piilotetun jalokiven ja niin edelleen. Kokeilin siinä samassa myös kahta erilaista ohjausmallia ja päädyin käyttämään alkuperäistä, mutta usein parjattua "tankkimaista" ohjaustapaa. Uusi ohjaus ei ollut huono, mutta se tuntui sekavalta vaihtelevien kuvakulmien johdosta. Näiden takia huomasin juoksevani ja tähtäileväni usein väärään suuntaan.

Mitä enemmän pelasini, sitä enemmän muistoni vaihtelivat ja sekoittuivat Playstation- ja Gamecube-versioiden välillä. Jälkimmäisessä kartanon pohjapiirustusta oli hieman muutettu, ja sinne oli lisätty täysin uusia paikkoja ja pulmia. Yhdessä vaiheessa ehdyin käytävästä ja törmäsin nurkan takana vaanivaan kalmoon. Sitteen etenemiseni tyssäsi, koska olin ohittanut yhden tietyn huoneen ja unohtanut ottaa mukaani tarpeellisen esineen. En kuitenkaan alkanut etsimään ratkaisua jumittumiseeni, sillä halusin vain nauttia kartanon tutkimisesta kaikessa rauhassa. Julkaisupäivänä voi siten keskittyä ajan kanssa kartanon salaisuuksien selvittämiseen.

Resident Evil HD Remasterin jälkeen pääsin testaamaan uutta Resident Evil: Revelations 2:ta. Jo julkaisun rakenteessa piilee valtava ero. Revelations 2 on jaettu useaan episodiin, jotka saapuvat ennakkotietojen mukaan noin viikon välein. Pääroolissa nähdään jälleen Claire Redfield, joka saa parikseen Barry Burtonin tyttären Moiran. Pari työskentelee tiiminä ja molempien hahmojen kyvyt täydentävät toisiaan. Heidän välinen dynamiikkansa tuo välittömästi mieleen The Last of Us -pelin, mutta siihen on tuotu mukaan myös omaa tunnelmaansa. Clairella ja Moiralla on kummallakin



omat inventaarionsa, joten tavaroita voi jakaa molempien taskuihin. Moira on lisäksi kuolematon tekoälyn ohjauksessa, joten lapsenlikaksi ei tarvitse ryhtyä.

Hahmojen välillä voi hypätä kätevästi yhdellä napin painalluksella tai toisen voi tietysti antaa ihmiskaverin ohjaukseen. Silloin ruutu jaetaan vanhan tavan mukaan kahtia. Valitettavasti mukana ei ilmeisesti ole mahdollisuutta pelata kaverin kanssa verkossa, mutta ennakkotestissä tämä tuntui pieneltä puutteelta. Koska kamun kanssa kommunikointi on tärkeää, se onnistuu luonnollisesti helpoiten saman telkun ääressä pelatessa.

Hahmojen työnjako on aika selvä. Claire on hallitsee tuliaset, ja kouraan lykättiin demossa nopealla tahdilla sekä pistooli että haulikko. Takataskusta löytyy myös veitsi, mutta se tuntui lähinnä ärsyttävän vihollisia. Hyökkäämisen lisäksi Claire osaa myös väistää kalmojen hyökkäyksiä nopeilla sivuloilla.

Moiran kyvyt ovat sitten aivan eri maata. Hän ei käytä minkäänlaisia pitkän matkan aseita, vaan hänen tehtävänään on pääasiassa kantaa lyhtyä. Tämä tuntui aluksi turhanpäiväiseltä tehtävältä, mutta valolla voi sokaista vihollisia ja löytää pimeisiin paikkoihin piilotettuja esineitä, kuten ammuslaatikoita. Täysin ilman aseita Moira ei kuitenkaan joudu kulkemaan, vaan hän voi tarvittaessa muksia zombeja sorkkaraudalla. Epäkuolleet saa ajettua pois puremisetäisyydeltä huitomalla, ja maahan kaatuneet voi käydä lopettamassa yhdellä viimeisellä armoniskulla. Tämä oli yllättävän tärkeää, sillä ainakin demossa ammuksien olivat todella kortilla. Niinpä parivaljakon välillä täytyi vaihdella oikeaan aikaan, jotta elintärkeitä luoteja sai säästettyä.

Varhaisen ennakkodemon perusteella Revelations 2 tuntui silti tarjoavan hyvin suoraviivaisen kokemuksen. Tarinassa Claire herää vankityrmästä, ja hänen ensimmäinen tehtävänsä on Moiran löytäminen. Sen jälkeen alkaa kiivas pako-

retki, jonka aikana täytyy samalla selvittää, kuinka kaksikko on päätnyt kyseiseen ankeaan paikkaan, ja kuka on kaappauksen takana. Tiedossa ei siis ole mitään päätä huimavaa draamaa, mutta yksi erikoinen valopilkku kuitenkin löytyy. Molemmilla hahmoilla on rannekkeet, jotka reagoivat heidän pelkotiiloihinsa. Demossa näillä ei ollut vielä mitään vaikutusta, mutta niissä on selvästi potentiaalia johonkin täysin uuteen kokemukseen.

Toisekseen on huomattava, etteivät tuotantoarvot ole järin korkeat – ainakaan verrattuna Resident Evilin pääsarjan peleihin. Ulkoasusta puuttuivat sarjalle tyypilliset yksityiskohdat, ja vaikka hahmomallit olivat kohtalaiset, niin ympäristöt näyttivät kovin pelkistetyiltä. Seinillä ja lattiasa näkyi silloin tällöin veritahroja, mutta yleisesti ulkoasussa jäädään to-

hivittäviä arpia. Ne kävivät raivoisasti päälle heti hahmon nähtyään ja osasivat käyttää hyökkäyksissään apuna myös alkeellisia aseita. Osa kykeni loikkaamaan pitkiä matkoja ja samalla taklaamaan Clairen tai Moiran. Pääosumat ovat edelleen tehokkain tapa hirviöiden tiputtamiseksi, mutta niiden ampuminen ei ole kovin helppoa. Afflictedit hyökkäsivät demossa usein laumoina, ja tämä yhdistettynä niiden nopeuteen tarkoitti aikaisempia pelejä vauhdikkaampaa tempoa. Pitääkin toivoa, että adrenaliinikityksen vastapainoksi mukana on myös hieman rauhallisempia kohtauksia.

TESTATUN DEMON PERUSTEELLA REVELATIONS 2 TUNTUU TARJOAVAN HYVIN SUORAVIIVAISEN TOIMINTAKOKEMUKSEN

della kauas sarjassa aikaisemmin nähdyistä hienoista sokkeloista laboratorioista ja luolastoista. Huoneissa ja käytävissä ei ollut lainkaan tunnelmaa, ja samanlaisia hajuttomia ja mauttomia maisemia on nähty useissa peleissä. Välillä oli suorastaan vaikea uskoa katselevansa Playstation 4:lle suunniteltua peliä.

Revelations 2 nojaa selvästi enemmän toimintaan, eikä demossa kohdattu kuin pari kohtalaisen yksinkertaista pulmaa. Nämä olivat hyvinkin perustavanlaatuisia: vedä vivusta, löydä avain, etsi oven avaamiseksi tarvittava hammasratas. Viimeksi mainittu hokkasi kulmaisena, jotta sen tärkeyden varmasti ymmärtää. Tutkimista ei ollut käytännössä lainkaan, ja etenemiselle oleelliset esineet tarjottiin suorastaan tarjottimella.

Toiminta oli onneksi tyydyttävää ja viholliset tuntuivat jollain tapaa jopa aikaisempaa vaarallisemmilta. Afflicted-nimeä kantavat möröt ovat kokeista ylijääneitä otuksia täynnä

Molemmat pelit tähtäävät siis todella erilaiseen kokemukseen. En halua olla puolueellinen, mutta Resident Evil HD Remaken pulmapainotteen seikkaileminen oli selvästi hausempaa kuin Resident Evil: Revelations 2:n tarjoama toimintapläjäys. Tosin kokemukseni perustuivat vain lyhyisiin testisessioihin molempien pelien parissa, joten ennen minikäänlaisia lopullisia päätöksiä, pitää niitä päästä pelaamaan enemmän. Ei voi kuitenkaan olla miettimättä, että onko Revelations 2:n tarjoama toimintapainotteisuus sarjan kannalta paras suunta.

Gillen McAllister (GR Iso-Britannia)





GAMEREACTOR™
GAMEPLAY

UPLOAD YOUR OWN GAMEPLAY VIDEOS

 MOST ACTIVE

PLAY. UPLOAD. WIN.

SHARE YOUR GAMEPLAY HIGHLIGHTS FOR A CHANCE TO WIN



ARVIOT

DRAGON AGE: INQUISITION

ALUSTA PC PS3 PS4 X360 XONE PELITYYPPI ROOLIPELI KEHITTÄJÄ BIOWARE JULKAISUJA EA JULKAISU 20.11.

Bioware on roolipelien tekemisen mestari. Dragon Age: Inquisition on loistavan sarjan kolmas teos, ja se vetää nupit kaakkoon monellakin tapaa. Luovassa on massiivista fantasiaepiikkaa, jossa parinkymmenen tunnin pelipa-
nos on pikkurahaa.

Inquisition alkaa pian kakkososan tapahtumien jälkeen. Viidennestä vitsauksesta toipuva maailma joutui keskelle maagien ja näitä vahtivien temppleritarien välistä sisällissotaa. Suurin ponnistuksin osapuolet saadaan saman neuvottelupöydän ääreen, ja sitten kaikki leviää käsiin. Suunnaton henkimaailmasta voimansa ammentava pommi räjähtää keskellä neuvotteluita tappaen tuhansia ja rampauttaen kaiken toivon rauhasta. Räjähdys myös synnyttää taivaalle valttavan demoneja sylkevän railon.

Kaiken keskellä on pelaaja, joka jäi ainoana henkiin räjähdyksestä. Silminnäkijöiden mukaan hän asteli ulos henkimaailmasta itse Andrasten, Dragon Agen maailman Jeesus-hahmon, saattamana. Toisille pelaaja onkin Tekijän ja Andrasten siunaama messias, kun taas osa uskoo hahmon olevan pelkkä vallanhimoinen opportunisti. Hänestä leivotaan nopeasti uudelleen synnytetyn Inkvisition nokkamies, jonka harteille sysätään niin sisällissodan lopettaminen kuin maailman pelastaminen.

Dragon Age: Inquisition on hieno osoitus siitä, miten taitavasti Bioware osaa rakentaa tarinoita. Vaikka perusasetelma on perustavaraa voimafantasiapeliissä, kliseitä

vältetään ja mukana on runsaasti harmaasävyjä. Selkeästi kristinuskosta ammentavaa uskonnollisuutta tuodaan pintaan säännöllisesti ja voimakkaasti, mutta ei saarnaavalla tai tuomitsevalta tavalla. Usko on oleellinen osa maailmaa ja sen myyttejä, ja se on eräs pelin kantavista teemoista. Biowarelle tyypillisesti maailmassa ei ole oikeaa ja väärää, saati pahiksia ja hyviksiä, vaan pelkästään lujan uskon varassa toimivia osapuolia, jotka uskovat tekevänsä oikein.

Dragon Age: Inquisitionin maailma itsessään on ehkä ehein kokonaisuus, mitä olen missään pelissä nähnyt. Kartalta avataan hiljalleen uusia tutkittavia alueita, ja jokainen niistä on valtava. Tekemistä riittää, sillä joka puolella on tarjolla tehtäviä. Alueilla saa seikkailla miten haluaa, mutta kovemmat viholliset antavat kyllä pataa, mikäli eksyy niiden reviirille. Kolutuistakin kentistä löytyy siis puuhasteltavaa myöhemminkin, vaikka kokemustasoja karttuisikin sitä ennen kahmalokaupalla.

Itse taistelut eivät valitettavasti yllä muun sisällön tasol-



Paljon läänä

Tutkittavat alueet ovat suoraan sanottuna valtavia, eikä edellistä osaa vaivanneista putkimaisista kartoista näy jälkeäkään.



le. Pikkuisista kestopistepalkeista on välillä vaikea sanoa kehen nyt tähdätään ja miten pahaa jälkeä tulee. Ryhmäläisten tekoily ei tunnu myöskään olevan ihan tehtäviensä tasalla. Sankareille voi myös määrittää jonkin verran asetuksia toiminnalleen, mutta näitä säätöjä on niin vähän, että niiden varaan ei voi luottaa. Onneksi taistelut ovat riittävän helppoja jopa Hard-vaikeustasolla, ettei turhaumia pääse syntymään.

Inquisitionista löytyy myös loistava käskytystilä, jossa pelin voi pysäyttää antaakseen sankareilleen käskyjä. Pysäytystila toimii myös avaimena taktisempaan peliin, sillä jatkuvan paussittelun sijasta tilanne etenee vain nappia pohjassa pitämällä. Ratkaisu tekee ohjeiden antamisesta merkittävästi sulavampaa. Pelaaja voi myös vaihtaa ohjaittavaa hahmoa milloin haluaa. Jos vaikka loitsujen viskominen alkaa kyllästyttää, voi ottaa lähikontaktia rakastavan puukkojunkkarin ohjaukseen ja lähteä helapäähippasille.

Yksi Biowaren pelien kantavista voimista löytyy sen luomista henkilöahmoista, eikä Dragon Age: Inquisition petä odotuksia. Käytännössä koko sankarin avukseen värväämä hahmokaarti on erinomaisesti kirjoitettu, ja jokaisella hahmolla on omat persoonansa omine motiiveineen ja mielipiteineen. Tehdyt päätökset vaikuttavat myös hahmojen välisiin suhteisiin. Mikään ei ole niin kirpaisevaa kuin huomata ajautuvansa luotetun ystävän väärälle puolelle ideologisten eroavaisuuksien vuoksi. Erityisen miellyttävää on rakentaa persoona omalle hahmolleen. Keskustelujen edetessä pelaaja saa valita historiaansa koske-

via vaihtoehtoja, suku-suhteitaan ja uskonnollisuuttaan myöten. Tämä kaikki tehostaa vahvasti mukana olemisen tunnetta.

Ihan kuin pelkässä upeassa yksinpelissä ei olisi riittävästi, Dragon Age: Inquisitionista löytyy myös neljän pelaajan moninpeli. Pelkkää yhteistyömättöä tarjoava moninpeli lähettää sankarit suorittamaan yksinpelistä erillään olevia seikkailuja. Tehtävien välillä valmistetaan parempia varusteita ja hiotaan taktiikoita, mutta yksinpelikokemukseen moninpeli ei suoraan vaikuta.

Dragon Age: Inquisition on todella massiivinen peli. Sen maailma on yksinkertaisesti niin uskottava, laaja ja täynnä puuhasteltavaa, ettei lopputulosta voi kuin ihastella. Kun tähän lisää vielä kerrassaan loistavasti kirjoitetut hahmot sekä romanssien ja henkilökohtaisten välien rakentamisen, niin Inquisition nousee merkkiteoksen tasolle.

Jori Virtanen



2950



LITTLE BIG PLANET 3

1 ALUSTA PS3 PS4 PELITYYPPI TASOHYPPELY KEHITTÄJÄ SUMO DIGITAL JULKAISJA SONY JULKAISU 26.II.

Little Big Planet on kadottamassa luovuutensa tai minä olen tulossa vanhaksi. Ironisesti pelin juonikin sivuaa samaa tilannetta: Bumkumin mielikuvitusmaailmasta on innovaatiot imautu pihalle ja säkkipojan on uusien kavereidensa kanssa palautettava ilo ilmoille. Jokaisen kenttäsetin päätteeksi yksi säkkipojan uusista kavereista liittyy seuraan omine erityiskykyineen. Lelulaatikossakin on uusia vekottimia, kuten esimerkiksi salaisuuksia paljastava taskulamppu. Pelissä on nyt myös tehtävistä seikkailuista, jota voi toteuttaa pääjuonen ohella.

Säkkipoika on entisellään suurpiirteisine hyppyineen ja monituisine asusteineen. Menossa mukana ovat nyt myös nopea ja seinien kautta loikkiva Oddsock, vuorotellen pikkuisesta isoksi kasvava Toggle ja lentokyvyn omaava Swoop. Jokainen on omalla tavallaan hauska ja etenkin hahmojen esittelykentät antavat hyvän kuvan niiden erikoisuuksista. Oddsockin kentät ovat nopeita ja lähimpänä puhdasta tasohyppelyä. Togglen kaksi eri "olomuotoa" mahdollistavat paljon vaihtoehtoisia etenemisreittejä. Swoop pääsee paikkoihin joihin muut eivät yllä. Hän voi myös napata kaverit kyytiin kynsilään, tosin Togglea Swoop ei pysty nostamaan.

Kenttäsuunnittelussa kolmonen jää reippaasti edeltäjiensä jalkoihin. Uudet ominaisuudet tulevat kyllä käyttöön, mutta kaikesta paistaa päälle liimattu fiilis. Ykkösen ja kakkosen erinomaiset tasot riemastuttivat monilla tavoilla, mutta kolmosen kentät jäävät kokoelmaksi irrallisia elementtejä. Minulla on aina ollut hankalaa hahmottaa sarjassa erillisiä syvyyssasoja täsmällisesti ja ongelma on nyt entistä pahempi. Iso osa palikoista liikuttaa säkkipoikaa nimenomaan syvyyssuunnassa.

Ulkoasu ei ole tällaisissa peleissä koskaan korkealla listallani, mutta hieman glitsia ja glamouria olisin odottanut näkeväni. Kenttien väriloisto on vaihtunut tummempaan palettiin ja tasot näyttävät tukkoisilta kaikkin kerättävine taratauhkoineen. Peli on nyt kokonaan ääninäytelty, mutta osan hahmojen jorinoista olisi voinut leikata pois. Stephen Fry sentään hoitaa kertojan roolinsa jälleen hienosti.

Teknisesti arviokappale oli hieman vaiheessa. Latausajat olivat varsin pitkiä, animaatiot heittivät väliillä voltteja ja hahmot bugasivat hassusti. Mitään peliä rikkovaa en sentään huomannut. Arvioversioista johtuen yhteisöominaisuuksia ei päässyt testaamaan.

Odotin peliltä paljon enemmän. Tekijätiimin vaihtuminen näyttää vaikuttaneen harmillisen paljon, sillä aikaisemmasta elementtien innovatiivisesta käytöstä on päädytty tilaan, jossa lelulaatikoon on kaadettu kaikki mahdollinen ja siten toivottu, että jokin toimii. Peli on toki edelleen hupaisa kokemus kavereiden kanssa pelattuna ja toisaalta innokkaat kentänrakentajat rimastuvat monipuolisemmista muokkaustyökaluista.

Matti Isotalo



Tarkka ohjaus

Uusin PES voittaa vastustajansa helposti kontrolliensa puolesta, sillä pallo lähtee jalasta juuri silloin kuin pelaaja haluaa.

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

ALUSTA PC PS3 PS4 X360 XONE PELITYYPPI URHEILU KEHITTÄJÄ KONAMI JULKAISUJA KONAMI JULKAISU 13.11.

PES on myynyt vain kymmeneksen siitä mihin EA:n kilpaileva sarja on yltänyt viime vuosina. Tämä johtuu todennäköisesti suurimmaksi osaksi lisensseistä, jotka ovat huomattavasti Konamia kattavammat. FIFA kehittelee lisäksi Pro Evolution Soccerin menneen ulkoasuun. En ole kuitenkaan sitä mieltä, että laajemmilla lisensseillä ja näyttävämmillä grafiikoilla saataisiin automaattisesti aikaan parempi futispeli. Minulle tärkeintä on se mitä kentällä tapahtuu, ja tietysti tapahtumiin vaikuttaminen tarkan ohjauksen avulla. Ja tällä osa-alueella uusi PES loistaa.

Graafiselta puolelta ajateltuna pelin käynnistäminen voi aiheuttaa pienen shokin. Vaikka julkaisua on jouduttu odottamaan tavallista pitempään, näyttää ulkoasu vanhentuneelta. Lisäksi hahmomallinnus ja animaatiot eivät todellakaan ole urheilupelien huipputasoa. Tevez näyttää örkiltä, Lichtsteiner Jack Nicholsonin Jokerilta, ja osa juoksuanimaatioista tuo mieleen ensimmäisen Super Marion. Myös otteluja seuraavat yleisöt näyttävät suttuisilta, eikä omia maaleja voi vieläkaan tuulettaa haluamallaan tavalla. Lisäksi valikkojen kanssa Konamilla olisi edelleen paljon töitä.

Onneksi pelissä ei ole tarkoitus seurata futisottelua sivurajalta, vaan oikeasti pelata sitä. Molemmat pelisarjat pyrkivät käytännössä samaan päämäärään hieman eri reittiä. FIFA pyrkii tarjoamaan mahdollisimman aidolta näyttävät ottelut pelaajien reagoineja myöten, kun taas PES lähestyy otteluita puhtaasti pelattavuuden näkökulmasta. Syöttelemineen on nopeampaa ja tarkempaa, minkä johdosta muun muassa keskitykset kiertävät paremmin puolustajien taakse. Tuntuu myös upealta tykittää 30 metristä kauniisti kiertävä kaukolaukaus verkon perukoille.

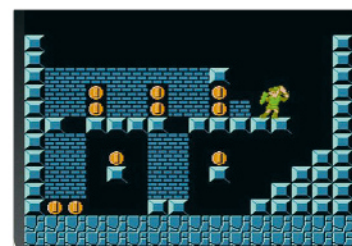
Hyökkäyksessä kikkoja ja erilaisia kuvioita on runsaasti. Pelikästään liikkumista ohjailevan vasemman tatin hallinnalla pääsee jo pitkälle, mutta todellisille taitopelaajille löytyy paljon eri-

laisia liikkeitä opeteltavaksi. Syöttöä vastaanottaessaan pelaajat osaavat myös suojata sitä automaattisesti niskaan hengittävältä vastapelaajalta. Tämä kuvaa hyvin oikean ottelun tapahtumia. Onnistuneiden läpisyöttöjen suorittaminen on tänä vuonna myös aikaisempaa hankalampaa. Puolustajat katkovat niitä hana-kasti, joten usein parempi vaihtoehto on kuljettaa pallo päätyyn muilla keinoilla. Tosin jos läpisyöttöjä haluaa yrittää, kannattaa se tehdä täysin manuaalisilla asetuksilla. Silloin pallon saa lähemmäs juuri oikeaan paikkaan ja sopivalla voimalla. Tämän hallitseminen avaa myös runsaasti muita vaihtoehtoja hyökkäyspäässä, joten tässäkin asiassa mestarit erottuvat satunnaispelaajista.

Valitettavasti puolustuspeli kaipaisi kipeästi uudistamista. Pelkästään painetta pallonkuljettajan suuntaan lisäämällä pääsee pitkälle, eikä se vaadi kuin yhden napin painamista. Tekoäly hoitaa myös tonttinsa kunnolla, joten maaleista saa pääasiassa syyttää vain ohjaimen päässä kököttävää henkilöä.

EA:n futissarja on huonontunut ohjaukseltaan vuosi vuodelta, ja uusi PES lyö tällä osalla kilpailijalleen luon kurkkuun. Sen tuoman tarkkuuden ansiosta pelaaminen on yksinkertaisesti hauskaa. Jos et ole vielä sitä tehnyt, niin Pro Evolution Soccerille kannattaa ehdottomasti antaa tänä vuonna toinen mahdollisuus.

Tor Erik Dahl (GR Norja)



ULTIMATE NES REMIX

ALUSTA NINTENDO 3DS PELITYYPPI KOKOELMA KEHITTÄJÄ NINTENDO JULKAISU 7.11.

Nintendo yllätti totaalisesti viime joulun alla julkaisemalla ilman ennakkovaroitusta NES Remixin. Vanhat pelit lyötiin kokonaan uusiksi nopeatempoisiksi arcade-haasteiksi. Nyt vuotta myöhemmin ilmestynyt Ultimate NES Remix luottaa ainoastaan käsikonsolin voimaan, mutta nimensä vastaisesti se on puuttellinen. Poissa ovat muun muassa Donkey Kong 3 ja Urban Champion.

Mukaan mahtuneet 16 nimikettä on jaettu tuttuihin minipeliosuuksiin, sekä NES Remix -osioon, jossa esimerkiksi Kirby seikkailee Super Mario Bros. 3:n maisemissa. Onnistunut suoritus palkitaan tähdillä, joilla uusia Remix-kenttiä ja NES-klassikoita sitten avallaan. Jos haastetta haluaa tosissaan, voi pyrkiä sateenkaariähtien arvoiseen suoritukseen. Kenttiä on jälleen parisensataa, joten puutteista huolimatta pelattavaa on ihan mukavasti.

Minipelit ja remixit ovat onnistuneita variantteja, joiden kimppuun käy pääsääntöisesti mielellään. Kaikki pelit eivät kuitenkaan saa yhtä paljon ruutuaikaa. Tasapainotus ei ole täysin onnistunut, enkä tiedä mitä sillä on oikein haettu. Ne kaikkein vanhimmat NES-pelit kun eivät ole kestäneet aikaa kovin hyvin, eikä esimerkiksi Balloon Fightia jaksa pelata enää edes yhtä kenttää.

Niinpä pelaaminen on valintoja. Kerätkö ensin tähdet irti niistä tylsimmistä peleistä, vai hypätkö suosiolla parempien pelien kimppuun? Tämänkaltaisen päätöksenteko on harmillista, sillä parhaimmillaan Ultimate NES Remixin parissa aika sujuu vilkkaasti ohi.

Myös paketin hinta on problemaattinen. Jos television vierestä löytyy Wii U, saa rutosti enemmän pelattavaa halutuunsa puolella pelin hinnasta. Peli tosin istuu matkapelattavaksi kuin nakutettu, joten sinänsä hankinta on suhteellisen helppo perustella.

Nopeatempoisena hupina NES Remixin lunastaa paikkansa hyvin. Toivottavasti Nintendo siirtyy jatkossa tuoreempiin nimikkeisiin – SNES Remix olisi poikaa.

Tero Kerttula

Valtava Pariisi

Vallankumouksen aikainen Pariisi on valtava paikka, jonka jokainen nurkka suorastaan pursuaa historiallisia yksityiskohtia.



ASSASSIN'S CREED UNITY

ALUSTA PC PS4 XONE PELITYYPPI TOIMINTA KEHITTÄJÄ UBISOFT MONTREAL JULKAISIJA UBISOFT JULKAISU 13.11.

Assassin's Creed -sarja on seikkaillut nyt pari vuotta niin Amerikan metsissä kuin Karibian aalloillakin. Nyt pusikot ja purtilot saavat kuitenkin jäädä, sillä Assassin's Creed Unity tuo Salamurhaajien ja Temppeliritarien ikuisen kädenväennön vallankumouksen riepottelemaan Ranskaan. On oikeastaan yllättävää, ettei AC-sarjassa olla vielä aiemmin pureuduttu tähän aikaan ja paikkaan. Vallankumous suorastaan vilisee niitä ideologisia teemoja, joista salaseurat ovat taistelleet vuosisatojen ajan, ja onhan Ubisoft itse ranskalainen yhtiö. Tapaamme myös uuden sankarin Arno Dorianin, joka on komea ja sanavalmis hunsvotti. Hän on menettänyt perheensä ja janoaa kostoa, mikä saattaa tietysti kuulostaa tutulta Ezio Auditore da Firenzen ystäville.

Unityn tarkoituksena on toimia eräänlaisena välipysäkinä, jonka avulla uudet pelaajat pääsevät mukaan pitkään jatkuneen pelisarjan kuvioihin. Se ei kuitenkaan uuvuta veteraaneja tarinoilla Altairista ja muista menneistä sankareista, vaan keskittyy Arnon seikkailuun kahden salaseuran välimaastossa. Tällä kun on tietämättään yhteyksiä molempiin suuntiin.

Tämä kyseinen pääjuoni ei ole se helppo uusi alkupiste mitä lupailtiin. Pelaajan olisi tarkoitus oppia AC:n maailmasta Arnon mukana, mutta tämän oma, salaseurojen välillä sukkuloiva tarina ei oikeastaan tarjoa mitään järkevää kuvaa siitä, miksi Sala-

murhaajat ja Temppeliritarit ovat niin innokkaasti toistensa kimpussa. En usko, että kukaan sarjalle tuore pelaaja osaisi Unityn jälkeen kertoa mistä siinä oli oikein kysymys.

Onneksi Arno Dorian on enimmäkseen pidettävä kaveri. Tällä voi jopa olla potentiaalia yltää Ezion vertaiseksi sankariksi. Sivuhahmoista mieleenpainuvin oli rietas markiisi de Sade, jolle on suotu joitakin koko tarinan hupaisimmista replikeistä. Valitettavasti Arnon suuri rakkaus Élise de la Serre jää lopulta somisteeksi, jonka tarkoituksena on vain olla tarjoamassa helppoja käänteitä Arnon tarinalle.

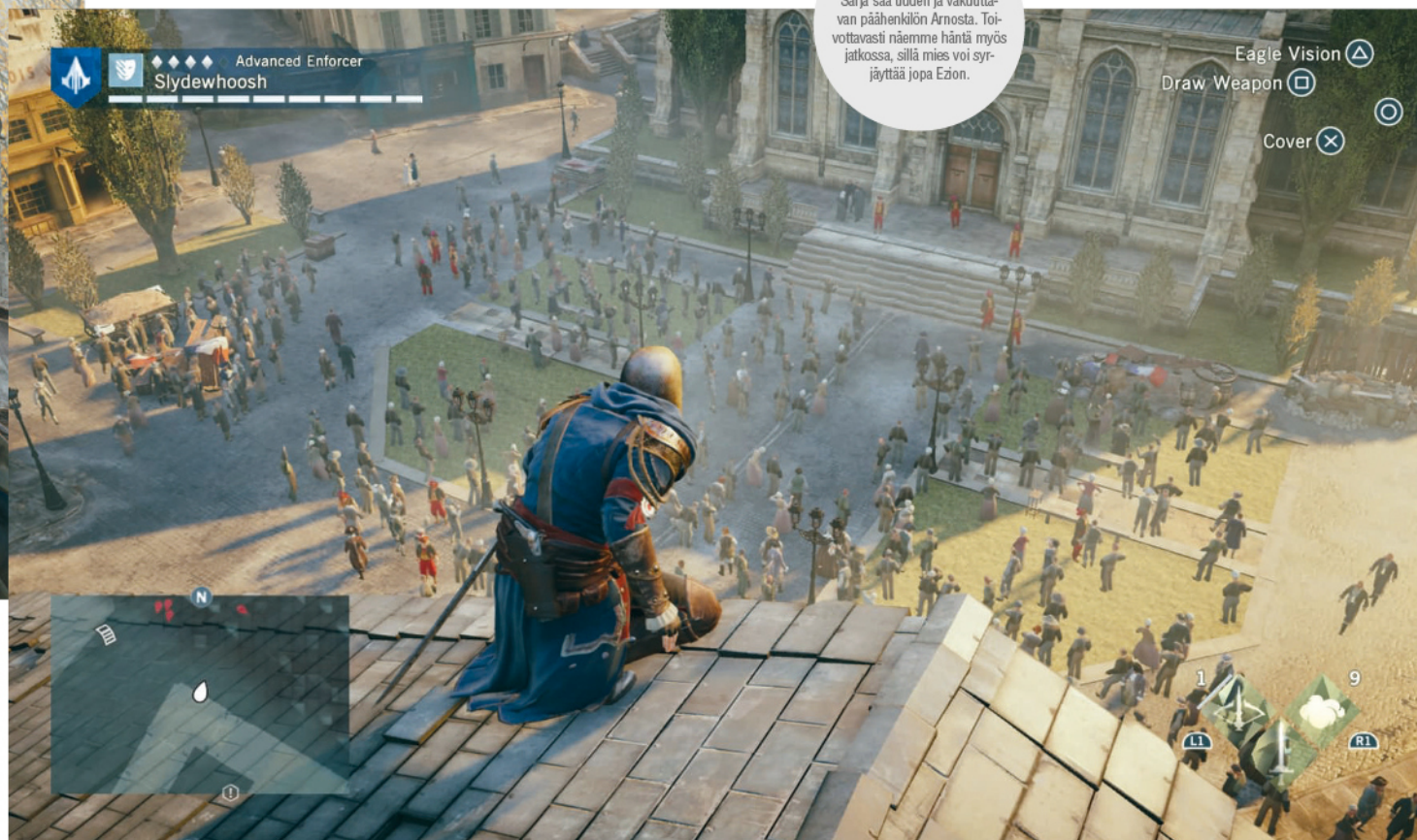
Pelin käyttöliittymä on rukattu jonkin verran viime näkemästä, ja muun muassa parkouria varten on kaksi uutta nappia. Tämä vähentää jonkin verran sitä sekoilua, josta AC-pelit tunnetaan, muttei poista sitä kokonaan. Arno jää tuon tuostakin jumittelemaan nurkkiin ja jammailemaan pöytien päälle, etenkin silloin kun olisi kiire.

Myös hiippailua varten on oma nappinsa, mutta tässäkin ei olla vielä päästy siihen haettuun sulavuuteen. Sala-



Arno Dorian

Sarja saa uuden ja vakuuttavan päähenkilön Arnosta. Toivottavasti näemme häntä myös jatkossa, sillä mies voi syrjäyttää jopa Ezon.



murhaaja ei aina suostu suojautumaan vaikka tarjolla olisi kuinka otollinen paikka, eikä pii-lopaikkojen vaihtaminenkaan toimi kovin näppärästi.

Siinä missä liikkuminen jättää edelleenkin toivomisen varaa, on taistelujärjestelmää uudistettu onnistuneesti. Poissa ovat ne päivät, jolloin viholliset odottelivat kiltisti vuoroaan ja tulivat kimppuun yksi kerrallaan. Taitavammat vastustajat vaativat pelaajaa oikeasti keskittymään. Ikävä kyllä kamerakulmat ovat usein niin tiukkoja, että näkökentän ulkopuolelta saa turhauttavan usein iskuja selkäänsä.

Unityn leikkikenttänä toimiva Pariisi on valtaisa paikka, ja sen kaupunkiarkkitehtuuria on ilo tutkia. Kehittäjät ovat tavoittaneet kaupungin olemuksen, ja se on yksi pelin ehdottomista vahvuuksista, ehkä jopa se niistä suurin. Ranskan pääkaupungin tunnelmaa koetaan myös yllättävissä eri aikaulottuvuuksissa kuin ennakolta annetaan ymmärtää.

Tehtäväkartta näyttää puolestaan siltä, kuin joku olisi ampunut sitä haulikolla. Tekemisestä ja keräilemisestä on totuttuun tapaan aivan hervottomasti. Sivutehtäviin on kuitenkin mielestäni nyt panostettu aiempaa enemmän, ja ne tarjoavat joskus jopa mielekkäämpää tekemistä kuin itse pääjuoni.

Unity on pääosin graafisesti ajan tasalla, tosin hahmojen kuontalot ovat kuin päiden päälle kasattuja jäykkiä olkinippuja. Maisemat sen sijaan ovat näyttävät, ja niitä jää mielellään ihmettelemään kirkon tornista. Etenkin kun uusi konsoliarkkitehtuuri sallii aiempaa

huomattavasti suuremmat väkijoukot, mikä elävöittää maailmaa huomattavasti.

Yksinpelikampanjan lisäksi Unitystä löytyy tietysti moninpeli, mutta tällä kertaa radikaalissa uudessa muodossa. Rakastettu salamurhahippa loistaa nyt poissaolollaan, ja sen tilalle on tuotu co-op-pelimuoto sekä usean pelaajan Heist-tehtäviä. Moninpeli on parhaimmillaan aivan mahtavaa. Olen silti varsin penseä siitä, että perinteinen kilpailullinen moninpeli on jätetty kokonaan pois.

Kokonaisuutena Assassin's Creed Unity on "jälleen yksi Assassin's Creed". Se on tekemistä pursuava seka-metelisoppa, jonka punainen lanka uhkaa jatkuvasti kadota kaiken muun härpäkkeen sekaan. Siinä on joitakin uudistuksia, mutta ne eivät erota sitä riittävästi edeltäjistään. Lisäksi konsolisukupolven vaihtuminen ei

ole onnistanut puhdistamaan sarjaa bugeista. Pelillä on tosin ajoittain upeat hetkensä.

Mika Sorvari





CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

ALUSTA PC PS3 PS4 X360 XONE PELITYYPPI TOIMINTA KEHITTÄJÄ SLEDGEHAMMER GAMES JULKAISIJA ACTIVISION JULKAISU 4.II.

Call of Duty:n "uuden" version saapuminen kerran vuodessa tuntuu jo yhtä ilmiselvältä kuin että taivas on sininen. Lainausmerkit ovat uuden suhteen kovin tarpeellisia. Kyseinen asia kun on ollut sarjassa häilyvä termi, eikä jokainen edustaja ole onnistunut pitämään menoa raikkaana. Activisionin mielestä pienetkin asiat ovat riittäneet. Nopeatempoista moninpeliä ja Hollywoodmaista toimintaa yksinpelissä se on kuitenkin tarjonnut vuodesta toiseen. Puitteet ovat olleet osasta toiseen huppeita, mutta asevarustus on ollut kovinkin samankaltaista kerta toisensa jälkeen. Tämän suhteen Advanced Warfare pistää kovat piippuun.

Vuosi on 2054, ja pelaaja hyppää Jack Mitchell -nimisen (Troy Baker) sotilaan maihareihin. Jack ja hänen paras ystävänsä Will Irons ovat suorittamassa avunantotehtävää Soulissa uuden Korean sodan kuumotellessa takapuolella. Tehtävä menee kuitenkin pahasti pieleen. Will kaatuu taistelussa, ja Jack menettää toisen käsivartensa kärsien pahoista palovammoista. Hautajaisissa tätä lähestyy Willin isä Jonathan Irons (Kevin Spacey), joka tarjoaa työtä yksityisen sotilasurakoitsijan riveissä. Niinpä Atlas-yhtiö paikkaa miehen käyttäen hyväkseen viimeisintä teknologiaa kybernetiikan alalta.

Pelin tarina ei tarjoa mitään kovin erikoista kokemusta verrattuna muihin samanlaisiin räiskintöihin. Tämä oli odotettavissa, sillä sarja ei ole koskaan tarjonnut moniulotteisia hahmoja tai ajatuksia herättävää kerrontaa. Mutta eipä tältä sarjalta sellaisia halutakaan. Call of Duty:n täytyy tarjota suoraviivaista toimintaa, jossa tarina rakennetaan siistien tapahtumien avulla eikä päinvastoin. Toisaalta tausta-asetelma olisi tarjonnut paukkuja pohtia yksityisarmeijoita, tulevaisuuden sotilaita ja korruptiota syvällisem-

mällä tasolla. Yksinpelin tarinan tahkoaa läpi vain kuudessa tunnissa, mutta toiminnan hyvän rytmityksen ansiosta minulla oli hausempaa kuin sarjan edellisten osien parissa.

Pelin suurin muutos liittyy Mitchellin käyttämän eksopuvun mekaniikkoihin, jotka tuovat mieleen muun muassa Crysiksen ja Titanfallin. Sen käyttäjä pystyy hyppäämään kymmeniä metrejä ilmaan, repimään teräsovet kappaleiksi kuin ne olisivat paperia, muuttumaan näkymättömäksi ja paljon muuta. Puku toimii pattereilla, jotka tyhjenevät erikoiskykyä käyttämällä. Tämä tuo mukavan strategisen elementin taisteluihin, sillä eri ominaisuuksia on hyödynnettävä oikeilla hetkillä. Mukana on kuitenkin yksi turha kikka, ja se on ilmasta vihulaisen niskaan syöksyminen. Usein tuloksesta on tippuminen vastustajan viereen ilman minkäänlaista vaikutusta. Sledgehammer olisi mielestäni voinut jättää liikkeen pois kokonaan. Eksopuvun mahdollistamat erikoisuudet tuovat kuitenkin mukavasti uutta verta pelisarjan peruskaavoihin.

Call of Dutyjä ostetaan pääasiassa niiden moninpelien vuoksi, ja niistä saa parhaimmillaan hupia jopa sadoiksi tunneiksi. Advanced Warfare ei tee asiassa poikkeusta, ja

Loputon kutsu

Advanced Warfare on jo Call of Duty -sarjan 11. osa. Se on kuitenkin toisaalta Sledgehammer Gamesin ensimmäinen teos sarjaan.



pelimuodot koukuttavat jälleen tehokkaasti. Uusille pelaajille on tarjolla nettikarkeloiden kiemuroiden oppimiseksi Combat Readiness Program. Niissä otellaan sekä ihmisiä että botteja vastaan, mutta kilpailullisimmat elementit on poistettu. Mukana ei ole esimerkiksi monille kunnianasiaksi muodostuvaa K/D -statistiikkaa, mutta sen puuttuminen voi tuntua uusista pelaajista mukavalta. Lisäksi eksopuku pääsee parhaiten oikeuksiinsa vasta moninpelissä. Kartat on selvästi suunniteltu tukemaan puvun mahdollistamia korkeita hyppyjä, mikä tuo niihin kirjaimellisesti uuden ulottuvuuden. Aseet tuntuivat tasapainoisilta, ja varusteiden ja perkien kokonaisuutensa tuunaamiseen voi upottaa helposti paljon aikaa. Ainoastaan mechapuvut tuntuivat kesyiltä, sillä ketterät vastustajat suolasivat niitä käyttävät sekunneissa. Mukana on myös uusi palkintojärjestelmä, joka motivoi kokeilemaan pelin erilaisia puolia. Kaikesta tekemisestä palkitaan esimerkiksi uusilla aseilla tai väliaikaisilla bonuksilla, joita voi käyttää buustaamaan moninpelin kehitystä.

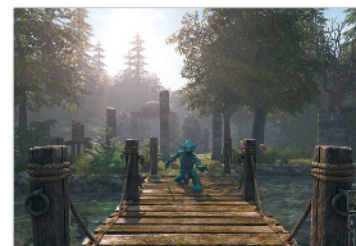
Mukana on myös uusi Exo-Survival -yhteistyöpelimuoto, jossa maksimissaan neljä pelaajaa taistelee yhä kovenevia vihollisia vastaan samalla kun he suorittavat erilaisia tehtäviä. Välillä esimerkiksi kerätään tunnuslaattoja ja sen jälkeen pure-

taan pommeja. Kuolo korjaa väijäämättä ja tarkoituksena on yksinkertaisesti selviytyä mahdollisimman pitkään. Aluksi pelimuoto tuntui hauskalta, mutta vihollisten kovenemisen myötä tylsistyminen iski nopeasti. Erilaisia tehtävätyyppejä on vain muutama, joten tiedossa on runsaasti grindaamista.

Kääntäkö sitten Advanced Warfare sarjan päälaelleen? Ei oikeastaan. Toisaalta se on hyvin perinteinen jatko-osa sarjalle juonensa ja moninpelinsä puolesta, mutta samalla Sledgehammer on onnistunut tuomaan mukaan uusia konsepteja ja elementtejä. Vaikka muutokset eivät lopulta ole erityisen rohkeita, kekseliäitä tai jännittäviä, ovat ne silti askel oikeaan suuntaan. Niistä näkee kehittäjien halun tuoda jotain uutta kuluneisiin kaavoihin. Muista peleistä lainatut ideat onnistuvat puhaltamaan uutta tuulta sarjaan, joka on polkenut useita vuosia paikoillaan.

Jonathan Björklund (GR Ruotsi)

8



LEGEND OF GRIMROCK II

ALUSTA PC PELITYYPI ROOLIPELI
KEHITTÄJÄ ALMOST HUMAN JULKAISU 15.10.

Ensimmäinen Grimrock oli puhdasta luolastossa romppausa, mutta jatko-osassa aloitetaan heti sinisen taivaan alla. Kyseessä ei ole kuitenkaan avoin maailma, vaan ovelasti naamioitu käytäväverkosto. Tämä paljastuu esimerkiksi kulmikkaasta liikkumisesta.

Taisteleminen sen sijaan seuraa ykkösen askelmerkkejä. Jokaisella neljällä seikkailijalla on jokin astalo, jonka klikkaaminen toimii hyökkäyksenä edessä temmeltäviä vihollisia vastaan. Taikuuks taas toimii riimuyhdistelmillä, joita oppii pelin aikana melkoisen läjän. Ryhmässä sijoittumisella on merkitystä, sillä kahden riviin sulotut soturit ottavat myös vahinkoa vastaan tietystä suunnasta. Lihakilvet kannattaa sijoittaa suosiolla eturintamaan ja heikotat hemmot turvaan näiden taakse. Taistelu vaikuttaa simppeleltä, mutta kuolo korjaa välillä nopeasti. Etenkin isommat viholliset voivat nujertaa koko poppoon kertalaaista. Toinen hyvä tapa kuolla on joutua vihujen saartamaksi.

Juonen seurailun lisäksi tapahtumapaikkana toimiva mystinen saari on tupaten täynnä kätkeytyä aarteita ja haasteita. Aarrearkut vaativat joko avaimen tai tiirukan paljastaakseen inhaanisen siältonsä, ja niiden jakelussa peli on kitkas. Palkinnoksi voi kuitenkin saada esimerkiksi tuihtäreitä uusia loitsuja ja materiaaleja taikajuomien poreiluuttamiseen. Saarta täplittävät aivopähkinät ovat jälleen kerran haastavia mutta loogisia. Taistelujen ja pulmien välillä vaihteleva rytmiä peliä myös mukavasti. Suosittelen ehdottomasti käyttämään laatuaikaa pulmien parissa, vaikka ratkaisut löytyäkin halutessaan netistä.

Legend of Grimrock II on edeltäjänsä näyttävämpi, ja vaihtelevat maisemat pitävät mielen virkeänä. Mikään päryttävä audiovisuaalinen kokonaisuus se ei tosin ole. Puhetta on vähän ja äänimaa ilma koostuu lähinnä örimökykyjen öriöistä ja miekan kalskeesta. Kaikilla peli ei taatusti iske, mutta klassisten roolipelien faneille korkea arvosana on ansaittu.

Matti Isotalo

9



18
www.pegi.info

SLEDGEHAMMER
GAMES

ACTIVISION

CallofDuty.com

© 2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY and CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.

A promotional image for the video game Call of Duty: Advanced Warfare. The background is a hazy, yellowish-brown scene of a city under attack, with smoke and debris. In the foreground, two soldiers in futuristic combat gear are positioned on a dark, rocky surface. The soldier on the left is holding a futuristic assault rifle and looking towards the right. The soldier on the right is also holding a similar rifle and looking towards the right. The overall atmosphere is intense and action-packed.

CALL^{OF}**DUTY**[®]

ADVANCED WARFARE

OUT NOW

PLAYSTATION

Sonyn uusi konsoli saapui markkinoille vuoden 2013 marraskuussa, joten sillä on ollut hyvä etumatka Xbox Oneen verrattuna. Ei kannata myöskään unohtaa PS3:a, jolle saa edullisesti laatupelejä.

Hinta 390-450 € (PS4), 170-280 € (PS3) Valmistaja Sony Julkaisu Marraskuu 2013 (PS4), Maaliskuu 2007 (PS3)

UUSI

1

THE LAST OF US REMASTERED

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä NAUGHTY DOG Julkaisija SONY

Viime konsolisukupolven parhaimpiin kuuluva peli parani entisestään.

UUSI

2

GRAND THEFT AUTO V REMASTERED

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTAR Julkaisija TAKE-TWO

Los Santos näyttää entistä paremmalta uudesta kuvakulmasta.

3

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä NAUGHTY DOG Julkaisija SONY

Nathan Draken tarina päättyy huikeasti trilogian viimeisessä osassa.

4

METAL GEAR SOLID: THE LEGACY COLLECTION

Pelityyppi HIIVISKELY Kehittäjä KONAMI Julkaisija KONAMI

Paketin kuusi peliä antavat parhaan kokonaiskuvan hiiviskelysarjaan.

5

RED DEAD REDEMPTION

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTAR Julkaisija TAKE-TWO

Neljä vuotta sitten julkaistu RDR on edelleen paras läntkäräpel.

UUSI

6

ALIEN ISOLATION

Pelityyppi KAUHU Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY Julkaisija SEGA

Hyttävää kauhua valtavan Sevastopol-avaruusaseman uumenissa.

7

DARK SOULS II

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä FROM SOFTWARE Julkaisija BANDAI NAMCO

Souls -sarjan uusimman osan timantinkova vaikeus vetää puoleensa.

8

INFAMOUS: SECOND SON

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SUCKER PUNCH Julkaisija SONY

Sarjan kolmas osa on supersankaripelien ehdotonta kärkikastia.

9

TRIALS FUSION

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä REDLYNX Julkaisija UBISOFT

Fysiikkapohjainen rälläyspeli teki näyttävän sisääntulon pleikkarilla.

10

JOURNEY

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä THATGAMECOMPANY Julkaisija SONY

Tämä ainutlaatuisen kaunis tutkimusmatka täytyy jokaisen kokea itse.

Kaikki GAMEREACTORIN myyntioppaassa mainitut pelit on poimittu puhtaasti toimituksen mielipiteiden ja lehden julkaisuajankohdan pohjalta. Valinnat eivät edusta pelien myyntilukua.



SUOSIUS MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Keskimaasta on väännetty peli jos toinenkin, mutta harva niistä on onnistunut jäämään kunnolla mieleen. Monoliitin teos on iloinen poikkeus, ja se tarjoaa mainion paketin vauhdikasta toimintaa sekä tunnelmallista seikkailua. Ihan klassikoiden joukkoon se ei nouse.

PS VITA

Playstation Vitan kaksi analogitettua miellyttävät takuulla kaikkia räiskintäpelien faneja. Lisäksi kaksi kosketuspintaa mahdollistaa peleissä erikoiset ohjaustavat.

Hinta 200 € Valmistaja Sony Julkaisu Helmikuu 2012

1

TEARAWAY

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä MEDIA MOLECULE Julkaisija SONY

LBP:n kehittäjien tasoloikka on fantastinen kokemus kaikille.

2

RAYMAN LEGENDS

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT

Värikäs tasoloikka on kotonaan kannettavalla käsikonsolilla.

3

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Pelityyppi HIIVISKELY Kehittäjä KOJIMA Julkaisija KONAMI

Hiiviskelytoiminta maistuu hyvin myös Vitan ruudulta.

4

PERSONA 4 GOLDEN

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä TEAM PERSONA Julkaisija NIS AMERICA

Omalaatuisesta roolipelistä julkaistiin paras versio juuri Vitalle.

5

LITTLE BIG PLANET VITA

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä TARSIER STUDIOS Julkaisija SONY

Säkkipojan seikkailut riemastuttavat myös käsikonsolilla.

6

KILLZONE: MERCENARY

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä GUERRILLA GAMES Julkaisija SONY

Mercenary on paras käsikonsolle tehty räiskintäpeli. Piste.

7

MURASAKI BABY

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä OVOSONICO Julkaisija SONY

Erlaisilla ulottuvuuksilla kikkaileva peli on uniikki kokemus.

8

GRAVITY RUSH

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä JAPAN STUDIO Julkaisija SONY

Gravity Rushissa laitetaan välillä kirjaimellisesti kannat kattoon.

9

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä SONY BEND Julkaisija SONY

Vitan julkaisupeli on edelleen erinomaista toimintaviihdettä.

10

THE SWAPPER

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä FACEPALM Julkaisija FACEPALM

Kloonauksella saadaan aikaan vaativia aivopähkinöitä.



SUOSITUS DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION

Blizzardin Diablo III oli julkaisussaan pahasti keskenkasvuinen, mutta lisäosat ja päivitykset ovat nostaneet sen sarjalleen sopivalle tasolle. Ultimate Evil -painoksessa sisältöä on valtavasti, ja se kookuttaa tuntikausiksi pölyttämään hirtvöitä ja keräämään aina vain parempia varusteita.



VAROITUS RISEN 3: TITAN LORDS

Risen-sarjan uusin osa on sarjalle tuttua fantasiahuttua. Lajityypin fanit saattavat saada pelistä hieman hupia irti, mutta suunnittelukämmejä on enemmän kuin laki saalii. Toimintaroolipeleissä on tarjolla paljon parempia vaihtoehtoja (esim. Diablo III), eikä Risen 3:n kanssa kannata tuhata aikaansa.

XBOX

Xbox One saapui viimeinkin suomalaisille markkinoille ja konsolille on jo saatavilla muutamia huippupelejä. Xbox 360:n pelivalikoima on puolestaan typeryttävän suuri.

Hinta 390-530 € (XONE), 210 € (X360) Valmistaja Microsoft Julkaisu Syys 2014 (XONE), Joulu 2005 (X360)

PC / WINDOWS

PC:t ovat aina olleet edellä konsoleita puhtaassa tehossa, ja tietokoneille julkaistaan myös eniten erilaisia pelejä. Valinnanvaraa riittää myös erilaisissa ohjaimissa.

Hinta Vaihdelee Valmistaja Vaihdelee Julkaisu Vaihdelee

UUSI

1

GRAND THEFT AUTO V REMASTERED

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTAR Julkaisija TAKE-TWO

Rockstarin toimintaepos on kotonaan molemmilla boksella.

UUSI

2

SUNSET OVERDRIVE

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä INSOMNIAC Julkaisija MICROSOFT

Värikästä ja vauhdikasta toimintaa Ratchet & Clankin kehittäjiltä.

UUSI

3

TITANFALL

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä RESPAWN Julkaisija EA

Mechoja ja parkouria yhdistävä nettiräiskintä kookuttaa tehokkaasti.

UUSI

4

ALIEN ISOLATION

Pelityyppi KAUHU Kehittäjä CREATIVE ASSEMBLY Julkaisija SEGA

Sevastopolin käytävillä vaaniava ksenomorfi takaa kauhean tunnelman.

UUSI

5

FORZA HORIZON 2

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä PLAYGROUND Julkaisija MICROSOFT

Kunnon fysiikoilla varustettua avoimen maailman kruisailua. Nam!

UUSI

6

HALO: MASTER CHIEF COLLECTION

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä 343 INDUSTRIES Julkaisija MICROSOFT

Neljä klassista Haloa samoissa kansissa. Tarvitaanko muuta?

UUSI

7

BATMAN: ARKHAM CITY

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTEADY Julkaisija WARNER BROS.

Rocksteadyn edellinen bätispeli on edelleen sarjan paras osa.

UUSI

8

TOMB RAIDER: DEFINITIVE EDITION

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CRYSTAL DYNAMICS Julkaisija SQUARE ENIX

Uusin Tomb Raider on kauniin näköinen ja jännittävä toimintaseikkailu.

UUSI

9

DEAD RISING 3

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM

Haluatko laajan zombeilla kansoitun hiekkalaatikon? Ole hyvä!

UUSI

10

ULTRA STREET FIGHTER IV

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä CAPCOM Julkaisija CAPCOM

Legendaarisen taistelupelisarjan uusin osa on täyttä timanttia.

1

PORTAL 2

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä VALVE Julkaisija EA

Tässä on täydellinen paketti kutkuttavia pulmia ratkaistavaksi.

2

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Pelityyppi ROOLPELI Kehittäjä BETHESDA Julkaisija BETHESDA

Valtava fantasiamaailma tarjoaa sadoiksi tunneiksi tutkittavaa.

3

STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä BLIZZARD Julkaisija ACTIVISION

Etelä-Korean kansallislajiksi mielletty SC II on strategiapelien aatelia.

4

SID MEIER'S CIVILIZATION V

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä FIRAXIS Julkaisija 2K GAMES

Civilization V on lisäosineen ehdottomasti sarjan paras ja kaunein osa.

5

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

Pelityyppi ROOLPELI Kehittäjä CD PROJEKT RED Julkaisija BANDAI NAMCO

Geraltin tarina vetoaa varmasti synkistä fantasiasta pitäviin.

6

CRUSADER KINGS 2

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä PARADOX Julkaisija PARADOX

Kieroilua ja valtataisteluja keskiajan Euroopassa. Teroita tikarisi hyvin.

UUSI

7

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Pelityyppi ROOLPELI Kehittäjä LARIAN STUDIOS Julkaisija LARIAN STUDIOS

Tämä peli saa varmasti roolipeleistä nauttivien sydämet tyydyttämään.

UUSI

8

HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRRAFT

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä BLIZZARD Julkaisija BLIZZARD

Blizzardin debyytti keräilykorttipelien areenalla ylitti kaikki odotukset.

9

THE STANLEY PARABLE

Pelityyppi SIMULAATTORI Kehittäjä GALACTIC CAFE Julkaisija GALACTIC CAFE

Outo ja lyhyt epäpeli kuuluu tätä nykyä jo yleissivistykseen.

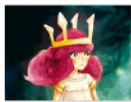
10

XCOM: ENEMY WITHIN

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä FIRAXIS Julkaisija 2K GAMES

Xcomin laajin versio on taktisten strategiapelien parhaimmistoa.

Kaikki GAMEREACTORIN myyntioppaassa mainitut pelit on poimittu puhtaasti toimituksen mielipiteiden ja lehden julkaisujankohdan pohjalta. Valinnat eivät edusta pelien myyntilukuja.

**SUOSITUS CHILD OF LIGHT**

Valon lapsi lienee yksi kauneimmista peleistä, joka löytyy markkinoilta. Satu valloittaa upealla tunnelmallaan ja hakealla tarinallaan. Pelimekaniikoissa olisi ollut hieman parantamisen varaa, mutta pienet puutteet eivät haittaa pätkäkään, jos tarina onnistuu yhtään nappaamaan mukaansa.

**VAROITUS YAIBA: NINJA GAIDEN Z**

Zombella höystetty Ninja Gaiden on surullinen tapaus. Odotukset olivat kovat, mutta peli paljastui täydelliseksi flopiksi. Matalan kehitysbudjetin lisäksi pelistä suorastaan huokuu mielikuvituksen puuttaminen ja kunnianhimmottomuus, ja Yaibaa kannattaa bolkotoida jo siitä syystä kaikin keinoin.

NINTENDO WII U

Nintendon konsolin suurin etu kilpailijoihinsa löytyy erikoisesta tablettiohjaimesta. Peleihin saa aivan uuden ulottuvuuden, ja pelaaminen onnistuu myös ilman televisiota.

Hinta 200-300 € Valmistaja Nintendo Julkaisu Marraskuu 2012

1**SUPER MARIO 3D WORLD**

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Marion kolmiulotteinen seikkailu on pelaamisen riemua.

UUSI**2****BAYONETTA 2**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä PLATINUM GAMES Julkaisija NINTENDO
Kuunoidan uusin osa on henkeäsalpaavaa toimintabalettia.

UUSI**3****MARIO KART 8**

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Kavereiden heittelemiseen kilvillä ei kyllästy koskaan.

UUSI**4****SUPER SMASH BROS. FOR WII U**

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä SORA LTD. Julkaisija NINTENDO
Nintendon taistelupelisarja ei petä uusimmalla konsolillakaan.

UUSI**5****HYRULE WARRIORS**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä TECMO KOEI Julkaisija NINTENDO
Kahden erilaisen sarjan yhdistelmä toimii yllättävän hienosti.

6**ZELDA: WIND WAKER HD**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Piirroselokuvalta näyttävä Wind Waker lumoo edelleen.

7**WONDERFUL 101**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä PLATINUM GAMES Julkaisija NINTENDO
Reikäpäistä toimintaa huikalla visuaalisella ilmeellä.

8**PIKMIN 3**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Pienten Pikminien tähdittämä peli on hurmaava kokemus.

9**DEUS EX: HUMAN REVOLUTION DIR. CUT**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä EIDOS Julkaisija SQUARE ENIX
Tulevaisuuden dystopia kääntyi kauniisti Wii U:lle.

10**RAYMAN LEGENDS**

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä UBISOFT Julkaisija UBISOFT
Raymanin tasoloikka on värikäs ja haastava kokemus.

1**ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Kaksiulotteisuudella leikittelyä seikkailu ei ole ohut kokemus.

2**FIRE EMBLEM: AWAKENING**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä INTELLIGENT SYSTEMS Julkaisija NINTENDO
Tässä on taktisten strategioiden ja pelisarjan parhaimmistoa.

UUSI**3****SUPER SMASH BROS. FOR NINTENDO 3DS**

Pelityyppi TAISTELU Kehittäjä SORA LTD. Julkaisija NINTENDO
Pelisarjan ensimmäinen kannettava osa on mainiota viihdettä.

4**KID ICARUS: UPRISING**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä PROJECT SORA Julkaisija NINTENDO
Adrenaliini virtaa tässä päätähuimaavassa räiskintäpelissä.

5**SUPER MARIO 3D LAND**

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Pakko-ostos kaikille Marion tai tasoloikkien ystäville.

6**ZELDA: OCARINA OF TIME 3DS**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Täydellinen remasterointi yhdestä parhaasta Zeldasta.

7**LUIGI'S MANSION 2**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Kummitusjahtia Nintendon veikeällä huumorilla varustettuna.

8**POKÉMON X / Y**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä GAME FREAK Julkaisija NINTENDO
Pókemon X / Y päivittää sarjan hienosti kolmiulotteiseen aikaan.

UUSI**9****PROFESSOR LAYTON VS PHOENIX WRIGHT**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä CAPCOM Julkaisija NINTENDO
Kahden tyystin erilaisen sarjan yhdistelmä toimii todella hyvin.

10**MARIO KART 7**

Pelityyppi AJOPELI Kehittäjä NINTENDO Julkaisija NINTENDO
Hirvittävän nätti ajopeli luistaa loistavasti myös käsikonsolilla.

Kaikki GAMEREACTORIN myyntioppaassa mainitut pelit on poimittu puhtaasti toimituksen mielipiteiden ja lehden julkaisuajankohdan pohjalta. Valinnat eivät edusta pelien myyntilukua.

**SUOSITUS VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR**

Ensimmäinen maailmansota ei ole yleinen aihe pelille, mutta Ubisoftin teos tekee sille kunniaa hienolla tavalla. Sarjakuvamaisen ulkoasun ei kannata antaa hämätä, sillä pinnan alla piilee koskettava tragedia ja historiallisesti uskollinen kuvaus suuren sodan jälkeisiin jäävien pienten ihmisten kohtaloista.

**SUOSITUS METRO: LAST LIGHT**

Last Light tekee hyvää työtä jatkaessaan Dmitry Glukhovskyn kirjaan perustuvan Metro 2033:n tarinaa. Teknisesti peli on näyttävä tapaus, ja Redux-versio pistää entistä paremmaksi. Tunnelmallinen seikkailu ei ole pitkä, mutta se pitää otteessaan helposti kestänsä ajan.

IPHONE & IPAD

Applen tabletit ja puhelimet ovat takuuvarma valinta, mikäli haluaa nauttia kosketusnäytöille suunnitelluista peleistä. Suurin osa niistä julkaistaan ensimmäisenä juuri näille laitteille.

Hinta Vaihtelee Valmistaja Apple Julkaisu Vaihtelee

UUSI**1****HEARTHSTONE: HEROES OF WARCRAFT**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä BLIZZARD Julkaisija BLIZZARD

Keräilykorttipeli toimii mainiosti myös tabletin ruudulla pelattuna.

2**FTL: FASTER THAN LIGHT**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä SUBSET GAMES Julkaisija SUBSET GAMES

FTL koukuttaa tehokkaasti sekä tietokoneella että tabletilla.

UUSI**3****THE WOLF AMONG US**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä TELLTALE GAMES Julkaisija TELLTALE GAMES

Iso paha susi joutuu keskele murhamysteeriä, jossa riittää käänteitä.

4**THE WALKING DEAD**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä TELLTALE GAMES Julkaisija TELLTALE GAMES

Telltalen sarjakuvamainen peli pakottaa tekemään vaikeita päätöksiä.

5**BASTION**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä SUPER GIANT GAMES Julkaisija WARNER

Tässäpä vasta on omaperäinen ja kiehtova peli, jota kannattaa kokeilla.

6**DEUS EX: THE FALL**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä EIDOS Julkaisija SQUARE ENIX

Kyberpunkin mobiiliversio ei häpeile isoveljensä rinnalla.

UUSI**7****THE BANNER SAGA**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä STOIC Julkaisija VERSUS EVIL

Loistava roolipeli on julma mutta hieno teos viikinkimytologiasta.

8**MINECRAFT: POCKET EDITION**

Pelityyppi SIMULAATTORI Kehittäjä MOJANG Julkaisija MOJANG

Jos taskuun haluaa loputtomasti tekemistä tarjoavan pelin, se on tässä.

UUSI**9****GALAXY TRUCKER**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä CZECH GAMES Julkaisija CZECH GAMES

Vlaada Chvátilin hieno lautapeli kääntyi uskollisesti tabletille.

10**KING OF DRAGON PASS**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä A SHARP Julkaisija A SHARP

Omalaatuinen strategiaeepos pistää jatkuvasti eteen hankalia haasteita.

Kaikki GAMEREACTORIN myyntioppaassa mainitut pelit on poimittu puhtaasti toimituksen mielihyvien ja lehden julkaisuajankohdan pohjalta. Valinnat eivät edusta pelien myyntilukua.

ANDROID

Android on suosituin älypuhelinjärjestelmä ja sitä käyttävät muun muassa Samsung ja Sony. Laitteille saa myös runsaasti ilmaisia ja laadukkaita pelejä.

Hinta Vaihtelee Valmistaja Vaihtelee Julkaisu Vaihtelee

1**MINECRAFT: POCKET EDITION**

Pelityyppi SIMULAATTORI Kehittäjä MOJANG Julkaisija MOJANG

Palikkamaisen kuoren alla piilee loputon temmellyskenttä.

2**XCOM: ENEMY UNKNOWN**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä FIRAXIS Julkaisija 2K GAMES

Pystytkö pelastamaan maapallon muukalaisilta?

3**BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä BEAMDOG Julkaisija ATARI

Roolipeliklassikko saapui Androidille, eikä sitä kannata missata.

4**THOMAS WAS ALONE**

Pelityyppi TASOHYPPELY Kehittäjä MIKE BITHELL Julkaisija CURVE STUDIOS

Sympaattinen tasoloikka lukeutuu indie-pelien parhaimmisiin.

5**SHADOWRUN RETURNS**

Pelityyppi ROOLIPELI Kehittäjä HAREBRAINED Julkaisija HAREBRAINED

Shadowrunin maailmassa teknologia ja magia kohtaavat.

6**GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**

Pelityyppi TOIMINTA Kehittäjä ROCKSTAR Julkaisija ROCKSTAR

Jengiväkivaltaa ja huumeita sisältävä peli on sopiva vain aikuisille.

UUSI**7****MONUMENT VALLEY**

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä USTWO Julkaisija USTWO

Unenomaisen kaunis ja mielenkiintoinen pulmapeli.

8**ANOTHER WORLD**

Pelityyppi PULMAPELI Kehittäjä DOTEMU Julkaisija BULKYPIX

Todella iäkäs seikkailu ei ole kadottanut viehätysvoimaansa.

UUSI**9****KING OF DRAGON PASS**

Pelityyppi STRATEGIA Kehittäjä A SHARP Julkaisija A SHARP

Pystytkö luotsaamaan kansasi kukoistukseen uudessa kotimaassa?

10**BROKEN SWORD: DIRECTOR'S CUT**

Pelityyppi SEIKKAILU Kehittäjä REVOLUTION SOFTWARE Julkaisija UBISOFT

Seikkailupeli vie tempeliritarien salaisuuksien jäljelle.



LEFFAT

EDGE OF TOMORROW

I Genre TIETEIS/TOIMINTA Ohjaus DOUG LIMAN Pääosissa TOM CRUISE, EMILY BLUNT, BILL PAXTON & BRENDAN GLEESON Julkaisija WARNER BROS.

Videopelielokuvalla tarkoitetaan yleensä leffaa, joka on tehty jonkin tietyn pelin pohjalta. Vaikka Edge of Tomorrow ei pohjautukaan mihinkään tiettyyn peliin, ansaitsee se silti tämän tittelin – tosin sillä erotuksella, ettei se ole hirveätä tuubaa.

Tom Cruise esittää majuri Cagea, joka on kauhistuttava vehje jenkkiarmeijan PR-osastolla. Tällaisessa roolissa Tomppa on parhaimmillaan. Cage on ylimielinen hyypiö ja pelkuri, joka päättyy käytöksensä vuoksi uuden Normandian maihinnousun eturintamaan. Nyt erona on tosin se, että Eurooppa on natsien sijasta ulkoavaruuden mörköjen vallassa. Cageella käy kuitenkin säimä, koska hän huomaa elävänsä omaa murmelipäiväänsä, ja heräävänsä aina sen alusta kuoltuaan taistelussa.

Cage siis löytää itsensä modernista scifi-räiskinnästä loppumattomilla elämillä. Käsikirjoitetut tapahtumat toistuvat, ja viholliset tulevat aina samoista suunnista. Toistoinen majurikin alkaa hanksaamaan taistelulentän ja aseistuksen sekä miettimään tilannetta laajemmalti. Edge of Tomorrow nousee perusräiskintöjen suosta osin siksi, että se lainaa nuottinsa häpeämättömästi toista maailmansotaa kuvaavista klassikoista. Toinen vaikuttaja ovat toimintapelit, ja räjähtävää toimintaa katselee mielikseen.

Toiminnan lisäksi Edge of Tomorrow:ssa on paljon huumoria näpsäkän dialogin sekä Cagen morbidien kuolintapojen muodossa. Tahti kuitenkin häiriintyy sen saadesa vakavampia sävyjä. Mukana on myös se pakollinen ihmissuhdekuvio päähenkilön ja Emily Bluntin tulkitseman sankariveteraanin välillä, mikä tuntuu väkisin väänetyltä.

Leffa keskittyy vahvasti kärkekaksikkonsa suorituksiin, joskin myös vanha kunnon Bill Paxton pääsee kantamaan kortensa kekoon pahansuisena kessuna. Pääosan esittäjät ovat tehtäviensä tasalla, ja Blunt patee miellyttävän vahvana naishahmona, joskin tämänkin tehtävänä on lopulta auttaa sankaria saavuttamaan tavoitteensa. Kyseessä on silti toimintagenren muuttia hyvällä tavoin rikkova suoritus.

Edge of Tomorrow on positiivinen yllättäjä, joka on kirottu maailman tyhjämpäiväisimmällä nimellä. Alunperin se kantoi esikuvansa, japanilaisen All You Need Is Kill -kirjan nimeä, mutta Kill oli aina rauhanomaisille ja väkivaltaa karttaville jenkeille liian vahva sana. Nykyään sitä pusketaan markkinoille Live Die Repeat -tittelin alla. Vaikka Edge of Tomorrow voi vuokraamon hyllyssä näyttää tusinatuotteelta, on se enemmän. Se ei ole syvälinen tutkielma ihmisluonteesta tai vuosisadan eepos, mutta se on

8

toimiva ja viihdyttävä toimintapläjäys, joka hyödyntää aikaluopin konseptia hausalla tavalla.

Mika Sorvari



X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST

Genre TOIMINTA **Ohjaus** BRYAN SINGER **Pääosissa** HUGH JACKMAN, JAMES MCAVOY & MICHAEL FASSBENDER **Julkaisija** SONY

Hamassa tulevaisuudessa Marvelin mutantit ovat joutuneet koviin. Sentinel-robotit pyyhkivät järjestelmällisesti luonnonoikkuja maapallolta urheasta vastarinnasta huolimatta. Professori X (Patrick Stewart) ja Magneto (Ian McKellen) ovat laittaneet sivuun erimielisyytensä löytääkseen keinon mutanttien pelastukseen. Kun pelkkä voimien yhdistäminen ei auta, kääntävät he katseensa menneisyyteen pelastuksen toivossa.

Tarina nitoo sujuvasti uuden ja vanhan X-Men sukupolven yhteen. Vaikkei efektejä ole unohdettu, elokuva on rohkeasti tarinavetoinen. Huolellisesti toteutettu astraalinen aikahoppely on herkullista seurattavaa ja antaa hahmoille ihan uutta syvyyttä. Viimeisen päälle hiottu audiovisuaalinen toppaus sinetöi laadukkaana tarinan-kerronnan vielä todella viihdyttävällä ulkokuorella.

Veteraaninäyttelijöiden, Patrick Stewartin ja Ian McKellenin, takuuvarma näyttelytyö ei tuota pettymystä tälläkään kerralla. Miehet antavat hahmoilleen luonnollisen varman ulosannin iän tuoman kokemuksen kautta. Pappojen leppoisalle käyskentelylle antaa energistä vastapainoa nuorempi sukupolvi James McAvoy ja Michael Fassbenderin johdolla. Varsinkin McAvoy heittäytyy nuoren Xavierin sisäisiä demoneita vastaan ja menetyksen tuskaan mieleenpainuvalla intensiivisyydellä. Pettymykseksi jääneen viimeisimmän Wolverine-elokuvan jälkeen Hugh Jackman on saanut taas kynnet teräviksi. Wolverine latelee lakonisia sutjautuksia äijämäisin elkein ja sikaritoppa huuleissa on rannetta paksumpi. Hahmon fanit voivat siis huokaista helpotuksesta.

Alun perin mutantit valkokankaalle tuonut ohjaaja Bryan Singer palaa ohjaajaksi näyttävästi. Rymistelyn ohella hän paneutuu eeppiseen tarinaan ja hahmoihin täydellä sydämellä. Lopputulos muotoutuu syvälliseksi ja sarjakuville uskolliseksi toimintaspeliksi. Tyypillinen supersankarielokuva kevyt linjaus on vältetty ja Days of the Future Pastin aikuismainen lähestyminen vie supersankarielokuvat uudelle uskottavuuden tasolle. Myös BD-kotijulkaisu on hyvää tasoa, ja mukana on noin tunnin verran mielenkiintoista lisämateriaalia, joka poikkeaa kivasti tyypillisestä selkään taputtelusta ja mainospuheesta.

Ossi Mykkänen

MILJOONA TAPAA KUOLLA LÄNNESSÄ

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



Family Guy -sarjalla ja TED-elokuvalla mainetta niittänyt Seth MacFarlane pistää tällä kertaa villin lännen uuteen uskoon. Elokuvalle on het-

kensä, mutta mauton alatyylin huumori ei missään vaiheessa sovi kattauksen sekaan. Komedialla ja läikkäriä kun ei perinteisesti ole samassa rainassa nähty sitten Mel Brooksin. Olkeanlaisilla odotuksilla

luvassa on kelvollista viihdettä parin tunnin ajaksi, mutta jos MacFarlanen tyyli ei voi sietää, niin kannattaa välttää tämäkin.

GRAND PIANO

Genre Jännitys **Julkaisija** FUTURE FILM **Teksti** JOUNI



Trillerien tarkoitus on tarjota katsojille pilnaavaa jännitystä, joka vangitsee ja pitää varpailaan. Näin on helppo todeta, että Elijah Woodin

tähdittämä Grand Piano on mainio genren edustaja. Esintymislavalle palaavan klassisen pianistin on pakko soittaa virheetön kelkka – muuten salaperäisen tarkka-ampuja tappaa hänet. Ennen näkemättömän juonen lisäksi elokuva tarjoaa uskottavaa näyt-

telyä ja kosolti jännitystä. Jos loppu lunastaisi muun elokuvan asettamat odotukset, voisi arvostaa helposti korottaa yslinkin.

GODZILLA

Genre TOIMINTA **Julkaisija** WARNER BROS. **Teksti** OSSI



16 vuotta vanhan Roland Emmerichin Godzilla-elokuvan ei tarvitse enää hävetä yksin. Vaikka sekään ei ole hyvä elokuva, on se sentään

jollain tasolla tasapainossa ja kohtuullisen koherentti kokemus. Uusi Godzilla on sen sijaan paperinohut tarina, joka keskittyy "luvattujen" hirviöiden ja Bryan Cranstonin sijaan tylsään jenkisloittuun räjähdysten lomassa hapuliun vailia järjellistä syytä. Visuaalisesti se on hienoa jälkeä, mutta piristalot-

tuneen ja hättälisen käsikirjoituksen ansiosta siitä ei voinut nauttia juuri lainkaan.

POMPEJI

Genre SEIKAILU **Julkaisija** NORDISK FILM **Teksti** JOUNI



Köykäistä parisuhdedraamaa, gladiatooreita sekä Jack Bauer, anteeksi, Kiefer Sutherland: Mikä näitä asioita oikein yhdistää? Valitetta-

vasti elokuva maailman tunnetuimman tulivuoren Vesuviuksen purkautumisesta. Katastrofielokuvaksi itseään kutsuva Pompeji on kieltämättä katastrofi, vaikkei varsinaisesti genrensä mahdukaan. Mielenkiintoinen aihe on raa'asti murjottu yhdysvaltalais-

seksi kliseerainaksi, elvättä kohtuullisen messeivät efektittään ikävä kyllä pelasta tekelettä ankean alhaiselta arvostalta.

021230

SAVE

TÄYTÄ KOURASI!

MARKUS hyppäsi nostalgiselle vankkurimatkalke villiin länteen kokeilemaan onko NES-klassikon ruuti vielä kuivaa.

Lätkäripelit eivät ole koskaan saaneet samanlaista huomiota kuin mitä lajityyppi on nauttinut elokuvissa. Siksi alun perin pelihalleihin tehty ja siitä 8-bittiselle Nintendolle käännetty Gun.Smoke oli merkittävä tapausta vuonna 1988. Pelillisesti meininki oli hyvin suoraviivaista, mutta pieni lisämielikuvitus loihtu lapselle paljon hienoja kokemuksia villin lännen pyssysankarina. Gun.Smoke tarkoitus oli edetä tasaisesti ylöspäin rullaavassa kentässä päästä tuplapistooliin päivittä kaikki vastaan tulijat. Lopulta vastaan asetui yksi kaikkiaan kuudesta etsintäkuulutetusta pahiksesta. Ohjekirjassa mukaan pelaajan jalo tavoite oli pelastaa Hicksvillen lännenkylä näiden Wingates-rikollisten terrorilta. Kultaisella 1980-luvulla ei paljoa tarvittu pelaajan motivoimiseksi kaiken liikkuvaan ampumiseen. Gun.Smoke oli hyvin anteeksiantamaton vaikeustasoltaan niin kuin tuon ajan pelit yleensäkin. Tuskaa helpottamaan sai ostaa erinäisiltä kauppiailta aseita, ja saipa alleen välillä hevosienkin osumakestävyyttä parantamaan. Mieleenpainuvimmaksi kokemukseksi on silti jäänyt musiikki. Pystyn vieläkin hyräilemään Gun.Smoken ensimmäisen kentän tunnussävelmän, vaikka edellisestä pelikerrasta on reilusti yli 20 vuotta aikaa. Nykystandardeilla Gun.Smoke tuntuu aivan liian yksinkertaiselta ja naiivilta, mutta se tutustutti minut westernien ruudinkatkuiseen maailmaan.

IT ENDS HERE



LIAM NEESON

TAK3N

ELOKUVATEATTEREISSA 8. TAMMIKUUTA LÄHTIEN

FACEBOOK/TAKENSCANDINAVIA

ΔOXO□

EXCLUSIVE
FEATURE

KEYS TO KYRAT:
Play co-op mode
with friends who
don't own the game

FARCRY 4

WHAT ARE YOU **MADE OF?**

18
www.pegi.info

AVAILABLE **18.11.2014**



GIGANTTI

PS4™

Also available on PS3



© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry, directed by Cevat Velti. Powered by Crytek's technology™ Cry Engine. "PlayStation", "PS3", "PS4" and "PS Move" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. Software platform logo (TM) and CEA 2006.