



TOISVISIO

Vuosikirja 2023

Toisvisio

Toisvision tavoite.....	3
Koottuja viisauksia.....	3
Toisvision sisarsivustot	4
Hyödyllisiä linkkejä	4
Kolme kovaa Beetä.....	6
Animoitua Barksia	8
Unhon korjaamat helmet	9
Asiaa ankoista	11
Tracker-skene – rakkaudesta musiikkiin	14
Euroviisuista Neuroviisuiksi	15

Pelit

Bittinikkarista kapellimestariksi	18
Katsoa saa muttei pelata.....	19
Liian monta matoarmeijaa	21
Suikoden – 108:n pelihahmon taru.....	21
Videopelien historia – näkökulmani.....	23
Arx Fatalis	25
Deus Ex	25
Fallout: New Vegas.....	27
Majesty	27
Tuoretta videopelisisätoa	28

Toisvision tavoite

Yleisö hiljenty, valot himmenevät ja esirippu nousee: esitys on alkanut.

Mitä tämä sivusto tulee pitämään sisällään? Tunteita ja tuoksua, elämää suurempia kertomuksia sekä maailman parantamista? Loputonta vuodatusta, valitusta ja kärsimystä? Niitä kaikkia, mutta omasta näkövinkkelistäni, miksipä sivuston nimi muuten olisikaan Toisvisio? Aiheet vaihtelevat puhuttelevista vähemmän puhuttuihin, ajallisesti huomisesta eilispäivään. Eri kieliä kunnioitetaan ja seksikiöitä vältetään. Rajoja rikotaan ja vallalla olevia käsityksiä kumotaan. Arvostetaan niitä jotka arvon ansaitsevat ja kunnioitetaan niitä joille kunnia kuuluu. Ei käytetä ylisanoja vaan kerrotaan asiat miten ne ovat. Estradi on vapaa kaikille ja kaikelle.

Näistä vaatimattomista lähtökohdista on hyvä aloittaa.



Koottuja viisauksia

- Mikään ei ole täydellistä, minkään ei tarvitse olla täydellistä, sillä mikään ei voi olla täydellistä.
- Älä ole muotitietoinen, ole Laatatietoinen. Laatu ei katso aikaa; muoti katsoo jatkuvasti.
- Mikään fantasiamaailma ei voi olla täysin realistinen, mutta mikä tahansa fantasiamaailma voi olla täysin uskottava.
- Yksi kuva voi selittää enemmän kuin tuhat sanaa, mutta yhdellä sanalla voi selittää asioita joihin tuhatkaan kuvaa ei riitä.
- Helpompi ja halvempi ei ole välttämättä parempi. Sama pätee kaikkeen uuteen.
- Mikään ei parane automaattisesti vaan ainoastaan jatkuvan työn seuraaksena.
- Kaiken hyväksyminen ilman kritiikkiä johtaa hyväksikäyttöön.
- Laatu ylittää genererajat, kohdeyleisöt ja sukupolvet.
- Kun liukukihnan on kerran käynnistänyt, sitä ei pysäytä mikään, paitsi suurempi liukukihna.
- Parhaimmat elämykset eivät löydy sieltä missä kaikki muut ovat, vaan ne täytyy löytää itse.
- Niille, joilla on vaikeuksia ylittää rima, tulisi tarjota henkilökohtaista tukea sen sijaan, että rimaa laskettaisiin kaikille.
- Laatu ei ole lainattavissa.
- Älä vertaile Laadukasta asiaa toiseen Laadukkaaseen. Vertaile mieluummin Laadukasta ja vähemmän Laadukasta keskenään ja mieti, mikä tekisi vähemmän Laadukkaasta paremman.

Toisvision sisarsivustot

Pääsivuston lisäksi monelle aihekokonaisuudelle on luotu erillinen sivustonsa.

[Babylon 5](#) : Johdatus vallankumoukselliseen scifisarjaan sekä artikkeleita sarjan jo tunteville

[Buffy](#) : Johdatus nerokkaita juonenkäänteitä ja huumoridraamaa pursuavaan televisiosarjaan

[Eiku](#) : Säveltämäni musiikkia

[Hopeanuoli](#) : Pohdintoja ja tarinoita Yoshihiro Takahashin luomasta, Suomessa menestyneestä sarjasta

[Pelit](#) : Artikkeleita ja arvosteluita tuoreista ja vanhemmista videopeleistä

[Terraria](#) : Tietopaketti Terraria-videopelistä ja sen modeista eli pelaajien luomasta lisäsisällöstä

[The Prisoner – Saarroksissa](#) : Tietopaketti aikaansa edellä olleesta 1960-luvun kulttisarjasta

[Tomb Raider](#) : Tietopaketti klassisesta videopelisarjasta

Hyödyllisiä linkkejä

Tässä on kokoelma mielenkiintoisia linkkejä vähemmän tunnetuille, ellei jopa kadonneille sivustoille, joiden materiaalista on ollut korvaamatonta hyötyä tämän sivuston tekemisessä. Osa sivustoista on arkistomuodossa.

Musiikki

[Abandonia Music](#) : Tiivis kokoelma klassista videopelimusiikkia helposti kuunneltavaksi

[Diggiloo Thrush](#) : Euroviisufinaalien jokaisen vuoden esittäjät, kappaleiden sanoitukset ja tekijät

[Eurovision National Finals](#) : Jokaisen maan euroviisukarsintojen kappaleet ja esittäjät

[Musiikin teoria](#) : Johdatus musiikin teoriaan

[Tahtipuikko](#) : Arvosteluita ja artikkeleita 1900-luvun alkupuoliskon viihdemusiikista

[The Mod Archive](#) : Ilmaista tracker-musiikkia suoraan selaimen soittimella tai omalla tracker-ohjelmalla

TV ja elokuvat

[Lurker's Guide to Babylon 5](#) : Kaikenkattava tietopaketti Babylon 5 -scifisarjasta itse tekijältä

[Restricted Access](#) : Tietoa Salaiset kansiot -sarjan jaksoista ja hahmoista suomeksi

[Tekno-Kekon animaattiosivusto](#) : Syvällisiä artikkeleita ja mielipiteitä japanilaisesta animaatiosta

[Tenavatähti](#) : Tietosivusto maineikkaasta Tenavatähti-ohjelmasta

[The Simpsons Archive](#) : Kaikenkattava The Simpsons -televisiosarjan tietosivusto

[WiderScreen](#) : Elokuvia ja muuta audiovisuaalista kulttuuria käsittelevä suomenkielinen sivusto

Sarjakuvat

[Don Rosan fanisivusto](#) : Artikkeleita ja haastatteluita viimeisen ankkamestarin töistä ja elämästä

[Mikrokvikausi](#) : Mikrobitti-lehdessä vuosina 1985–2013 Wallun piirtämät vitsistripit

[Taskaritietokanta](#) : Aku Ankan taskukirjojen ja tarinoiden arvosteluita

Videopelit

- [Chrono Compendium](#) : Tietoa, ohjeita ja analysejä japanilaisesta Chrono-roolipelisarjasta
- [Computer Gaming World Museum](#) : Arvostetun amerikkalaisen tietokonepelilehden kaikki julkaisut
- [Designer's Notebook](#) : Pelinkehittäjä Ernest Adamsin vakavia pohdintoja videopelien olemuksesta
- [Earthbound Central](#) ja [Starmen.net](#) : Mother-trilogian kaksi kaikenkattavaa tietokantaa
- [Goblin Explosives Network](#) : Suomenkielinen tietosivusto World of Warcraft -verkkoroolipelistä
- [Hacki's Ultima Page](#) : Tietosivusto Ultima-videopelisarjasta
- [Hardcore Gaming 101](#) : Kaikenkattava videopelitietokanta sisältäen tasokkaita arvosteluita ja haastatteluja
- [Home of the Underdogs](#) : Tietokanta suuren yleisön unohtamista videopeleistä
- [IT-HE](#) : Humoristisia "läpipeluuohjeita" maailman rakastetuimmista videopeleistä
- [Jeeves: A Butler's Tale](#) : Huumorisivusto Tomb Raider -videopeleissä esiintyvistä hovimestarista
- [Legends of Localization](#) : Tasokasta asiaa videopelien kääntämisestä japanista englanniksi
- [Maniac Mansion](#) : Tietopaketti LucasArtsin klassisesta seikkailupelistä
- [Seiklus](#) : Ilmainen tasoloikkapeli tietokoneelle
- [Yaroze](#) : Listaus kotikoodarien peleistä Yaroze-pelintekoprojektissa Playstation-pelikonsolille

Muuta

- [Amiga Zone](#) : Suomalaisen Amiga-järjestön kotisivut ja lehtijulkaisut
- [Aviisi](#) : Tampereen ylioppilaslehden vuosikertoja
- [Card Games](#) : Tietokanta korttipelien säännöistä
- [C-lehti](#) : Commodorea ja Amigaa käsittelevän C-lehden kaikki vuosikerrat
- [Datatekniikka ja viestintä](#) : Ohjelmointitekniikoita, suomen kielioppia ja paljon muuta
- [Every World Press Photo Winner From 1955-2011](#) : Lista maailman kuuluisimmasta uutiskuvista
- [Huvipuisto.net](#) : Kattavaa huvipuistotietoa Suomesta ja maailmalta
- [Joel Yliluoma](#) : Suomenkielisiä käännöksiä videopeleistä, itsetehtyä musiikkia ja pienisojelmia
- [Jongleerauksen alkeet](#) : Suomenkieliset ohjeet jongleeraukseen; englanninkielinen vaihtoehto [täällä](#)
- [Kotimaisten kielten keskus](#) : Hyödyllinen tietopaketti suomen kielestä ja kieliopista
- [Korttipeliopas](#) : Suomenkielinen tiivistelmä tutuista ja harvinaisemmista korttipeleistä
- [Lautapeliopas](#) : Arvosteluita ja vinkkejä satoihin lautapeleihin suomen kielellä
- [Mahjong](#) : Tiivis suomenkielinen paketti tämän klassisen lautapelin perusteista
- [Paul Graham](#) : Älykkäitä esseitä ja yllättäviä havaintoja arkipäivän asioista
- [Pilvilinna](#) : Huumorisivusto Kaksmäen ja Harukkalan pitäjistä
- [Sushi](#) : Tiiviisti tietoa sushista
- [The Games Journal](#) : Syvällisiä artikkeleita ja arvosteluita lautapeleistä
- [The Paris Review: Interviews](#) : Kokoelma maailman tunnetuimpien kirjailijoiden haastatteluja
- [Tähtivaeltaja](#) : Suomalainen scifi- ja fantasiakirjallisuutta käsittelevä sivusto ja lehti
- [Valtakunta](#) : Sampsu Rydmanin vaihtoehtohistoriallinen tutkielma ja mielikuvitusleikki
- [Wexteen](#) : Kokoelma Wexteenin eli Jyrki J. J. Kasvin kolumneja tietotekniikasta sarjakuviin
- [Wiion lait](#) : Jukka Korpelan tulkintoja professori Wiion kehittämistä viestinnän laeista

Kolme kovaa Beetä

Artikkeli ei sisällä juonipaljastuksia.

Televisio ei ole koskaan saanut korkeakulttuurillista asemaa. Toisinaan televisio kuitenkin tarjoaa laadukkaita yllätyksiä. 1990-luvun ja 2000-luvun taitteessa tv:ssä näkyi kolme behmeällä beellä alkavaa laatusarjaa, joista kerron tässä lyhyesti.

Babylon 5

Ensimmäisenä vuorossa *J. Michael Straczynskin* viiden tuotantokauden pituinen tieteissarja *Babylon 5*. Sarja kertoo saman nimisen avaruusaseman elämästä viiden vuoden aikana, johon mahtuu erilaisia välienselvittelyjä avaruusolentojen välillä kuin myös ihmisten sisällissotia ja jumalolentojen kohtaamisia. Toisin kuin vaikkapa monissa *Star Trek* -sarjoissa, juoni ja hahmot kehittyvät sarjan edetessä, varsinkin toisesta tuotantokaudesta alkaen, kun pääjuoni alkaa selkeytyä. Sarjan erikoisuutena JMS hahmotteli koko viiden tuotantokauden tarinan, ennen kuin sarjaa alettiin edes kuvata. Tämän riskisijoituksen ansiosta kokonaisuus onkin harvinaisen eheä, ja juoniaukoja saa etsiä todella tiheällä kammalla.

Mikä sarjasta sitten tekee niin hyvän? Vetävä juoni, mielenkiintoiset ja sympaattiset hahmot, jotka kehittyvät ja muuttuvat sarjan aikana, asetelmat, jotka monimutkaistuvat kausi kaudelta, tunnelma ja erikoiset yksityiskohdat, kuten joka tuotantokaudella vaihtuva, kauden ilmapiiriin sopiva alkutunnus ja -puhe sekä Christopher Franken musiikki, joka on ehkä parasta mitä tieteissarjoissa on koskaan kuultu. Lisäksi monet sarjassa käsiteltäviä aihepiireistä ovat ajankohtaisempia nyt kuin 25 vuotta sitten.

Sarjalla on kuitenkin vähän hidas syytys. Jotta sarjasta saisi oikean kuvan, niin vähintään toinen tuotantokausi kannattaa katsoa loppuun. Sarjan tietokone-efektit ovat myös vähän ikääntyneitä, mutta niin ne olivat jo silloin kun sarja esitettiin Suomessa 2000-luvun vaihteessa, eikä se estänyt sarjaa saamasta suosiota täällä, kuten *Star Wreck*

VI: In the Pirkinning sen todistaa. Perinteinen maskeeraus sen sijaan on erinomaista ja ajatonta.

Buffy, The Vampire Slayer

Toisena vuorossa fantasiasarja *Buffy, The Vampire Slayer*. Sarjan alkuvaikutelma on huijaava: supervoimilla varustettu high school -teiniblondi, joka hakkaa pahoja vampyyreitä varsin mustavalkoisella otteella. Sarjan asetelma monimutkaistuu ja syvenee kuitenkin nopeasti jo ensimmäisen tuotantokauden aikana, ja kauden viimeisen jakson lopputaistelu onkin jo päätähuimaava. Mikä on vielä päätähuimaavampaa, sarja vain paranee ja muuttuu entistä mahtipontisemmaksi kausi kaudelta.

Kuten *Babylon 5*:ssä, myös *Buffyssä* sarjan laatu on pääosin yhden henkilön ansiota: *Joss Whedonin*, sarjan tuottajan ja käsikirjoittajan. Whedonin ansiosta sarjan vahvuuksia ovat sen käsikirjoitus, dialogi sekä huumorin ja draaman onnistunut yhdistelmä. Sarja käyttää *Salaiset kansiot* -tyyliä, jossa vuorottelevat "viikon hirviö" -tyyppiset jaksot ja pääjuonijaksot. *Buffyssä* tämä jaottelu on kuitenkin toteutettu sulavammin ja aikaisempien jaksosten tapahtumiin viitataan jatkuvasti. Juoni on harvoin ennalta arvattava, ja monet kliseet on käännetty pääl-

elleen. Pelkästään uskomattomat juonenkäänneet pakottavat seuraamaan sarjaa jakso jaksolta, mutta fantasia-aiheesta huolimatta sarjan juoni on silti uskottava ja hahmot helposti samaistuttavia. Dialogi on toimivaa ja kekseliästä, ja huumori ja draama



Babylon 5:n tähdistöä



Giles ja Buffy vahtimassa vampyyreitä

ovat yhdistetty toimivasti eivätkä ole koskaan toisiltaan pois: jakson alku voi tarjota parasta naurua pitkään aikaan, kun samaisen jakson lopussa odottaa jo kyynel silmäkulmassa.

Sarjan edetessä hahmot ja aiheet aikuistuvat, symboliikkaa ja ironiaa on löydetty useankin väitöskirjan tarpeisiin ja viidenneltä tuotantokaudelta löytyy Se Yksi Jakso. Yllättäen sarjan heikoimpana pidetty kausi onkin sen neljäs eli keskimmäinen, mikä johtuu lähinnä eräästä epäuskottavuustekijästä. Muuten sarjan laatu pysyy tasaisen korkealla, ja huippujaksoja on ripoteltu tasaisesti aina viime metreille saakka. Yhteenvetona teinix-kielellä: Buffy on paras, muut vampyyrisarjat vedetään vessanpöntöstä alas.

Tähän väliin tulee tietysti mainita sivusarja *Angel*, jonka tapahtumat sijoittuvat rinta rinnan Buffyn neljännessä kaudesta alkaen. Molemmat sarjat muodostavat "Buffyversumin", 254 jaksosta koostuvan eepoksen (vrt. Salaiset kansiot 202 jaksoa, *Game of Thrones* 73 jaksoa, *Supernatural* 309 jaksoa). Angelista voin sanoa vain, että se on vähintään yhtä hyvä kuin emosarjansa.

Battlestar Galactica

Viimeisenä ~~mutta~~ ei ja vähäisimpänä *Battlestar Galactica*, 1970- ja 1980-luvun vaihteessa tuotetun, lyhyeksi jääneen mutta kulttistatusta nauttineen tv-sarjan uusioversio. Sarjassa seurataan ihmiskunnan viimeisiä eloonjääneitä pakenemassa ihmisten luomia robotteja, cyloneita, jotka kääntyivät isäntiään vastaan. Päänäyttämönä toimii pakenevan avaruuslaivaston taistelualus

("taisteluplaneetta") *Galactica*, komentajanaan Adama, jota näyttelee *Blade Runnerista* ja *Miami Vicesta* tuttu *Edward James Olmos*. Sarjan juoni ja hahmot ovat syvällisiä ja tarjoavat paljon pohdittavaa. Valitettavasti sarjaa piinaavat samat ongelmat kuin muissakin nykysarjoissa: kamera heiluu kuin kofeiinipiikin saanut hyttynen, musiikki on mitään sanomatonta rummunhakkaamista ja tunnelma menee välillä turhankin ylidramaattiseksi. Lisäksi sarjaa on kritisoitu liiallisesta kannanotostaan oman aikansa tapahtumiin, eikä sarja tunnu yhtä ajattomalta ja teemoiltaan yleispätevältä kuin *Babylon 5*.

Haukkumisistani huolimatta arvostan sarjaa kovasti, sillä se edustaa valiomallia siitä, millaisia uusioversioiden pitäisi olla: parannettuja versioita alkuperäisistä, potentiaalisista mutta syystä tai toisesta epäonnistuneista tuotoksista – tässä tapauksessa alkuperäisestä *Galactica*-sarjasta. Uusioversioita kun on tapana tehdä tuotoksista, jotka ovat jo muutenkin Laadukkaita ja tunnettuja, minkä seurauksena uusioversio ei eroa Laadultaan tarpeeksi alkuperäisestä ja on siten turha. Ottakaa oppia *Galacticasta*!

Lopuksi vielä pieni tietoisuus minusta: en ole scifi-, teini- tai supersankarisarjojen ylin ystävä, mutta pidän silti kaikista kolmesta sarjasta (ja suorastaan rakastan kahta ensimmäistä). Ristiriitaista? Ei, sillä Laatu ylittää genererajat. Lisäksi olen tehnyt [Babylon 5:lle](#) ja [Buffylle](#) omat sivustonsa, jotka tarjoavat kiinnostuneille lisätietoa.



Lopun alkua *Battlestar Galacticassa*

Animoitua Barksia

Yhdysvallat on Aku Ankan suhteen ristiriitainen maa. Toisaalta sieltä ovat peräisin ankkamaailman merkittävimmät tekijät Al Taliaferro, Carl Barks ja Don Rosa; toisaalta valtaosa tuotannosta koostuu lapsellisista ja hengettömistä tekeleistä, joista tuoksahtaa Disneyn rahantekokoneet.

Animaation saralla tämä jako pätee myös: 1930–1950-lukujen ankkapätkikset ovat arvostettuja klassikoita, joista heijastuu ”se oikea ankkatunnelma”. Loput tekeleet edustavat sitä perinteistä Disney-kamaa, ”koko perheen viihdettä”, josta on turha etsiä syvällisempää sisältöä. 1980-luvun lopulla valmistui ankkamaailmaan sijoittuva animaatiisarja, *Duck-Tales*, kotimaisittain tietysti Ankronikka. Kumman luokan edustaja tämä sarja on – sitä puin nyt lyhyesti.

Sarjan lähtökohta on lupaava: tarinoita, jotka perustuvat itsensä *Carl Barksin* teoksiin – kukapa ei haluaisi nähdä ikimuistoisia kohtauksia elävöitettyinä ruudun takana. Animaatio on taattua Disneytasoa, ääninäyttelijät alansa huippuja (suomalaiset vastineetkaan eivät tässä joukossa häpeä, ja kerran-kin niitä on mukana paljon) ja lisäksi remmissä on mukana kunnianhimoinen säveltäjä Ron Jones sovitamassa amerikkalaisen animaatiomusiikin standardit uuteen uskoon. Tästä ainoa suunta on alas-päin, ja sinne mennäänkin rytinällä. Mielestäni sarjassa on kolme suurta ongelmaa:

1. Disney-maailman dynaamisin henkilö, Aku Ankka, jätettiin pois sarjasta hahmon alkupeuraisen ääninäyttelijän kuoleman takia. Siitä huolimatta Aku on mukana muutamassa jaksossa, joten miksi hahmoa ei voitu käyttää enemmän?
2. Sarjaan sisällytettiin monia uusia hahmoja, joille olisi ollut jo olemassa oleva vastine, moni jopa suoraan Barksin käsistä. Heimo Huima toimii Akun korvikkeena, Selma Taateli Mummo Ankan, ja Tapa Leenan, Liinun ja Tiinun. Kuusi pikkuanikkaa olisi kuitenkin ollut vähän liikaa, joten Tapa voitaneen antaa anteeksi, kuin



myös Roopen hovimestari Ankenström, sillä Barksilla ei ollut vakiintunutta hovimestarihahmoa. Juusohan on tuorempi, italialainen tuotos.

3. Sarjan suurin ongelma eli Disney-tuotteille tyypillinen syvällisyyden puute, mikä ilmenee varsinkin Carl Barksin tarinoihin perustuvissa jaksoissa – herra Barks kun ei tanssinutkaan Disneyn pillien tahtiin. Mainio esimerkki on jakso Mikroankat avaruudesta: minne katosivat alkuperäisen sarjakuvan skeptikkoyhdistys ja miljardin markan metsästys? Kun nämä leikattiin pois, katosi myös yksi ankkasarjakuvien haastavimmista ja puhuttelevimmista loppuratkaisuista. Tuloksena koko jakso taantuu pelkäsi Kultti, kutistin kakarat -parodiaksi (kyseinen elokuvahan ilmestyi samoihin aikoihin Disneyltä). Jos leikkausten syynä oli jakson aikaraja, ehkä koko formaatissa on tällöin jokin pielessä.

Sarjasta on myös tehty uudempi versio, jota ikävä kyllä vaivaavat täysin samat ongelmat, vaikka Akulla onkin siinä suurempi rooli. Ei siis liene epäilystä kumpaan luokkaan sijoitan Ankronikan. Fanaattisimpien ankkafanien täytynee jatkossakin tyytyä vuosikymmenten takaisin pätkiksiin. Erittäin harmillista, sillä ankkamaailmassa olisi aineksia mahdipontiseksi ja kunnianhimoiseksi animaatiisarjaksi, varsinkin jos siihen mahduttettaisiin Barks–Rosa-jatkumo.

Unhon korjaamat helmet

Artikkeli ei sisällä juonipaljastuksia.

Tässä jatkuvasti päivittyvä lista suuren yleisön unohtamista tv-helmistä.

Frasier

Legendaarisen Cheers-komediasarjan sivusarja (spin-off), joka on niin erilainen emosarjastaan kuin vain voi olla. Jos Cheers käsitteli tavallisten kaduntallaajien elämää ja ongelmia, niin Frasierin ja hänen veljensä tähdittämässä sarjassa seurataan kaksikon toilailuja yläluokan ja kuohukerman keskellä. Kuitenkin puhtaan snobbittelun sijaan sarjassa kritisoidaan tasapuolisesti niin ylä- kuin alakerroksen väen elämäntyynejä ja -tapoja. Lisäksi Frasierin ja hänen veljensä kaltaisia herkkiä ja tunteellisia mieshenkilöitä näkee televisiossa turhan harvoin. Frasier tarjoaakin keskimääräistä huumorisekoilua syvällisempiä hahmoja ja tarinoita, ja lopputuloksena on poikkeuksellisen tasokas ja tyylikäs kokonaisuus.

Homicide – pelon kadut (Homicide: Life on the Street)

"Maailman paras tv-sarja, jota kukaan ei nähnyt". Tämä kyseenalainen titteli johtuu sarjan alkuperäisen esityskerran harvinaisen huonoista lähetysajoista. Kyseinen draamasarja kertoo Baltimoren poliisin murhayksikön etsivien työstä ja elämästä. Sarjan taustalla hyöri suuri HBO-nimi *Tom Fontana*, ja sarja onkin eräänlainen alustus myöhemmille HBO:n menestyssarjoille. Tässä on mukana oikeastaan kaikki HBO:n sarjojen hyvät puolet (mukaan-satempaava juoni, rohkeat aihealueet ja pelottavan hyvä näyttely) ilman niitä huonoja puolia (yliampuva kiroilu, seksi ja muut aikuisen kypsyiden tunnusmerkit). Hahmot ovat myös piirun verran sympaattisempia kuin myöhempien HBO:n sarjojen kovaksi keitetyt synkkikset. Mistään lastenohjelmasta ei kuitenkaan ole kyse, sillä mitään ei kaunistella eikä mitään tehdä helpoimman kautta – eräs kolmannen kauden kohtaaminen suorastaan kouristi vatsastani. "Miellyttävänä" lisänä monet tapaukset pohjautuvat tositapahtumiin.

Herrasmiesliiga (The League of Gentlemen)

Tyylipuhtailla komediasarjoilla on usein se ongelma, että ne eivät aiheuta katsojissa suuria tajunnanräjäytyksiä tai tunteenpurkauksia. Eräs harvoista poikkeuksista on tämä brittiläinen komediasarja, jota voisi kuvailla adjektiiveilla vastenmielinen, irvokas ja shokeeraava. Sarja todella pohjautuu siihen perusajatukseen, että huumorin ei tule miellyttää ketään. Vaikka jo pelkästään ennakkoluuloton asenne ja ennalta-arvaamattomuus erottaisivat sen joukosta, niin viimeistään kolmas tuotantokausi nostaa sarjan aivan omaan luokkaansa. Päänäyttelijät tulevat kyllä tutuiksi – jokaisella kolmella kun on 17 eri roolihahmoa.

Isä Ted (Father Ted)

Kolme pappia, yksi kodinhoitaja ja rypäs omintakeisia seurakuntalaisia ulkomaailmasta eristäytyneellä pikkusaarella. Lupaava asetelma – ja ensimmäisen kauden alkulämmittelyn jälkeen sarja pistääkin sellaisen vaihteen silmään, ettei edes brittihuumorin kruununkantaja *Fawlty Towers* tahdo pysyä mukana – väkevän irlantilaishuumorin kanssa kun on paha kilpailla. Tästä sarjasta ei vakavia hetkiä löydy, mutta niiden sijaan sarjan meno yltyy välillä sellaiseksi, että se on pakko itse nähdä jotta sen uskoisi. Näille papeille mikään ei ole liian pyhää.



Illanviettoa pappilassa (Father Ted)

Seinfeld

That's the true spirit of Christmas: people being helped by people other than me. That makes me feel good inside. – Jerry Seinfeld

I think I can sum up the show for you with one word: Nothing. – George Costanza

Alku aina hankalaa -sanonta sopii Seinfeld-sarjan syntymään kuin nenä päähän. Kahden ensimmäisen tuotantokauden puolivillaisista käsikirjoituksista ja heikosta katsojamenestyksestä huolimatta stand up -koomikko Jerry Seinfeld piti päänsä kylmänä ja pinnalla, ja siten sarjasta kuoriutui neljännen tuotantokauden alkuun mennessä 1990-luvun suurimpia menestystarinoita televisiorintamalla. Jerry'n, Elaine'n, Kramerin ja Georgen elämää yhdistävät nautintojen hankinta muiden kustannuksella sekä vastuun välttäminen keinolla millä hyvänsä. Jopa [nihilistiseksi luonnehdittu](#) sarja oli aikaansa edellä (valitettavasti). Nelikosta erottuvat erikoislaatuinen Kramer uunoturhapuromaisella säkällään sekä George Costanza, jonka itsekkyydelle ja mukavuudenhalulle ei löydy vertaistaan – ainakaan jos animaatio-sarjat jätetään pois laskuista.

Twin Peaks

I'll see you again in 25 years. Meanwhile. – Laura Palmer(?)

David Lynchin "aikuisten satu" on kulttiklassikon maineensa ansainnut. Tämä lyhyeksi jäänyt (vaikkakin pientä jatkoa saanut) draamasarja käsittelee USA:n ja Kanadan rajalla sijaitsevan samannimisen pikkukaupungin outoja ilmiöitä. Kuvankaunis maalaisidylli kätkee sisäänsä raakoja ja synkkiä salaisuuksia, joita FBI-agentti Dale Cooper (Kyle MacLachlan) yrittää selvittää. David Lynchin vekkuli mielikuvitus ja Angelo Badalamentin unenomainen musiikki takaavat omaleimaisen kokemuksen. Sarja on poikunut useita samantapaisia "outoilusarjoja", kuten Rooman sheriffi (Picket Fences), Villi Pohjola (Northern Exposure) ja Carnivàle, ja taitaa jopa Salaiset kansiot (X-Files) olla tälle vähän velkaa.



Kramer, Jerry Seinfeld ja George Costanza



Mitä synkkiä salaisuuksia Twin Peaksin metsiin kätkeytyy?

Tyttökullat (The Golden Girls)

Televisiosarjojen näyttelijöiden keski-ikä nuorentuu vuosi vuodelta, mutta katsojien keski-ikä sen kuin vanhentuu. Jos eläkeikäiset näyttelijät tuntuvat poikkeuksellisilta, niin eläkeikäisten tähdittämä tv-sarja on poikkeuksellistakin poikkeuksellisempi. Tällainen ihme kuitenkin löytyy 1980-luvulta Miamiin lämmöstä. Blanchen, Dorothy'n, Rosen ja Sophien lintukodossa koetaan ikäihmisten iloja ja suruja. Mummoenergialla ladatussa sarjassa käsitellään vanhuutta pilke silmäkulmassa, mutta tositalenteissa osataan myös vakavoitua, sillä kuolema ei ole tässä sarjassa harvinainen vieras.

Asiaa ankoista

Tästä loputtoman mielenkiintoisesta sarjakuvasta olen koonnut lyhyen listan mielipiteistäni liittyen tekijöihin ja julkaisuihin.

Ankantekijät

Ankka- ja hiiritaitelijoiden on niin valtava lista, että olen valinnut tähän kaikkien merkittävimmät ja mielenkiintoisimmat aikajärjestyksessä:

Al Taliaferro

Ensimmäinen merkittävä Aku Ankka -sarjakuvapiirtäjä, kaikkein tunnetuin sanomalehdistriipeistään. Loi vakaan perustan Akun hahmolle ja sukulaisille.

Floyd Gottfredson

Ensimmäinen merkittävä Mikki Hiiri -tarinoiden tekijä, jonka 1930–1940-lukujen jatkuvajuonisia seikkailukertomuksia pidetään hiirisarjakuvien parhaimmistona. Vaikka Gottfredson edesauttoi Mikin muutosta rasavillistä poikamiehestä tyneksi salapoliisiksi, ei hänen tarinoistaan kuitenkaan koskaan puuttunut jännitystä – asia, mikä monelta myöhemmältä hiiritarinoitsijalta on unohtunut. Esimerkiksi Gottfredsonin luoma Mustakaapu oli alun perin älykäs ja herkkätunteinen tappaja mutta on uudemmissa sarjoissa pahimmillaan alennettu kaapuaan silittäväksi karvasääreksi.

Carl Barks

Tämä herra ei varmasti paljon esittelyä kaipaa – Barks kun on ankkapiireissä yhtä väiteltä henkilö kuin itse Walt. Oli Barksin piirustustyylistä, tarinankerronnasta tai ajatusmaailmasta mitä mieltä tahansa, sitä ei voi kiistää, että Barks oli, on ja tulee olemaan ankkahistorian merkittävin tekijä. Barks hioi Akun luonteen nykyiselleen, loi lähes kaikki edelleen käytössä olevat tarinatyytit (aartenetsintätarinat, Aku menestyy ja lopulta munaa itsensä ym.) ja ylipäänsä syvensi ankkatarinat vakavasti otettavaksi viihteeksi. 1950-luvulla pahamaineisen Comics Coden jyllätessä ala-arvoisena pidettyä funny animal -genreä edustavat Barksin hengentuotteet pääsivät huoletta valvovien silmien alta, ja siten ne ironisesti edustavatkin aikakauden realistisempaa sarjakuvatuotantoa. Juuri 1950-luvun alkua ja puoliväliä pidetään Barksin kultakautena (Tyhjälän joulu, Takaisin Klondikeen, Ovela Roope-setä, Höp-

sisimi), vaikka 1960-luvultakin toki löytyy monia klassikoita (Kultaa ja kalavelkoja, Kohtalokas loru). Ankkamestarin mielikuvituksesta on lähtöisin moni merkittävä hahmo, kuten Roope Ankka, Karhukopla ja Pelle Peloton. Ja kaikki tämä ilman pienintäkään hajua, että vuosikymmenten päästä häntä juhlittaisiin elämää suurempana sankarina.

Romano Scarpa

"Italian Barks", jonka 50-luvun ankka- ja hiiritarinoita pidetään klassikoina siinä missä Barksinkin. Myös Scarpa loi monia tunnettuja hahmoja, kuten Riitta Hanhen ja Hertan. Uraakin Scarpalla riitti: harva ihminen voi väittää tehneensä jatko-osan 40 vuotta vanhalle tarinalleen. Muutenkin Scarpalta löytyi intoa vielä vanhuudenpäivinänsä, minkä todistaa hänen piirtämänsä ja käsikirjoittamansa 256-sivuinen Soul 1988.

Manuel Gonzales

Hiiriuniversumin hahmoja on tunnetusti vaikea pitää suurena huumorinlähteenä, mutta Gonzalesin yksisivuisten vitsisarjojen menestyksen takana onkin yleensä puhdas absurdismi.

Tony Strobl & Paul Murry

Strobl ja Murry pitivät lähes yksistään ankka- ja hiiritarinoiden tasoa yllä 1960–1970-luvuilla – aikakaudella, jolloin ankkvoja piirtämään palkattiin kaikenlaista epämääräistä porukkaa. Toisaalta monet näidenkin herrojen tarinoista ovat ehkä vähän lapsekkaita, eivätkä ne aivan yllä Barksin tai Gottfredsonin tasolle.

Giorgio Cavazzano

Cavazzanoa pidetään Scarpan jälkeen Italian suurimpana Disney-nimenä. Ihan kivoja tarinoita maestrolta kyllä löytyy, vaikka monessa esiintyykin kyseenalainen Pehmis-Roope.



Giorgio Cavazzanon kädenjälkeä

Massimo De Vita

Kolmas suuri italialaistekijä ansaitsee huomiota, jos ei muulla perusteella, niin ainakin Pohjola-trilogialla (AATK 129), joka on Disney-fantasiaa parhaimmillaan ja harvoja taskaritarinoita, joka ensimmäistä kertaa lukiessani oikeasti imaisi mukaansa.

Vicar

Vicarin piirustusjälki yksinkertaistui nopeasti varhaisvuosistaan, mutta tehotuotannostaan huolimatta hän onnistui pitämään tunnustettavan perustasonsa uransa loppuun asti.

Daniel Branca

Brancalla oli ankkataiteilijoista ehkäpä kaikkein eloisin ja lennokkain piirustustyyli, joka saa tylsimmänkin tarinan jäämään mieleen.

Jukka Murtosaari

Murtosaari oli mahdollisesti ensimmäinen suomalainen virallinen Disney-taitelija. Koska Murtosaari teki lähinnä kansikuvia ja muita yksittäisiä piirroksia sarjakuvien sijaan, on hän ikävästi jäänyt takalalle ankkapiireissä.

Don Rosa

Rosan alkutaival Suomessa Akkarin vuosikerrassa 1990 oli vielä rönsyistä ja lukijapalaute varsin kirjavaa. Vuoden 1991 lopulla julkaistu luonnonsuojelutarina Windigojen mailla sitten aukaisi menestyshanan, eikä Barksin jälkeen kenellekään muulle ole suotu niin paljoa suitsutusta kun Rosalle. Barksiltakin löytyy muutama liukuhihnatuotos, mutta Don Rosan jok'ikinen tarina on loppuun asti hiottu yksilö. Harva on edes huomannut, että Rosan tarinat sijoittuvat 1950-luvulle Barksin aikaan, jolloin Rosa itsekin oli vasta pikkupoika. Rosan ajattomissa tarinoissa ei koskaan käsitellä mitään hetken ilmiötä – kukaan ei tanssi taustalla Macarenaa eikä stereoista kaiu Maustemimmit. Kaikesta tästä huolimatta Rosan tarinat ja hahmot koskettavat enemmän kuin muiden tekijöiden nykyaikaan sijoittuvat keskinkertaisuudet. Rosa on mainio esimerkki siitä, että parhaimmat ankkatekijät ovat epädisneymäisiä. Disney-yhtiön näkökulmasta Barks ja Rosa olivat kapinallisia, pahoja poikia. Barksille Disney sentään antoi varsin vahvan autonomian omiin töihinsä, mutta Rosan koko ura oli kivikkoista, ja suuresta menestyksestään huolimatta julkaisijat ja kustantajat hiostivat häntä uransa loppupuolella

entistä enemmän. Lopputuloksena oli sitten katastrofaalinen menetys ankkamaailmalle.

Kari Korhonen

Korhosen rento tyyli ei välttämättä pure kaikkiin, mutta miehen käsikirjoitukset sen sijaan purevat läpi teräksenkin. Monet Korhosen tarinat antavat lukijalle oikeasti jotakin ajateltavaa, mikä on ankkapiireissä valitettavan harvinaista.

Casty

Mahdollisesti neljäs suuri italialaistekijä Gottfredsonin ja Scarpan jalanjäljissä, jonka töistä ei ainaakaan puutu kunnianhimoa. Rosan tapaan Casty on niin ikään kirjoittanut jatkotarinoita näiden kahden mestarin klassikoille, mutta on hän rustannut omiakin sarjoja. Pikkumiinuksena Castykin olisi voinut sijoittaa tarinansa nykyajan sijasta edeltäjänsä aikaan 1950-luvulle Rosan tavoin.

Markku Kivekäs

Akkarin entisen päätoimittaja Markku Kivekkään ennenaikainen kuolema vuonna 2008 harmittaa edelleen. Olihan hän sentään Suomen tunnetuin Disney-asiantuntija ja niitä harvoja suomalaisia, joka on ollut kasvokkain itsensä Waltin kanssa. Hän oli myös perinteisten, käsintehtyjen 2D-piirrettyjen puolestapuhuja.

Ankkajulkaisut

Tässä muutamia mielipiteitäni erilaisista ankkamaailman sarjakuvajulkaisuista:

Aku Anikka -lehti

1950-lukua on pidetty tämän kuvasarjalehden kultakautena ja silloinkin lähinnä vain Barksin teosten vuoksi, koska suuri osa muusta tuotannosta oli pikkulapsille suunnattua Pikku Hukka -tason hupia. Tätä logiikkaa noudattaen Akkarin toinen kulta-aika, tai ainakin hopea-aika, on 1990-luku, jolloin Barksin manttelinperijä Don Rosa oli virkeimmillään. Aivan kuten Barksin klassikot 50-luvulla, ovat Don Rosan tarinat kuin toisesta (paremmasta) maailmasta, kunnes seuraavalla sivulla vaaniva Veli Kani palauttaa käpäläniskulla takaisin kylmään todellisuuteen. Lapset ovat toki aina olleet Akkarin suurin kohderyhmä, mutta Barksin ja Rosan tuotoksissa on huomattavaa, että ne viihdyttävät sekä lapsia että myös aikuisempaa lukijakuntaa. Harmi vain, että tällainen yhtäläillä aikuisille että lapsille sopiva viihde on edelleenkin harvinaista herkkua.

Aku Ankan Taskukirja

Vanhemmissa piireissä Taskarin numerot 1–100 ovat yleensä se juttu. Tämä ei tietenkään tarkoita, että loput 400 sopisivat vain jätöpaperiksi, mutta Akkarin tapaan hyviä sarjoja on ripoteltu peruskauran sekaan harvakseltaan. Vaikka vanhoistakin numeroista löytyy reippaita rimanalituksia, niin Akkarin perusdisneymäisiin tuotoksiin verrattuna niiden inhorealistiset tarinat, joissa voittajat voittavat ja häviäjät häviävät eikä oikeudenmukaisuutta tunneta, ovat virkistävää vaihtelua. Ei ihme, että Taskarit ovat niin menestyneet Suomessa, sillä nämä käyvät jonkinasteisesta katarsiksesta (onneksi eivät kuitenkaan kataraktasta). Mustaakin huumoria löytyy, kuten Roopen ainaiset itsemurhahankkeet. Monelle on jäänyt mieleen tuorempi, Rune Meiklen tekemä "uusklassikko" Haaksirikko (AATK 326), jonka psykedeelisestä, pelottavasta ja kaksimielisestä kuvastosta löytyy vanhojen Taskareiden tunnelmaa. Muita huomionarvoisia sarjoja on Taskarin numeron 90 Ankkujen historiasta kertova tarinasarja ajalta ennen Don Rosan versiota, numeron 317 steampunk-henkinen Täydellä höyryllä -trilogia, ja useissa numeroissa ollut Hessun kirjalliset keskiviikot -sarja harvinaisen toimivalla huumorillaan. Mainittava on myös ankka- ja hiiriversiot maailmankirjallisuuden klassikoista, joihin kuuluu mm. Leo Tolstoin Sota ja rauha, Victor Hugon Kurjat ja Stephenie Meyerin Twilight. Uudemmissa Taskareissa Tuplanolla-seikkailut ja Castyn hiiritarinat eroavat kunnianhimoisilla tarinoillaan ja kerroksellaan. Tuplanollassa ja muissa erikoistarinoissa (Taikaviitta 2000 ym.) on kuitenkin ongelmana, että ne eroavat liikaa ankkamaailmasta. Jos Akun hahmon vaihtaisi toiseen, kelpaisi Tuplanolla aivan omaksi sarjakuvakseen. Muutenkin ankkamaisiin agenttiseikkailuihin sopii paremmin vanhoissa Taskareissa oleva Roger Moore -tyylinen kevyt hulluttelu kuin Tuplanollan Daniel Graig -tyylinen realistinen synkistely.

Roope-setä -lehti

Vaikka ankkajulkaisut ovatkin reippaan trimmauksen tarpeessa aiemmin mainituista syistä johtuen, niin Roope-setä -lehden loppuminen on silti jokseenkin harmillista. Lehti oli kaikkein persoonallisin Disney-julkaisu Suomessa, varsinkin toimitussihteeri Pekka Tuliaran aikakaudella: Visukintun päiväkirjat ja Klubimestarin tiedotukset antoivat lehdelle aidosti "roopemaisen" ilmapiirin.

Vuonna 2004 Tuliara jäi eläkkeelle ja lehteä uudistettiin. Valitettavasti samalla katosi lehden suurin vahvuus, vaikka satunnaisia artikkeleita ja tietosivuja Akkarin tavoin vielä ilmestyikin.

Roope Ankan Elämä ja teot

Tämä Don Rosan Will Eisner -palkittu Roope Ankan historiikki saattaa olla historian paras ankkajulkaisu ja varsin merkittävä teos ihan Disneytasollakin. Toisin kuin Disneyn yleensä putipuhtaat sankarit, Rosa uskalsi esittää Roopen pimeämmätkin puolet ja niiden seuraukset. Rosa muokkasikin Roopesta yhden syvällisimmistä Disney-hahmoista, ja allekirjoitan sen väitteen, että Roopen ja Kultu Kimalluksen romanssi on Disneyn historian kaunein ja koskettavin kaikessa realistisessa epätäydellisyydessään.

Kritiikkiä ja tulevaisuutta

Ankkajulkaisujen suurimpana ongelmana alusta alkaen on ollut niiden äärimmäinen laadun vaihtelu. Julkaisijoilla ei näytä olevan erityisempää laadunvalvontaa, vaan kaikki tarinat kelpaavat, kunhan ne sopivat Disney-muottiin. Lisäksi 2000-luvulla yleistynyt ilmiö on tarinoiden sivumäärän pienentyminen. Tätä muutosta on kritisoinut muun muassa Don Rosa, ja kustantajien jatkuva painostus tehdä lyhyempiä tarinoita olikin yksi niistä syistä, miksi Rosa lopetti uransa. Syytä tähän ilmiöön ei tarvitse kauaa miettiä: vähemmän sivuja -> vähemmän työaikaa per tarina -> enemmän tarinoita per tekijä. Niin se vain taitaa olla, että kun liukuhinnan on kerran käynnistänyt, ei sitä pysäytä mitään.

Millainen on ankkujen tulevaisuus? On jokseenkin mahdotonta olla huolestumatta siitä tosiseikasta, että ankka- ja hiirimaailman "suurmestareita" (Carl Barks, Don Rosa, Romano Scarpa) ei enää ole, ja monet "mestaritkin" (Branca, Vicar, De Vita, Gavazano, Daan Jippes, Marco Rota) ovat jo eläkkeellä tai poistuneet keskuudestamme pysyvästi. Taliaferro-Barks-Rosa-linjalle ei ole näillä näkymin tulosjatkajaa, joten tätä "virallista ankkakaanonia" ei ole kukaan kehittämässä eteenpäin. Toisaalta, kuka haluaisi olla Rosan tavoin aliarvostettu, alipalkattu ja Ali Rawid-Duh? Ovatko ankkajulkaisut siis palanneet 1960–1980-lukujen hiljaiseloon?

Tracker-skene – rakkaudesta musiikkiin

Olen viime vuosien aikana tutustunut tracker-musiikin ihmeelliseen maailmaan ja tehnyt mainioita löytöjä.

Tracker-musiikki on tietokonemusiikkia, joka perustuu ääninäytteiden (sample) toistoon ja jota tehdään ja yleensä kuunnellaan erityisillä tracker-ohjelmilla. Nämä ohjelmat olivat erityisen suosittuja 1990-luvulla, jolloin tracker-musiikkia käytettiin videopeleissä ja varsinkin demoissa. Suurimman osan tracker-musiikista ovat luoneet aivan tavalliset ihmiset vapaa-ajallaan, eivät rahan vuoksi vaan yksinkertaisesti rakkaudesta musiikkiin ja tekniikkaan, jotka tracker-musiikissa yhdistyvät videopelimusiikin tavoin. Parhaimmillaan tracker-musiikista löytyykin sitä vanhojen videopelimusiikkien melodiariikkautta ja tarttuvuutta.

[The Mod Archive -sivustolle](#) on vuodesta 1996 alkaen kerätty tuhansia tracker-kappaleita, ja niitä voi kuunnella joko suoraan selaimesta tai omalla koneella esimerkiksi VLC-soittimella tai oikealla tracker-ohjelmalla. Luonnollisesti tekno on eniten edustettuna, mutta pienellä etsinnällä voi löytää paljon monipuolisempaakin tarjontaa jazzista hevi-iskelmiin ja bittisinfonioihin.

Suomella on aina ollut suuri jalansija tracker-maailmassa, minkä todistaa suomalainen [Unreal / 2nd Reality](#), joka on komeillut sivuston latauslistan ykkösenä jo neljännesvuosisadan ajan. Vaan eipä tästä asiasta ole julkisuudessa koskaan pidetty meteliä. Ehkä pitäisi?

Tässä muutamia suomalaisten tekemiä kappaleita, joissa näkyy tracker-musiikin laaja kirjo:

[Sweet Dreams](#)

[Muuttohaukka](#)

[Chromosphere](#)

[Escape from Pori](#)

[One Fine Day](#)

[Mysteeri suuri](#)

[September Curtain](#)

[Luumukiisseli](#)

[Maa on niin kaunis](#)

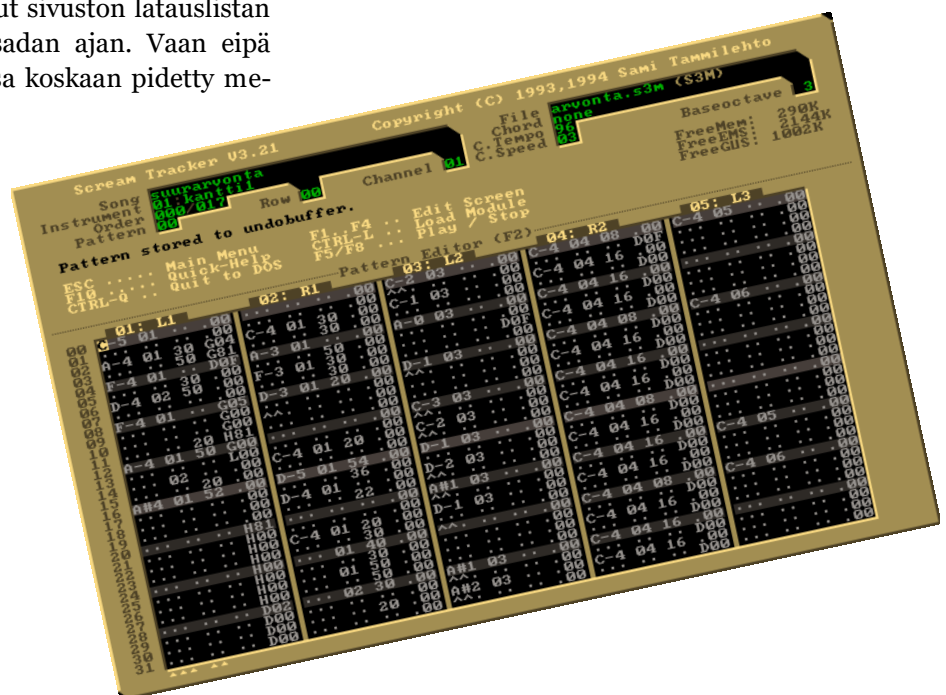
[Jouluchippi](#)

[Lord of Morning](#)

[Oravan pesä suussa](#)

[Chip-polkka](#)

[Lintuseni](#)



Euroviisuista Neuroviisuiksi

Yli puoli vuosisataa sitten sai alkunsa Euroviisut, tuo San Remon musiikkifestivaaleista kehittynyt, koko Euroopan kattava sävellysjä laulukilpailu. 2000-luvulla kilpailun suosio on vain kasvanut, mutta toisaalta mielihiteet sen tasosta vaihtelevat laidasta laitaan.

Nykyviisuja on syytetty muun muassa poliittisesta vehkeilystä, farssimaisuudesta sekä viisuja varta vasten sävelletystä ”viisuhumpasta”. Viisut ovatkin historian saatossa synnyttäneet oman kulttuurin, mitä ulkopuoliset eivät helposti ymmärrä. Minäkin kuuluin näihin ulkopuolisiin, kunnes minua muutama vuosi sitten puri viisukärpänen. Tai no, osa minua kuuluu vieläkin näihin ulkopuolisiin. Selitänpä vähän tarkemmin.

Aikaisemmin viisut eivät siis kiinnostaneet minua yhtään enkä luonnollisesti seurannut niitä. Tietenkään Lordin voittoa ei voinut olla huomauttamatta, mutta se ei silti herättänyt kiinnostustani kisoja kohtaan. Vuosia myöhemmin aloin kiinnostua menneiden viisujen voittokappaleista huomatuani, että suuri osa niistä on varsin tunnettuja klassikoita. Tällöin minua alkoi kiinnostaa selvittää muitakin viisukappaleita. Pian minulle selvisi, että



Kapellimestari Ossi Runne Suomen esityksen jälkeen vuonna 1988

EUROVISION		
1	YUGOSLAVIE	44
2	DANEMARK	34
2	FINLANDE	34
4	SUISSE	26
5	ROYAUME-UNI	25

Ennen Lordin voittoa Suomi ehti jo muutaman kerran käydä kärkipaikoilla (1989)

alun perin viisussa oli pakko laulaa oman maansa virallisella kielellä. Lisäksi paljastui, että esityksissä käytettiin elävää orkesteria ja jokaisella maalla oli oma kapellimestarinsa. Tarkemmin ottaen nämä säännöt olivat voimassa vuosina 1956–1998, poikkeuksena 1973–1976, jolloin jokainen maa sai laulaa edustuskappaleensa englanniksi (etunenässä tietenkin Suomi, vaikka karsintaesityksissä kappaleet laulettiin vielä suomeksi). Miksi näin ei ole enää menetelty 2000-luvulla?

Politiikkaa läpi vuosikymmenten

Pelkästä politiikasta se ei voi olla kiinni. Tällaisista kisoista politisointia on mahdotonta kitkeä pois, ja niinpä sitä on ollut mukana jo alusta asti. 1960-luku oli täynnä boikotointia erinäisistä syistä, huipentumana vuosi 1970, jolloin Pohjoismaat, Itävalta ja Portugali jättäytyivät kilpailusta kokonaan pois, syynä edellisvuoden yhteisvoitto neljän maan kesken. 1970-luvulla mukaan astuivat ensimmäiset ”pilaviisut” eli kappaleet, jotka pilkkasivat niin Euroviisuja kuin musiikkiteollisuutta kokonaisuudessaan.

Tämän jälkeen suuria kuohuja ei poliittiselta rintamalta tullut pitkään aikaan, kunnes 1990-luvun lopulla viisut alkoivat muotoutua nykyiseen tyyliinsä. Erityisesti kielipolitiikan vapautuminen, nuorempi yleisö, itäblokkista vapautuneiden uusien valtioiden osallistuminen ja puhelinäänestyksen mukaanotto alkoivat vaikuttaa maiden pistesaaliisiin. Kun aikaisemmin pisteet antoi pelkästään jokaista maata edustava ”arvovaltainen” tuomaristo,

jopa taiteellisimmilla kappaleilla oli mahdollisuuksia hyviin sijoihin. Nyt sohvaperunoilla oli mahdollisuus vaikuttaa lopputulokseen, jolloin voittajaksi valikoituu yleensä joko laskelmoitu pop-kipale näyttävän esittäjän kera tai sensaatiohakuinen median suosikki. Euroviisujen tunnetuin ja arvostetuin kommentaattori–juontaja Terry Wogan lopetti vuosikymmeniä kestäneen viisu-uransa vuonna 2008 kyllästyttyään kilpailun nykyiseen poliittiseen pelilelyyn ja farssimaiseen luonteeseen.

Muuttuva musiikki

Millä tavalla itse musiikki on sitten muuttunut viisuissa? Alkuaikoina pääroolissa olivat säveltäjä ja itse kappale – edes esittäjällä ei ollut niin väliä. Suuret orkesterit kapellimestareineen tukivat esityksiä, eikä taustanauhoista ollut vielä puhuttakaan. 1970-luvulla hyväksyttiin taustanauhojen käyttö ja syntetisaattorit, mutta orkesterin asema pysyi tärkeänä. Samaan aikaan varsinaisen sävellyksen lisäksi alettiin panostaa esitykseen ja kokoonpanoon, ja pian lavalla nähtiin muotiasuihin pukeutuneiden laulajien lisäksi taustatanssijoita ja muuta tilpehtöä. Näin meneteltiin sitten taas pitkälle 1990-luvun loppua kohden, kunnes vuonna 1999 elävä musiikki laulajia lukuun ottamatta jätettiin pois.

2000-luvulla lavashow'n merkitys on vain korostunut, yleensä suuren kohun ympäröimänä. Tässä kuitenkin pätee vanha viisaus: kun sisältö jää vajaaksi, peitetään se korealla ulkoasulla. Esimerkiksi Ranskan vuoden 1991 edustuskappaleen esitys on hieno ja yksinkertainen ilman farssimaisuutta. Ei mitään suurta lavashow'ta, joka veisi huomion itse kappaleesta pois. Italian edustuskappaleet vuosina 1964, 1974 ja 1984 taas perustuivat pelkästään sisältöön, joka onkin Euroviisujen Laadukkainta. Viisuhistoriaan mahtuu suuria ikivihreitä, eikä kaikki ole 2000-luvun ylipirteää kitschiä tai melankolista kannanottoa ajankohtaisuuksiin.

Äidinkielellä vai ei?

Lopuksi vielä vähän kielipolitiikasta. Alun perin viisuissa oli siis tarkoitus laulaa omalla äidinkielellä. Ongelmatonta tämä ei koskaan ollut, sillä menestyneimmät viisut laulettiin lähes aina kielillä, joilla oli paljon puhujia, kuten englanniksi, ranskaksi tai ruotsiksi. Omasta mielestäni ainakin Ison-Britannian esitysten hyvä menestys johtui kuitenkin yksinkertaisesti siitä syystä, että ne olivat oikeasti hyviä kappaleita. Kokeiltiinhan Suomen esityksessä käyttäen ruotsin kieltä vuonna 1990, mutta lopputu-



Battiato ja Alice tulkitsemassa Italian euroviisuklassikkoa vuonna 1984



Petri Laakosella (1985) oli selkeä näkemys siitä, miten Suomi menestyisi Euroviisuissa: *Eläköön elämä, Sata salamaa, Oot voimani mun...*

loksena oli jaettu viimeinen sija Norjan kanssa. Toisaalta Suomen vuoden 1989 edustuskappale *La dolce vita* sijoittui hienosti seitsemännelle sijalle, vaikka se nimestään huolimatta oli täysin suomenkielinen. Kappaleen flamencomaisella tyyllillä saattoi tuki olla vaikutusta, varsinkin Etelä-Euroopan maihin.

Euroviisut siis muuttuivat vain muutamassa vuodessa pukujuhlista festaribileiksi täynnä toinen toistaan shokeeraavampia esityksiä. Ei siis tule yllätyksenä, että en välitä 2000-luvun viisuista, vaan kuuntelen mieluummin vanhempia vuosikertoja. Mitähän tapahtuisi, jos lavalle astuisikin mustassa puvussa ja vetäisi kunnan chansonin? Nykyisissä Neuroviisuissa se saattaisi jopa olla radikaalisempaa kuin tavaksi muodostunut paljas pinta ja mediakoneiston kietominen pikkusormen ympärille.

PELIT

Bittinikkarista kapellimestariksi

Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Mega Man, Final Fantasy ja Monkey Island. Mikä näille on yhteistä (paitsi että ne ovat hyviä pelejä)?

No tietysti niiden ikimuistoiset musiikit, joista on järjestetty jopa omia konsertteja. Toinen asia mikä niitä yhdistää on se, milaista niiden musiikki on: tietokoneella tehtyä, niin kutsuttua ”bittimusiikkia”. Tämänäyttypäinen musiikki syntyi luonnollisesti teknologian rajoitteista, kun ”oikeaa” musiikkia ei pystytty tuottamaan sen ajan tietokoneilla tai pelikonsoleilla. Tämä pakotti säveltäjät tutustumaan tietokoneiden äänijärjestelmiin ja ohjelmointiin enemmän kuin perinpohjaisesti. Näin oli syntynyt aivan uudenlainen musiikkilaji, joka perustui tietokoneiden äänimaailmaan. Parhaimmillaan syntyi teoksia, joita akustisilla soittimilla ei edes olisi pystynyt tuottamaan, kuten Martin Galwayn nerokas, yli 10-minuuttinen teema Parallax-tietokonepeliin. Jo vuonna 1986 pelimusiikki saattoi siis olla taidetta.

Ainutlaatuisen äänimaailman lisäksi se, mikä bittimusiikista teki niin hyvän, oli selkeät ja tarttuvat melodiat. Koska äänijärjestelmät eivät yleensä pystyneet toistamaan useita ääniä yhtä aikaa, monet kappaleet piti säveltää yksiäänisiksi. Tämän takia musiikki ei voinut perustua vain pelkkään tunnelmaa luovaan ”ambienttiin” sointuharmoniaan, vaan tarvittiin yksi selkeä ja tarttuva bittibiitti. Lisäksi rajallisen muistin takia monet pelit sisälsivät vain yhden tai pari kipaletta, joten paine hyvän musiikin tekoon oli kova. Lopputuloksena saatiinkin sitten roppakaupalla klassikoita, jotka ovat kestäneet aikaa aina tähän päivään saakka.

Välttämättömästä uhanalaiseksi

Kun CD-levyt yleistyivät videopelien levitysmuotona 1990-luvulla, pelimusiikki koki valtavan muutoksen: nyt mikä tahansa CD-tasoinen musiikki kelpasi pelin taustalle, eikä äänimaailman tarvinnut rajoitua tietokoneiden omiin ääniin. Nopeasti ajateltuna

tämä olisi vain hyvä asia – ikään kuin kaikki rajoitukset olisivat poistuneet. Bittimusiikille tämä kuitenkin koitui turmioksi, sillä ”tavallinen” CD-musiikki oli paljon suosi-

tumpaa ja tutumman kuulosta verrattuna tietokoneiden outoon ja jopa pelottavaan äänimaailmaan. Rob Hubbard ja muut kuuluisat bittimusiikin luojat vaihtoivat leiriä – eivätkä välttämättä kovin suurella menestyksellä.

Bittimusiikin kadotessa valtavirrasta pelimusiikin laatu ei kuitenkaan kärsinyt hirveästi, sillä 90-luvullakin syntyi monia mestariteoksia. Kaikkialle tunkeutuvasta teknojuytystä huolimatta monet pelit sisälsivät harvinaisempiakin tyyllilajeja, kuten oopperamusiikkia (Heroes of Might and Magic 2, 1996) ja klassista kuoromusiikkia (Fantasy General, 1996). Bittimusiikkia ei myöskään kuopattu kokonaan, sillä sen tuotantoa jatkoivat monet tavalliset pulliaiset ns. tracker-ohjelmilla, joilla oli kätevä tuottaa musiikkia käyttäen bittimusiikin äänimaailmaa, joka ei vaatinut paljon muistitilaa. Lisäksi tracker-musiikki sai suuren jalansijan demoskenessä.

Uuden vuosituhatosen haasteet

2000-luvulle siirtyminen ei pelimusiikilla mennyt ihan putkeen. Suureksi vaikuttajaksi monelle pelisäveltäjälle muodostui elokuvamusiikki, mikä kulkee rinta rinnan videopelien muuttumisessa jatkuvasti elokuvamaisemmiksi. Mukana on myös toinen 2000-luvun ilmiö musiikkirintamalla, eli tarttuvien melodioiden väistyminen ambientin äänimaailman tieltä, ikään kuin musiikista olisi tarkoitus tehdä mahdollisimman huomaamatonta. Ambienttia äänimaailmaa voidaan kyllä käyttää tehokkaana tunnelmanluojana, kuten esimerkiksi Silent Hill -pelisarjassa ja Looking Glass Studiosin peleissä. Hyvä esimerkki taas ambient-tyylisestä musiikista on alkuperäinen Tomb Raider : pelissä on kokonaisuudessaan vain muutama oikea musiikkikappale, mutta ne kaikki ovat kauniita ja hyvällä tavalla minimalistisia. Suurimmassa osassa peliä kuuluu musiikin sijasta erilaisia luonnon ääniä tuulen huminasta astetta yliluonnollisempiin ja mystisempiin ulvaisuihin.

Miksi ambient-tyylinen pelimusiikki on sitten yleistynyt? Yleisin kuulemani syy on se, että musiikki vie liikaa huomiota pois pelaamisesta; toisin sanoen musiikin on oltava mahdollisimman mitäänsanomaton, jotta se olisi hyvää pelimusiikkia. Millä tavalla hyvä musiikki kuitenkin häiritsisi itse pela-



mista? Onko muka kesken peluun pakko laittaa tanssiksi hyvän biitin tahtiin? En ole elämässäni koskaan pelannut peliä, jossa musiikki olisi liian hyvää. Mielestäni ainoa häiritsevä musiikki on huono musiikki, siis musiikki joka oikeasti on huonoa. Hyvä musiikki sopii peliin kuin peliin – vain harvoin musiikki on niin erityistä, että se voisi häiritä väärässä kohdassa.

Jos roolimallina on pakko olla elokuvamusiikki, niin miksei valita vaikkapa John Williamsin 70- ja 80-lukujen tuotanto? Jokaisella miehen säveltämällä elokuvalla oli tarttuva ja ajaton pääteema, ja tarttuvia melodioita löytyi muistakin kuin pelistä pääteemoista, kuten Star Warsissa. Valtaosa nykyisestä pelimusiikista on kuitenkin ”hanszimmermäistä” ambient-musiikkia, jossa torvet ja kuoro huutavat täysillä ”elämää suurempaa” musiikkia, joka menee korvasta sisään ja toisesta ulos ilman, että mitään jäisi mieleen. Hyvä esimerkki tällaisen tyylin käyttäjästä pelimusiikin maailmassa on Jeremy ”Soulless” Soule, joka on säveltänyt mm. The Elder Scrolls -pelisarjan kolmeen viimeisimpään osaan. Morrowindin pääteema on kyllä ihan kaunis ja mieleen jäävä, mutta siihen se sitten jääkin. Oblivionin ja Skyrimin pääteemat ovat suurilta osin vain muunnelmia Morrowindin pääteemasta, eikä muuta sitten löydykään. Eric Heberlingin sävellykset sarjan varhaisemmissa osissa olivat bittimusiikin tapaan yksinkertaisia, mutta tarttuvia kipaleita, jotka lisäksi olivat tyyli- ja tunnelmapuoleltaan erittäin monipuolisia.

Hyvänä esimerkkinä videopelisäveltäjän roolin muuttumisesta toimii Nobuo Uematsu, joka oli/on monien mielestä (allekirjoittanut mukaan lukien) videopelimusiikin kirkkaimpia tähtiä ja jonka ansiosta Final Fantasy on pelimusiikiltaan ehkäpä kaikkien aikojen paras pelisarja. Valitettavasti kehityksen myötä on Nobuokin jo siirtynyt Viimeisistä fantasiaista ja bittimusiikista muiden pelien ja orkesterimusiikin pariin – tuttuun tapaan vaihtelevalla menestyksellä. Nobuon uusimmat sävellykset mahdipontisine rock-orkestereineen jäävät kirkkaasti kauas miehen NES- ja SNES-aikojen melodiarikkaasta bittimusiikista. Eräänlainen laadullinen muutos tapahtui jo Final Fantasy IX:n kohdalla, jonka kappaleista suurin osa jättää kylmäksi, muutamaa mainiota poikkeusta lukuun ottamatta. Toisaalta Nobuon mielestä IX:n musiikki on hänen parhaimmistaan, joten ehkäpä maestron purevat vähemmän tarttuvat kipaleet.

Mitäpä tästä kaikesta voisi sitten päätellä? Ehkäpä kapellimestarin puikkoihin siirtyminen on ollut monelle pelimuusikolle yksinkertaisesti liian kova pala purtavaksi. Bittimusiikki ei kuitenkaan koskaan ole täysin poistunut muodista, joten toivoa sopii, että uusia mestariteoksia ja korvamatoja syntyy vielä.

Katsoa saa muttei pelata

Esitän tässä alkuun suurista suurimman kysymyksen: mikä erottaa videopelit muista viihteen muodoista?

Vastaus on interaktiivisuus, eli vuorovaikutus, johon kaikki pelit perustuvat. Yleisöllä ei ole mahdollisuutta vaikuttaa kirjojen, elokuvien tai musiikin tapahtumiin, mutta videopeleissä asia on toisin. Miksi sitten nykypelejä haukutaan interaktiivisuuden puutteesta ja liiasta elokuvamaisuudesta? Mitä videopelien perimmäiselle olemukselle on tapahtunut?

Historiankertausta

Aloitetaan muinaishistoriasta. Alun perin videopelit jäljittelivät lautapelejä, jolloin mukana oli luonnollisesti vuorovaikutus joko toisen ihmispelaajan tai tekoälyn välillä. Myöhemmin kehittyivät strategia- ja seikkailupelit, joissa vuorovaikutus oli suuressa roolissa. Vaikka molemmat pelilajit nojautuivatkin aluksi pelkkään tekstiin, vuorovaikutus syntyi pelaajan syöttäessä erilaisia komentoja, jotka sitten toteutuivat erilaisina käskyinä ja tapahtumina. Myöhemmin näihin peleihin tulivat mukaan grafiikat, jotka koostuivat yleensä muutamasta pikselistä kootuista sprite-hahmoista. Vaikka nämä hahmot olivat vielä kaukana fotorealismista, tekstipohjaisuus alkoi jo väistyä, ja erityisesti seikkailupeleihin tuli mukaan hiirellä tapahtuva toimintakohtien eli ”hotspottien” naksuttelu. 1980-luvun loppua kohden grafiikat kehittyivät siihen pisteeseen, että peleissä saatettiin käyttää digitoituja kuvia ja jopa animaatioita. Samoihin aikoihin syntyi käsite *interaktiivinen elokuva*, joka paisui jopa myyttiisiin mitasuhteisiin: videopelit voisivat olla jonakin päivänä elokuvia, joiden tapahtumiin pelaajilla on rajattomat mahdollisuudet vaikuttaa.

Vuorovaikutus kriisissä

1990-luvulla monen tosipelaaajan painajainen sitten toteutui: interaktiivisia elokuvia putkahteli kuin sieniä sateella, ja puhuttiin jopa *Siliconwoodista*, Hollywoodin ja Piilaakson ristisiitoksesta. Elokuva- ja videopelibisneksestä tulisi siis yhtä. Kuten tavallista, suurista puheista ja ennakkokohuista huolimatta homma ei luistanut niin kuin piti. Suurin osa interaktiivisista peleistä koostui halvasta käsikirjoituksesta, amatöörimäisestä ohjauksesta ja ö-luokan näyttelijöistä. Vaikka muutama tuotos onnistuikin enemmän tai vähemmän hyvin (Gabriel Knight 2, Toonstruck, Harvester, X-Files The Game), ”Pii-woodin” suosio laantui ja 3D-grafiikka aloitti menestyksensä taivalluksensa videopelimaailmassa. Valitettavasti myös perinteiset, vuorovaikutusta täynnä olevat seikkailupelit kokivat karvaan kohtalon, ja 2000-luvun vaihteessa muutamasta 3D-yrityksestä huolimatta seikkailupelit julistettiin kuolleeksi tyylijajiksi...

...Vai kuolivatko ne sittenkään? Uusia seikkailupeliviritelmiä on putkahdellut silloin tällöin uuden vuosituhatosen puolella, mutta klassikkoainesta niistä ei ole löytynyt. Vanhoja seikkailupelejä vauvannut ”pikselinmetsästys” on uusissa peleissä korvattu näyttämällä kaikki ruudussa klikattavat hotpotit valmiiksi ilman, että niitä tarvitsisi itse etsiä taustakuvasta. Mikään automaattinen parannus tämä ei kuitenkaan ole, sillä se tekee pelin grafiikasta ja taustakuvista turhia: pelihän on teoriassa kokonaan läpäistävässä vaikka näyttö on pimeänä, kunhan vain hotpotit näkyvät. 1990-luvun interaktiiviset elokuvat ovat myös tehneet jonkinasteisen paluun, kuten Telltalen menestystä niittänyt *The Walking Dead* -sarjaan kuuluva videopelitrilogia osoittaa. Vaikka näiden toteutus ja tarinat ovatkin piirun verran parempia kuin 90-luvun lajitoveriensä, niitä kaikkia vaivaa sama ongelma: lopputulos on outo hybridi, joka ei loista niin pelinä kuin elokuvanakaan. Seikkailupelit eivät siis ole kuolleet. Sen sijaan taito tehdä seikkailupelejä, varsinkin vuorovaikutteisia sellaisia, on kuollut.

Interaktio muualla

Miten on interaktiivisuuden laita muissa pelityypeissä? Roolipeleissä, kuten *Ultima*-pelisarjassa, pelaajan vuorovaikutus ympäristöön ja juoneen on aina ollut suuressa osassa – perustuvathan ne oikean elämän roolipeleihin, joissa pelaajat luovat keskenään omat tarinansa ja ympäristönsä. Myös luolastoseikkailut, kuten *Dungeon Master*, *Ultima Un-*

derworld ja *System Shock*, ovat tunnettuja uskottavista ja toimivista peliympäristöistä sekä monipuolisista vuorovaikutusmahdollisuuksista. Vastakohtana näille ovat verkkoroolipelit ja räiskintäpelit, joista ensimmäisessä lähinnä teknologia ja pelimekaniikka rajoittavat vuorovaikutusmahdollisuuksia, ja toisessa painotus on enemmän toiminnalla kuin ympäristöntutkimisella ja ongelmanratkaisulla.

Kuten seikkailupelit, myös roolipelit ja ”luolastokomppaukset” kokivat lyhyen sukupuuton 1990-luvun loppupuolella, kunnes *Diablo* ja *Baldur’s Gate* palauttivat ne takaisin muotiin. Moni asia oli kuitenkin ehtinyt muuttua: vuorovaikutus ympäristön kanssa oli vähentynyt, kun taas taistelua ja yksinkertaisia tehtäviä riitti liiaksikin asti. Samainen kehitys on jatkunut 2000-luvulla: pelimekanismit ovat yksinkertaistuneet, pelimaailmat muuttuneet lineaarisiksi ja ympäristöt ympätty täyteen erilaista tilpehtööriä vailla minkäänlaisia interaktiomahdollisuuksia (à la Bioware). Vaikka avoimia pelimaailmojakin on tarjolla, ne tuppaaavat olemaan kuolleita tyhjiöitä (à la Bethesda). Uusien seikkailupelien jatkuvasti näkyvien hotspottien tavoin uusissa roolipeleissä seuraava tavoite yleensä näytetään suuntanuolella, jolloin peli on teoriassa läpäistävässä pelkkää nuolta tuijottamalla, vilkuilematta kertaakaan karttaa tahi tutkimatta ympäristöä. Ainoastaan 2000-luvun alussa julkaistu *Arx Fatalis* palasi roolipeliperinteiden äärelle yrittäen luoda pienen mutta toimivan maailman. Lopputuloksesta voidaan kuitenkin olla montaa mieltä.

Pelaamista ilman pelaamista

Viimeisenä on vuorossa varsinainen ikuisuuskysymys: kuuluvatko välinäytökset eli ”cut-scenet” videopeleihin? Nämähän ovat käytännössä interaktiivisuuden vastakohta. Mielestäni tähän on varsin yksinkertainen vastaus: kohtuullisena määränä kyllä, kohtuuttomana ei. LucasArtsin seikkailupelit ovat mainio esimerkki Laadukkaista peleistä, joissa välinäytteitä on käytetty sopivasti (LucasArtsin vuoden 1987 *Maniac Mansion* sahan niitä muutenkin ensimmäistä kertaa käytettiin), kun taas *Half-Life* todisti, että peli voi olla Laadukas ilman ainuttakaan välinäytettä. Pienet välinäytteet tai -videot antavat pelaajalle mahdollisuuden levähtää tuokiksi ja seurata rauhassa juonen etenemistä. Samalla ne voivat toimia palkintona jonkin haastavan kohdan jälkeen. Jos kuitenkin puolet peliajasta kuluu pelkkien välinäytteiden tuijottamiseen, sopii kysyä, onko videopeli edes ollut kyseiseen tapaukseen se kaikkein sopivin formaatti.

Kirjojen ei tarvitse olla elokuvia, elokuvien ei tarvitse olla tv-sarjoja, tv-sarjojen ei tarvitse olla videopelejä, mutta videopelien on oltava kaikkea muuta paitsi videopelejä: interaktiivisia kirjoja, elokuvia ja tv-sarjoja. Entä jos videopelien annettaisiin vaihteeksi olla ihan vain interaktiivisia videopelejä?

Liian monta matoarmeijaa

Banaanipommeja, lentäviä lammashjuksia ja jättimäisiä aasipatsaita.

Kyseessä on tietysti *Worms*, Team 17:n luoma pelisarja, jossa tavoite on yksinkertais-takin yksinkertaisempi: eliminoi vastapuolen madot ja pidä omasi hengissä. Tämä hoituu hullunkuristen aseiden ja tarkan koordinaatiokyvyn yhteisapelillä. Hauskaa kuin mikä, varsinkin usean ihmispelaajan kesken. Sarjassa on kuitenkin yksi iso ongelma: uusia pelejä ilmestyy lähes vuosittain, mutta uudet ideat laahaavat kaukana perässä. Vaikka monet muutkin pelisarjat on kirottu loputtomilla jatko-osilla, erityisesti *Worms*in kaltaiselle monin-pelille jokainen uusi osa on enemmän hallaa kuin hattaraa, sillä pelaajayhteisö hajoaa yhä pienemiksi palasiksi ja peliseuraa on siten vaikeampi löytää.

Onko näin monelle jatko-osalle edes tarvetta? Jo ensimmäinen osa tarjosi varsin runsaasti sisältöä, varsinkin lisäosan myötä. *Worms 2*:n suurin uudistus oli oikeastaan vain piirrosmainen grafiikka, joka onkin loistavaa ja ajatonta. Muuten pelimekaniikka ei kuitenkaan muuttunut merkittävästi. Monen pelaajan suosikki on *Worms 2: Armageddon*, jonka suurin uudistus oli lähinnä parempi yksinpelikampanja. *Armageddon* on oikeastaan se, mikä *Worms 2*:n olisi pitänyt olla. Tästä lähtien kaikki sarjan uudet kaksiulotteiset pelit ovat sitten olleetkin sitä samaa mitä toisen sukupolven osat jo olivat, ehkä pari–kolme omaa jippoa per peli. Sarjan kolmiulotteiset osat olivat sentään innovatiivisia, enkä koskaan ole ymmärtänyt mikä niissä oikeastaan on pielessä, niin kuin suuri yleisö jaksaa ainaisesti väittää. Onko pelaajilla niin huono tilanhahmotuskyky, että hyppy kolmiulotteiseen ympäristöön saa heti pasmat sekaisin?

Jos siis et ole aikaisemmin kokenut matosodan riemua, unohda sekavat jatko-osat sekä spin-offit ja astu suosiolla sarjan ensimmäisen ja toisen suku-

polven pelien maailmaan – rohkeimmat antakoot mahdollisuuden myös kolmannelle ulottuvuudelle. Tätä nykyä nämä pelit varmasti myös lähtevät halvalla.

Suikoden – 108:n pelihahmon taru

Tässä artikkelissa kerron Suikoden-nimisestä japanilaisesta roolipelisarjasta (JRPG), keskittyen sen kahteen ensimmäiseen osaan. Teksti ei sisällä juonipaljastuksia.

Kaikki Suikoden-pelisarjan viisi osaa perustuvat enemmän tai vähemmän vanhaan kiinalaiseen tarinaan *Shui hu zhuan*, jossa pääsankari kerää ympärilleen 108 soturista kootun armeijan ja päihittää vihollisensa, yleensä vallanhi-moisen diktaattorin tai muun pahan. Juuri näiden 108 pelihahmon kerääminen on sarjan tunnus-merkki, joka erottaa sen muista roolipeleistä.

Mielenkiintoisesta asetelmasta huolimatta sarja ei ole erityisen tunnettu länsimaissa. Sen menestyneimmät osat ovat sen kaksi ensimmäistä peliä, jotka nekin ovat saaneet ansaitsemaansa huomiota vasta paljon myöhemmin niiden julkaisuajoista. Sarjan myöhempiin osiin verrattuna nämä kaksi edustavat perinteistä 2D-grafiikkaa sprite-hahmoillaan, vaikka molemmissa on muutama kohta toteutettu 3D:nä. Varsinkin sarjan toiselta osalta tämä oli riskaabeli veto, sillä sen julkaisuajankoh-tana vuonna 1999 oli 3D elinehto menestykselle pelimarkkinoilla. Ironisesti molempien pelien ”van-hanaikainen” kaksiulotteisuus onkin kestänyt aikaa paljon paremmin kuin saman aikakauden ”edisty-neemmät” 3D-lajitoverit, sillä molemmat pelit edustavat sprite-taiteen ja -animoinnin huippua.

Toinen asia, mikä erottaa nämä osat sarjan muista peleistä on se, että ne sitoutuvat selkeämmin juonelliseen jatkumoon. Vaikka toinen osa sijoittuu ajallisesti vuosia ensimmäisen osan tapahtumien jälkeen, viitataan alkuperäisen pelin hahmoihin ja tapahtumiin jatkuvasti, ja onpa moni hahmoista myös mukana molemmissa peleissä. Tämän takia onkin suositeltavaa pelata ensimmäinen osa ensin läpi, vaikka sen pelimekaniikka ja juoni eivät ole-kaan aivan samaa tasoa jatko-osan kanssa.

Pääosin pelimekaniikka on samanlainen molem-missa peleissä, eli tuttuun JRPG-tyyliin täynnä vuoropohjaista taistelua, hahmojen kehitystä ja jutustelua muiden hahmojen kanssa suvantokohdissa.

Taisteluissa voi olla mukana kerralla jopa kuusi hahmoa, ja eri hahmot voivat tehdä yhdistelmähyökkäyksiä samaan tapaan kuin Chrono Triggerissä, mikä houkuttelee kokeilemaan eri hahmoyhdistelmiä. Taisteluissa on hyödyllinen ”let go” -vaihtoehto, jolloin heikkotasoiset viholliset voi päästää menemään ilman taistelua. Aseiden kehittyminen tapahtuu asioimalla aseoppien luona, jotka maksusta takovat aseita paremmalle tasolle. Se on kätevä tapa kuluttaa rahaa, jota usein kertyy liiaksi asti monissa muissa roolipeleissä. Erona moneen muuhun JRPG-peliin on mahdollisuus tehdä erilaisia valintoja keskusteluissa ja välinäytteissä. Suuri osa näistä valinnoista on kuitenkin turhia, sillä monet vaihtoehdoista ovat loppuratkaisultaan identtisiä toistensa kanssa ja osa juonen kannalta suorastaan älyttömiä. Tästä huolimatta muutamalla ratkaisevalla valinnalla on juoneen suuri vaikutus, mikä lisää uudelleenpeluuarvoa.

Mikä näistä kahdesta ensimmäisestä pelistä sitten tekee niin erinomaisia, ja miksi laatu on laskenut myöhemmissä osissa? Selityksenä on jo aiemmin mainitsemani yksityiskohtainen ja kaunis grafiikka, mutta myös mielenkiintoinen ja hyvin toteutettu juoni, joka imaisee mukaansa, eritoten kakkososassa. On mielenkiintoista seurata pähähmon kehitys-

tä lähes täydellisestä hylkiöstä kokonaisen armeijan karismaattiseksi johtajaksi. Lisäksi tämän suhde parhaaseen ystäväänsä on todella koskettava. Siinä missä ensimmäinen osa oli dramatiikaltaan suurilta osin kepeää ja huumorin täyttämää, on toisessa osassa saatu draama ja huumori tasapainoon. Toisessa osassa sisältöä on uskomattoman paljon, mutta Laadusta ei ole silti tingitty. Pelin pituuteen nähden sen pituus-Laatu suhde onkin harvinaisen tasapainoinen. Sarjan myöhemmissä osissa grafiikka muuttui tyypillisen kolmiulotteiseksi, ja siten hahmoilta katosi se eloisuus, joka niiltä löytyi spritemuodossa. Myös juonesta katosi ytimekkyys, joka huipentui sarjan toisessa osassa. Esimerkiksi viidennen osan juoni on saanut haukkuja sen hitaampaakin hitaammasta alusta. Ylipäänsä koko sarjan juonijatkumo löyheni, ja osat alkoivat tuntua juonnellisesti irrallisilta.

Sarjan Laadun ikävästä laskusta huolimatta sen kaksi ensimmäistä osaa ovat ehtaa klassikkoainesta. Varsinkin Suikoden 2 kelpaa japanilaisten roolipelin parhaimmiston.



Tyypillistä taistelua Suikoden 2:ssa

Videopelien historia – näkökulmani

Videopelien historia tuntuu olevan arka aihe, minkä syynä lienee videopelien riippuvuus teknologiasta – siinäpä toinen aihe, josta historiantkirjoittajat tупpaavat olemaan vaiti.

Toisin kuin vaikkapa taiteen tai politiikan historiaa, vanhaa teknologiaa ei arvosteta sen vanhentuneisuuden takia: uusi teknologia syrjäyttää vanhan, kun taas uudet taide- tai poliittiset suuntaukset tulevat vain vanhan rinnalle, ja vanhat voivat jopa tehdä paluun. Sama pätee videopeleihin: jatko-osat ja uusioversiot syrjäyttävät vanhat, vaikka ne eroaisivat täysin alkuperäisistä. Yleisiä selityksiä tälle ilmiölle ovat parempi grafiikka, sujuvammät kontrollit ja helpompi pelimekaniikka. Varsinkin viimeainittu "kehitys" pitäisi kyseenalaistaa, sillä yksinkertaisempi ei automaattisesti ole parempi.

Ongelmana on siis se, että videopeleiltä puuttuu selkeä, kirjoitettu historia. Sen takia olenkin koonnut tähän tiiviin yhteenvedon videopelien kehityksen pääpiirteistä omasta näkökulmastani.

Kulta-aika 1958–1982: ensimmäisistä videopeleistä suureen videopelilamaan

Videopelien tarkkaa syntymähetkeä on vaikea määrittellä. Toki Pong on tunnetuimpia ensimmäisiä videopelejä, mutta sitä edelsi samantapainen oskiloskoopilla pelattava "Tennis for two" vuodelta 1958. 1950-, 1960- ja 1970-luvun merkittävimpiä vaikuttajia olivat Stephen Russell, Ralph Baer ja Nolan Bushnell. Tällöin nykyistä videopeliteollisuutta ei luonnollisesti vielä ollut, puhumattakaan videopelilajityypeistä. Idealaatikko oli täysin avoin: pelihahmon ei tarvinnut olla ihminen eikä muukaan oikea olio, ideat ja juonet saattoivat olla täysin pähkähulluja, eikä raha ollut pelisuunnittelijoiden päämääränä, vaan peliohjelmointi oli vielä suurilta osin harrastusmeininkiä. Suuret klassikot, kuten Space Invaders, Pacman ja muut peli-ikonit syntyivät eikä klooneja vielä tuotettu. Eräänlainen aikakauden loppu oli vuoden 1982 suuri videopelilama, jolloin koko ajatus videopeleistä viihteenä koettiin olevan vain hetken ilmiö, ainakin Yhdysvalloissa.

Hopea-aika 1983–1992: Nintendon noususta 3D:n ja multimedian voittoon

Videopelilamasta välittämättä Japanissa uskottiin edelleen videopelien voimaan. Uusi aikakausi alkoi idästä Famicomin (länsimaissa Nintendo Entertainment System eli NES) myötä. Uuteen aikakauden kuului myös pelaamisen siirtyminen julkisista kolikkopeleistä kotikonsoleihin ja -tietokoneisiin. Samaan aikaan ilmestyi maailman myydyin (ja ehkäpä ainoa mediaseksikäs) tietokone, Commodore 64. Nykyisiin tietokoneisiin ja niiden käyttöön verrattuna ohjelmoinnin taitaminen oli tuolloin välttämätöntä, ja graafiset käyttöliittymät olivat harvassa. Ehkäpä juuri ohjelmoinnin tarve ja askeettiset käyttöliittymät ovat se syy, miksi 1980-luvun kotimikrot tuntuvat nykyisiä viihdekeskuksia "aidomilta". Valitettavasti tällä aikakaudella kehittyi myös se surullisen kuuluisa, rahaa tahkoava ja liukuhihnoja pyörittävä videopeliteollisuus. Kloonaamisesta tuli tavallinen ilmiö, lisenssipelit yleistyivät ja muutenkin tuoreet ideat alkoivat vähentyä. Pelinkehittäjillä ja tuottajilla myös muodostui jonkinlainen fiksaatio siihen, että pelien on tarkoitus olla "interaktiivisia elokuvia", jolloin grafiikasta ja realismista tuli kuuma puheenaihe. Toisaalta videopelilyritykset olivat suurimmalta osin vielä pieniä, ja tekniikan rajoittuneisuuden johdosta yksinäinen kellarikoodaajakin saattoi tuottaa hittipelejä. Tämän aikakauden loppua on paljon hankalampi määrittellä. Mielestäni se voisi sijoittua 1990-luvun alkuun, jolloin multimedia löi itsensä läpi ja 3D-teknologia otti ensimmäisiä askeleitaan. Tarkka vuosi voisi olla 1992, jolloin hittipeli Wolfenstein 3D peitti varjoonsa kulttipeli Ultima Underworldin, joka oli kuitenkin teknisesti ja varsinkin interaktiivisuudeltaan paljon kehittyneempi (ja vieläpä ilmestyi muutamaa kuukautta aikaisemmin).

Pronssiaika 1993–1998: viimeisten mestariteosten aika

Tämän ajan ilmiöitä olivat edelleen kasvava multimedian ja elokuvien liittäminen videopeleihin, peli-

konsolien suosio – varsinkin viidennen sukupolven konsolien, kuten Playstationin – sekä pelaajayleisön laajeneminen ns. kasuaalipelaajiin, suurilta osin edellä mainittujen pelikonsolien sekä yksinkertaisempien tietokonekäyttöjärjestelmien (erityisesti Windows 95) myötä. Unohtaa ei tietenkään saa nopeasti kehittyntä ja levinnyttä Internettiä, joka tarjosi päivityksiä, vihjeitä ja jopa läpipeluuohjeita nopeasti ja vaivattomasti. Valitettavasti myös peliteollisuuden valta jatkoi kasvuaan, mikä näkyi luovuuden ja uusien lajityyppien surkastumisena. Kasuaalipelaaminen johti myös pelien vaikeustason ja mekaniikan helpottumiseen liiaksi asti. Monet kuuluisat videopeliyritykset joutuivat taloudellisiin vaikeuksiin ja fuusioituivat isompiin. Pelikloonien määrä kasvoi räjähdysmäisesti, varsinkin räiskintä- ja tosiaikastrategia-peleissä. Mielestäni tällä aikakaudella ilmestyivät viimeiset "todelliset" klassikot, viimeisinä Grim Fandango, Half-Life ja The Legend of Zelda: Ocarina of Time vuonna 1998.

Kupariaika 1999–2004: burgeripelien ja megakorporaatioiden aika

Tällä aikakaudella peliteollisuutta hallitsivat suurimmat yritykset freeware/shareware/indiepelien taistellessa samanaikaisesti henkijieverissä elintilasta. Mahdollisia syitä tähän olivat nopeasti kehittynyt tekniikka, varsinkin grafiikat ja välttämätön 3D, jotka aiheuttivat suuria haasteita kotikoodareille, sekä tietenkin mittaavat budjetit. Tietokone alkoi nopeasti menettää suosiotaan mediaseksikkäimmille pelikonsoleille ja kännyköille, jolloin myös PC-pelitarjonta alkoi supistua. Varsinkin haastavien ja syvällisten "hardcore"-pelien tilalle tuli kevyempiä pikkupelejä, ns. burgeripelejä, jotka harvemmin vaativat syvempää paneutumista. Samalla teknologia kehittyi tietynlaiseen lakipisteeseensä kuudennen pelikonsolisukupolven kohdalla (Playstation 2 ym.), jolloin pelihahmoille saatiin selkeät ja animoidut kasvopiirteet eikä puhetta esitetty enää pelkällä päänheilutuksella kuten useimmissa ensimmäisissä 3D-peleissä.

Nyky aika 2005–

Nykyisen peliaikakauden voisi ajoittaa alkamaan Steamien sekä seitsemännen sukupolven pelikonsolien (Playstation 3, Xbox 360, Nintendo Wii) julkaisusta. Sitten kuudennen sukupolven pelinkonsolien, ei teknologia enää ole ottanut suuria harp-

pauksia – lähinnä resoluutio on kasvanut ja erilaisia efektejä lisätty. Uusia pelilajityyppejä ei ole tullut lähes yhtään, ja räiskintäpelibuumi ei tunnu tyyntävän millään. Kaikki legendaariset pelistudiot on suljettu ja jäljellä olevat megakorporaatiot (EA, Activision, Ubisoft ym.) sylkevät ulos massoja haavia liukuhinnatuotteita. Kotikutoiset nyrkkipajat ovat tehneet jonkinasteisen paluun, mutta pelaajan rooli on usein toimia näiden studioiden mesenaattina ja tukea keskeneräisiä tuotteita, joista suurin osa ei koskaan valmistu tai jotka kehittyvät täysin eri suuntaan kuin mitä ne olivat ostohetkellä. Budjetit ovat kasvaneet älyttömiin mittasuhteisiin, eikä riskejä uskalleta enää ottaa: kulta-ajan luovasta hulluudesta ollaan kaukana. Steam ja muut sähköiset jakelupalvelut ovat syrjäyttämässä kauppojen hyllyiltä ostettavat pelilaatikat. Monien mielestä tämä on vain hyvä juttu, varsinkin luonnon kannalta. Tässä on kuitenkin unohdettu se asia, että fyysiset laatikat olivat muutakin kuin pelkkiä materialistisia ostohoukuttimia ja säilytyslaatikoita. Parhaimmissa tapauksissa pelikokemus alkoi jo pelkän laatikon näkemisestä, unohtamattakaan mitä mielikuvituskellisimmista oheistavaroista. Varsinkin hartaasti ja rakkaudella valmistetut pitkät ohjekirjat sisälsivät muutakin kuin pelkkiä asennusohjeita, ja niitä täytyi pitää jatkuvasti esillä monimutkaisempia pelejä pelatessa, mikä nykyisillä PDF-muotoisilla ohjeilla on varsin hankalaa (toisaalta eipä monessa nykypeleissä ohjeita edes tarvitse). Uusien jakelukanavien myötä pelit ovat myös menettäneet itsenäisyytensä, ikään kuin ne olisivat vain osa tietyn palvelun tarjontaa paketoituna identtisesti toistensa kanssa.

Videopelien historia on kuin nopeutettu versio elokuvien historiasta: jos elokuvilla kesti sata vuotta kehittyä pienistä ja kokeellisista indie-elokuvista nykyisiin jättibudjettien ja -tuotantoryhmien spehtaakkeleihin, niin videopeleillä vastaava kehitys tapahtui puolet tuosta ajasta. Toisaalta, Hollywood-tehtailusta huolimatta pienten ihmisten innostus omiin tuotoksiin ja uuden luomiseen ei ole koskaan painunut kokonaan pinnan alle, ja samaa on havaittavissa myös videopelien maailmassa. Lisäksi vanhat pelit ja pelihistoria yleisesti ovat viime vuosien mittaan alkaneet kerätä arvostusta sekä keräilijöiden että peliharrastajien keskuudessa, joten ehkäpä tunnelin päässä on sittenkin valoa?

Arx Fatalis

Ei sisällä juonipaljastuksia.

Tämäkertainen tapaus on luolastoseikkailu Arx Fatalis, jonka pelasin lopputaisteluun saakka, mutta luovutin korkealle hivunneen vaikeustason ja juonen lopun mielenkiinnostomuuden vuoksi.

Tätä Arkane Studiosin lähtölaukausta videopelien ihmeelliseen maailmaan on pidetty Ultima Underworld -sarjan henkisenä jatkosana. Ottaen huomioon tämän klassikkosarjan rikollisen aliarvostuksen ja pienen suosion, kaikki vähänkin sarjaa muistuttava on aina tervetullutta.

Pelin maailman taustatarina on mielenkiintoinen: aurinko on sammunut, ja maanpinnan asukit – ihmiset, peikot ja muut fantasiagenren perusolennot – ovat joutuneet siirtymään pintaa syvemmälle. Sopua ja yhteisymmärrystä on tällaisesta tilanteesta turha etsiä, ja tarinassa olisikin aineksia rikkaaseen ja monipuoliseen kokonaisuuteen. Suuri seikkailu alkaa lupaavan vaatimattomasti pelaajahahmon ilmestyessä tyhjästä suoraan vankityrmään. Valitettavasti kupletin juoni paljastuu nopeasti turhan tutuksi: pelaajahahmo on Valittu ja joutuu pelastamaan maailman pahuudelta kaikkein puhkikuluteuimmassa muodossa.

Kyseessä on siis luolastokomppaus, mutta perinteisen ruutu kerrallaan -kaavan sijaan liikkuminen on täysin vapaata. Muuten genren perinteet täyttyvät ansiokkaasti: labyrinttimaisia luolastoja, roppakaupalla vihollisia ja sinne tänne ripoteltuja aivopähkinöitä. Suurin osa pulmista on kuitenkin nopeasti ratkaistu, eikä genren isovanhempien aivojuman tasolle päästä kuin ehkä pari kertaa.

Käyttöliittymä jakautuu liikkumisen mahdollistavaan, räiskintäpelimäiseen kameran ohjailuun, sekä erilliseen tavaroiden ja valikoiden selaamiseen ja käyttämisen mahdollistavaan hiirennaksutteluun, mikä vaatii hieman totuttelua. Pelin omaperäisin piirre on loitsinta: taiat luodaan riimuista, jotka piirretään hiirellä ilmaan. Loitsinnan onnistuessa on tunne mitä mahtavin, mutta useimmiten riimujen piirtely vaatii sen verta tarkkuutta, ettei tosipaikan tullen kömmähdyksiltä voi välttyä, ja näin aina niin miellyttävä tallennus-latausrumba voi alkaa.

Ultima-sarjan hengessä pelimaailma on tavanomaista yksityiskohtaisempi ja uskottavampi. Esimerkiksi sauvasta ja narusta voi valmistaa ongen, jolla voi kalastella vapaasti pelimaailman vesistöillä, ja näin saadun saaliin voi myöhemmin paistaa leiritulella. Jos raaka-aineita löytyy tarpeeksi, voi ihmis-

ten maanalaisen kaupungin linnan keittiössä pyöräyttää jopa piiraan. Tunnelmanluonti on onnistunut, varsinkin eräässä ahdistavassa takaaajokohtauksessa, joka tuntui kestävän pienen ikuisuuden. Pelin ehkäpä mieleen jääviin kohtaus on, kun pelaajahahmon huoneesta löytyy pelin loppupuolella hiuksia nostattava yllätys. Äänimaailma on rikasta, ja jotain musiikintapaistakin taisi kuulua taustalla silloin tällöin. Kohtalaisena miinuksena on kuitenkin ääninäyttely, varsinkin pelaajahahmon päättymätön narina.

Yhteenvetona Kohtalokas linnake on harmillisen ristiriitainen. Alku lupaa suuria, ja peli toteuttaaakin suurimmalta osin lupauksensa Ultima Underworld -sarjan henkisenä jatkeena, mutta loppua kohti pelintekijöiden väsymisen merkeiltä ei voi välttyä, ja niinpä mielenkiinto hiipuu peluun aikana tasaisesti kypmistä nollaan. Koska Looking Glass Studiosin laatupelien hengenheimolaisia tapaa kuitenkin aivan liian harvoin, niin ehkä tälle Arkane Studiosin esikoiselle pitäisi kuitenkin nostaa peukua hyvästä yrityksestä.

Deus Ex

Ei sisällä juonipaljastuksia.

Deus Ex on Ion Storm -peliyhtiön ja pelinkehittäjä Warren Spectorin luoma toimintaroolipeli, jonka suurimpana kikkana on antaa pelaajalle vapaat kädet pelin tehtävien ratkaisemiseen.

Deus Ex sijoittuu ei-niin-kaukaiseen cyberpunk-tulevaisuuteen, jossa YK:n alaisen sotilasjärjestö UNETCO:n agentti J.C. Denton sotkeutuu erilaisten salaliittoteorioiden maailmaan, josta ei ole ulospääsyä. Pelissä on aiheeseen sopivia tehtäviä, kuten panttivankien pelastusta, laivan upottamista sekä salaisiin tutkimuskeskuksiin soluttautumista. Muutamaa avoimempaa kenttää lukuun ottamatta peli on rakenteeltaan lineaarinen, eli kentät seuraavat toinen toisiaan kuten esimerkiksi Half-Lifessa. Itse kentät ovat suurehkoja ja tarjoavat erilaisia etenemistapoja, joten suoraksi putkiräiskinnäksi peliä ei voi kutsua.

Muista ensimmäisen persoonan toimintapeleistä poiketen pelissä on, tai ainakin tarkoituksena olisi, edetä mahdollisimman huomaamattomasti ja välttää vihollisten tappamista. Alkupelissä näin onkin, mutta loppupelissä räiskinnästä tulee kuitenkin lähes välttämätön vaihtoehto suurten vihollismäärien takia, mikä on yleinen ilmiö myös muissa hiippailupeleissä. Sitä paitsi alun varoituksista

huolimatta kukaan ei loppujen lopuksi välitä Dentonin toimintatavoista, joten entisiä työtovereita, poliiseja ja jopa siviilejä (lapsia!) voi lahdata mielensä mukaan ilman rangaistusta.

Pelissä on roolipelielementtejä erilaisten taitojen ja vartaloon kiinnitettävien lisäosien eli "augmenttien" muodossa. Varsinkin taidoilla on pelissä oikeasti merkitystä, ja koska kokemuspisteitä ei jaeta avokätisesti, erikoistuminen vain muutamaaan taitoon on lähes välttämätöntä. Monista muista peleistä poiketen kokemuspisteitä saa myös muista kuin pelkkien tavoitteiden suorittamisesta, kuten erilaisten salapaikkojen ja kulkureittien löytämisestä, mikä oikeasti houkuttelee tutkimaan ympäristöt läpikotaisin. Eri kulkureitit on myös parasta panna muistiin, sillä monissa tehtävissä Dentonin tulee nopeasti paeta paikalta suoritettuaan päätavoitteen. Erikoinena yksityiskohtana pelin alussa voi hahmolle tehdä oman nimen, vaikka kaikki henkilöt siitä huolimatta kutsuvat pelaajaa Dentoniksi.

Musiikin peliin on taiteillut pääosin Alexander Brandon (Jazz Jackrabbit 2, Unreal), jonka teknohumppa on keskimääräistä videopeliteknoa parempaa ja jopa sopii pelin ilmapiiriin. Musiikkia on myös mukavan paljon, sillä joka kentässä on omat taistelija keskustelumusiikit. Muissaakaan äänissä ei ole moittittavaa, ja ääninäyttely on mukiinmenevää. Toisaalta Dentonin monotoninen ääni ja välinpitämättömän asenne on kuitenkin täysin suunniteltu, sillä tavoitteena onkin pelaajan kuvittelevan itsensä eli Dentonin tunteet ilman, että ääninäyttelijä ilmaisisi omat tunteuksensa. Dentonin välinpitämättömän asenne on myös perustana yhdelle pelin kolmesta lopusta.

Eräs tärkeä osa-alue oli mielestäni pettymys, nimittäin juoni. Jo pelin alkudemo paljastaa lähes koko kupletin tarkoituksen, eikä pelin aikana suurempia juonenkäänteitä tapahdu. Monet asiat ovat ennalta-arvattavia ja mustavalkoisia. Useita tunnettuja salaliittoaiheita, kuten Alue 51, harmaat ja Majesty 12, on kyllä varsin onnistuneesti mahdutettu peliin, mutta Salaisten kansioiden vainoharhaisesta ilmapiiristä ja rajuista juonenkäänteistä jäädyään silti kauas. Toisaalta pelin universumi on itsessään mielenkiintoinen, ja suuri osa taustatarinasta on piilotettu erilaisiin yksityiskohtiin. Itse asiassa pelissä on paljon dialogia kirjojen, sähköpostien ja erilaisten muistioiden muodossa, mutta pelin läpäi-



semiseksi vaadittavaa lukemista on yllättävän vähän, mikä ei välttämättä ole huono asia. Half-Lifen tavoin Deus Ex:in juoni on siis kaksitasoinen, eli nopeaan läpipeluuseen vaadittava perusjuoni ja syvällisempi taustajuoni pelaajille, jotka haluavat tutkia maailmaa ja syventyä siihen.

Toinen negatiivinen asia on itse pelirunko, eli Unreal Engine. Rungon kaksi suurinta ongelmaa ovat liiallinen pimeys sekä hahmojen animaatiot. Vaikka gamma-asetukset säätäisi maksimiin, suuri osa pelialueesta on sysimustaa. Onneksi pelissä on taskulamppuna toimiva lisäosa, joka auttaa paljon. Jostain syystä Unreal Engineä käyttävissä peleissä hahmojen animaatiot, varsinkin juokseminen, ovat huvittavan pökölömäisiä. Tekoäly on toimiva, mutta ei mitenkään erityinen. Syy tähän on tekoälyn kehittämisen jättäminen pelinkehityksen loppuvaiheeseen, minkä takia se jäi harmillisen keskeneräiseksi.

Deus Ex:ää vaivaa sama ongelma kuin muitakin "genreyhdistelmäpelejä": kaikki lajityypit toimivat kohtalaisesti mutta eivät erinomaaisesti. Esimerkiksi räiskintä on varsin kömpelöä verrattaessa muihin Unreal Enginen peleihin, hiipiminen ei ole samalla tasolla Thief-pelien tai edes System Shock 2:n kanssa, ja roolipelaaminenkin on varsin lapsenkengissä: esimerkiksi puhevaihtoehtoja keskusteluisa on korkeintaan pari-kolme, eikä pelaajalla ole loppujen lopuksi paljonkaan vaikutusvaltaa juonen kulkuun. Yritystä kuitenkin löytyy, eikä näiden lajityyppien toteutus ole täysin epäonnistunut.

Mitä pelistä siis jää käteen? Varsin mielenkiintoinen, oikeastaan vallan mainio toimintapeli hiippailu- ja roolipelielementein. Pelasin pelin normaaliavaikeustasolla, joka oli sopivan haastava pelin alussa, mutta loppua myöten aseiden ja kokemuksen kerryttyä peli helpottuu huomattavasti. Peliaikaa kertyi n. 15 tuntia. Erilaiset taidot ja vaihtoehdot etenemistavat, keskusteluvaihtoehdot ja muut valinnat lisäävät pelin uudelleenpeluuarvoa, tosin loppuratkaisut ovat kaikki helposti toteutettavissa yhdelläkin läpipeluukerralla. Yhdyn siis samaan mielipiteeseen monen muun arvostelun kanssa: pelin juonen ja maailman tavanomaisuudesta sekä pelimekaniikan vioista huolimatta kokonaisuus toimii ja imaisee mukaansa.

Koska pelirunkona toimii Unreal Engine, peliin on helppo tehdä omia kartoja ja modifikaatioita,

tunnetuimpana kunnianhimoinen mutta mainio *The Nameless Mod*, joka tarjoaa alkuperäistä peliä avoimemman maailman sekä enemmän valintoja, jotka vaikuttavat merkittävästi muiden hahmojen käyttäytymiseen ja suhtautumiseen. Juoni on omaperäinen ja hauska mutta antaa myös paljon pohdittavaa.

Näin loppuun mielenkiintoista triviatietoa: pelin suunnittelija Warren Spector sai idean peliinsä japanilaisesta Suikoden-roolipelistä, jossa on mahdollista tehdä useita valintoja pelin edetessä.

Fallout: New Vegas

Ei sisällä juonipaljastuksia.

Fallout: New Vegas on sivuosa Black Isle Studiosin luomaan Fallout-pelisarjaan, josta nykyään vastaa Bethesda Softworks.

Suhteeni Bethesdaan on ristiriitainen: toisaalta heidän peliensä maailmat (*The Elder Scrolls* -sarja, *Fallout 3 & 4*) ovat mielenkiintoisia ja siten kannustavat tutkimaan ja seikkailemaan. Mutta toisaalta Bethesdan "määrä ennen laatua" -asenteen johdosta varsinainen pelaaminen tuntuu usein mekaaniselta, luolastot toistavat itseään ja kaupunkien elämää leimaa fasaadimaisuus. Lisäksi *The Elder Scrolls III: Morrowindin* jälkeen Bethesdan pelit ovat virtaviivaistuneet osa osalta, ja heidän uusien tuotoksensa *Fallout 4* muistuttaa jo enemmän räiskintä- kuin roolipeliä.

New Vegasin teki kuitenkin eri studio, ja se näkyy. Jo pelin pääjuoni on mielenkiintoinen, erityisesti mieleen jäävien hahmojen vuoksi (Benny, Mr. House, Yes Man...). Bethesdan tuotoksissa kun kirjoittamaton sääntö tuntuu olevan, että pääjuoni on markkinointia varten ja varsinainen peli löytyy sivutehtävistä. Kuten kaikissa hyvissä tarinoissa, *New Vegasissa* pelaajahahmo on alussa tuiki tuntemattomuus, joka pelin edetessä kerää itselleen ystäviä ja liittolaisia, kunnes kaikki kulminoituu Hooverin padolla käytävään Suureen taisteluun.

Pelin ylivertaisin ominaispiirre on sen avoimuus. Ja tällä en tarkoita ainoastaan pelialueen avoimuutta, vaan tehtävien ja pääjuonen vapaata rakennetta. Tehtäviin on parhaimmillaan kymmeniä erilaisia ratkaisutapoja aina puhtaasta tappamisesta rauhanomaiseen diplomatiaan. Itse asiassa pelissä on usein keskusteluvaihtoehtona kieltäytyä tappamasta ketään, mikä on videopeleissä edelleenkin aivan liian harvinaista. Pääjuoni rakentuu erilaisista ryhmittymistä (*New California Republic*, *Caesar's Legion*, *Mr. House*...), ja pelaajan täytyy tasa-

painotella näiden välillä – tämän mahdollistaa videopelihistorian ehkäpä moniulotteisin ja realistisin mainejärjestelmä.

Koko peli valmistui puolessatoista vuodessa. Jättiyhtiöt kuluttaisivat tuon ajan pelin pelirungon kokoamiseen, mutta *Obsidianin* väki onnistui luomaan samassa ajassa yhden viime vuosikymmenen rakastetuimmista peleistä. Lisäksi lyhyt valmistusaika tarjoaa todella ovelan tekosyyntä pelin (lähes olemattomille) ongelmille ja puutteille. Toisin sanoen lopputuloksena on peli, jota ei voi kritisoida. Nerokasta.

Majesty

Ei sisällä juonipaljastuksia.

Majestyä voisi kuvailla fantasiaroolipelisimulaattoiksi.

Sanahirviön takaa löytyy varsin omaperäinen kevytstrategia/rakentelupeli, jossa tarkoituksena on rakentaa keskiaikafantasialle tyypillinen kylä tai kaupunki, jota asuttavat fantasiaroolipelien perinteiset sankarihahmot, kuten ritarit, velhot ja haltiat. Pelaajan tarkoituksena on rakentelun ohella antaa tehtäviä sankareille, jotka suorittavat niitä palkkioita vastaan ja kehittyvät roolipelihengen mukaisesti. Pelaaja ohjastaa sankareita asettamalla kartalle merkkipaaluja, joiden luo sankarit vaeltavat tahtonsa mukaan, yleensä pelaajan asettaman palkkion yllyttäminä.

Pelin tempo on yllättävän nopea. Suurin syy tähän on karttojen pieni koko, jolloin jo pelin alussa kylään taapertaa erilaisia pikkuhirviöitä. Kaupungissa on omat vartijansa, jotka pystyvät päihittämään helpoimmat vastustajat, mutta kovempien hirviöiden saapuessa on palkettava sankareita erilaisista parakkeja muistuttavista rakennuksista. Pelaaja varustaa sankarit panssareilla, aseilla ja parannusjuomilla, ja loppu on tekoölyn käsissä. Matalatasoiset sankarit kuolevat helposti, mutta kehittyneet hahmot selviävät itsenäisesti yleensä koko loppupelin ajan.

Peli koostuu lyhyistä skenaarioista, jotka voiteaan suorittamalla erilaisia tavoitteita, kuten tuhoamalla hirviöitä tuottava linna tai löytämällä kätetty aarre. Vaihtelua on ihan mukavasti, vaikka pitkän pelirupeaman jälkeen peli alkaakin pakosti toistaa itseään. Äänistä, musiikista ja grafiikoista ei löydy erityisemmin moitittavaa. Musiikki sopii pelin henkeen ja muuttuu kentän edetessä. Grafiikat ovat isometriset ja varsin selkeät.

Kohtalaisen mielenkiintoinen pelikokemus, siis.

Tuoretta videopelisatoa

Tässä aktiivisesti päivittyvä lista mielipiteistäni uusista pelitulokkaista. Olen jakanut lyhyet arvioni kolmeen luokkaan:

A-luokka

A-luokan teokset edustavat alansa parhaimmistoa, ja Toisvisio suosittelee niitä täysin ehdotta.

B-luokka

B-luokan teokset ovat kokeilunarvoisia, ja niiden puutteita paikkaavat kova yrittäminen tai rohkea omaperäisyys.

C-luokka

C-luokan teoksiin kannattaa suhtautua varauksellisesti.

Lista ei sisällä juonipaljastuksia.

A-luokka

Anno 1800

Kahden edellisen scifi-osan jälkeen Anno-sarja on palannut menneisyyden pariin, mikä on vain terveelluttä, sillä scifi ei sopinut sarjan tyyliin. Kuten aikaisemmissa osissa, tarkoituksena on asuttaa erilaisia saaria ja rakentaa niihin kaupunkeja ja tuotantokoneistoja. Laivaliikenteeseen perustuva kaupankäynti on edelleen suuressa osassa, sillä raha on varsinkin alkupelissä tiukoilla. Yhden kartan asemesta peli on nyt jaettu kahdelle kartalle, jotka edustavat vanhaa ja uutta maailmaa, ja kauppalusten on ylitettävä karttojen välinen valtameri. Uudistus on mainio, sillä maailmat tuntuvat nyt aidosti erilaisilta aina luontoa ja arkkitehtuuria myöten. Suurimpana uudistuksena on kuitenkin työvoima, jota tarvitaan kaikkiin tuotantorakennuksiin. Kaupunkien rakentaminen on siis entistä tärkeämmässä roolissa, sillä ilman asukkaita ei tuotantokaan rullaa. Toisaalta kasvava väestö vaatii myös enemmän hyödykkeitä, joten pelin ekonomia ei ole mistään yksinkertaisimmasta päästä. Lisäksi optimointiin ja mikromanagementtiin löytyy enemmän mahdollisuuksia, ja niiden hallinta on välttämätön-

tä haastavimmilla vaikeustasoilla. Pelikokemus onkin täysin erilainen matalimmalla ja korkeimmalla vaikeustasolla: ensimmäinen tarjoaa rentouttavan asutuspelin, jossa saa keskittyä kauniin ja kuokoistavan kaupungin rakentamiseen jokaista mökkiä ja tienpätkää myöten; jälkimmäinen tarjoaa monimutkaisen optimointipelin, jossa saa tuskastella ainaisen rahapulan ja armottomien kilpailijoiden kanssa. Pelattavaa riittää, varsinkin harvinaisen hyvin tehtyjen lisäosien myötä. Kahdenkymmenen vuoden jälkeen pelisarjan kirkkain tähti on viimein syttynyt.

Cities Skylines

Suomalainen kaupunginrakentelupeli, jonka pohjana on toiminut Maxisin ja Electronic Artsin epäonnistunut SimCity 2013. Käytännössä pelistä on kopioitu kaikki sen parhaat puolet, eli kolmiulotteisuus, yksilölliset kaupunkilaiset ja selkeä graafinen tyyli. Toisaalta peliin on lisätty parannuksia, kuten suuremmat kartat, joukkoliikenteen tarkka simulointi sekä erilaiset alueet ja kaupunginosat, kuten omakotitaloalueet ja viihdekeitaat. Teoriassa Skylines olisi siis kaikkien aikojen paras kaupunginrakentuspeli. Mainio se onkin, mutta toisaalta SimCityihin verrattuna peli on paljon kliinisempi, ja siitä



Suomalaisten ylpeys Cities Skylines

puuttuu Maxisille tyypillinen huumori. Suuri haitta tämä ei ole, varsinkin kun Maxisin huumorintaju muuttui viimeisinä vuosinaan arveluttavampaan suuntaan, kiitos Will Wrightin poislähdön. Pelin graafinen tyyli on turhankin yksinkertainen: kaupungit ovat ylimoderneja ja muistuttavat Mirror's Edgen täyspuhdasta ympäristöä. Peliin on tosin lisätty vaihtoehtoinen eurooppalaisarkkitehtuuri, joka on tummasävyisempi ja muistuttaa vanhempien SimCityjen tyyliä, vaikkakin korkeat pilvenpiirtäjät puuttuvat. Musiikki on mitänsanomaton, varsinkin jos verrataan vaikkapa SimCity 3000:n big band -musiikkiin, mutta eipä se pääse ärsyttämään, mikä sinänsä on jo saavutus.

Elden Ring

FromSoftware tunnetaan haastavista toimintaseikkailuista. Elden Ring ei ole vaikeusasteeltaan poikkeus, mutta pitkä historia vastaavanlaisten pelien parissa näkyy, tuntuu ja kuuluu tässä uusimmassa tuotoksessa. Aikaisempien pelien lineaarinen kenttäsuunnittelu ja eteneminen on korvattu suhteellisen avoimella pelimaailmalla. Tämän muutoksen tuoma hyöty on, ettei samoja alueita ja vihollisia tarvitse jauhaa uudelleen ja uudelleen, vaan jos vaikeustaso alkaa kivistä päätä, niin aina voi vaihtaa maisemaa ja palata sitten paremmin varustettuna. Pelin juonen ja taustatarinan kryptisyyttä on karsittu, jolloin pelin pariin uppoutuu lujemmin. Luonnollisesti peli tarjoaa vapaat kädet tarttua

miekkoihin, jousipyssyihin, loitsukirjoihin ja näiden yhdistelmiin – mieluiten tasovaatimusten täytyttyä. Pelin pahimpana puutteena on tutuksi käynyt tietojen pihtailu, minkä seurauksena erilaisten taitojen ja tavaroiden käyttö kallistuu arpapelin puolelle.

Oxygen Not Included

Yhdyskunnan rakentamiseen keskittyvä peli, jossa pelaaja ohjaa ihmisiä muistuttavia ”kopioita” (duplicants) mineraaleja sisältävällä asteroidilla rakentamaan monimutkaisen tuotantolinjaston, lopullisena päämääränä rakentaa raketti ja paeta asteroidilta. Vaikka peli aluksi muistuttaa perinteistä tukikohdanrakentelua, painotus on kuitenkin infrastruktuurissa, kuten putkistojen, sähkölinjojen ja kaasuputkien rakentamisessa. Harvinaisena piirteenä pelissä on otettu huomioon myös lämpötila ja sen hallinta aina materiaalien ominaislämpökapasiteettia ja lämmönjohtokykyä myöten. Pelihahmoille ei ole suotu maalaisjärkeä, mutta toisaalta sen puute kannustaa yhdyskunnan automaatioon, mihin peli tarjoaakin paljon välineitä. Nykypeliksi se vaatiikin paljon perehtymistä, sillä toisiinsa vaikuttavia tekijöitä on paljon ja monet asiat muuttuvat erittäin hitaasti, kuten aiemmin mainittu lämpötila, mikä sinänsä on erittäin opettavaista. Valitettavasti näiden asioiden oppiminen on erittäin haasteellista pelin puutteellisen ohjeistuksen vuoksi. Vaikka uusien asioiden kokeileminen voikin olla hauskaa, tässä tapauksessa tietojen pihtaaminen on viety

turhan pitkälle. Lisäksi pelin kömpelössä käyttöliittymässä tekstiä ja painikkeita saa selata sivukaupalla, vaikka tilaa olisi tarpeeksi näyttää kaikki oleellinen kerralla. Onneksi helpoimmilla asteroideilla peli on paljon anteeksiantavampi kuin miltä aluksi näyttää, joten panikoinnin ja pikkutarkan suunnittelun saa huoletta jättää vaikeimmille tasoille.

Prison Architect

Maineikkaiden Uplink ja Darwinia -pelien takana olleen Introversion Softwaren rakentelu- ja hallintopeli, jossa tarkoitus on suunnitella ja ylläpitää vankilaa. Jo pelin aihe on mielenkiintoinen, ja muutamaa ei-niin-hyvää poikkeusta lukuun ottamatta sitä ei ole aikaisemmin käsitelty peleissä. Grafiikka on sopivan piirrosmaista, mutta se ei sorru ällösöpöilyyn vaan keventää sopivasti pelin vakavaa aihepiiriä ja tunnelmaa. Käyttöliittymä ja pelimekaniikka ovat erinomaiset, vaikka palikkaperustainen rakentelu rajoittaa muotoilua ja tekee vinoista seinistä vähemmän hyvännäköisiä. Pelissä on mukavasti haastetta, varsinkin vaarallisten rikollisten parissa, ja lisäksi pelissä on todella paljon erilaisia aloitusvaihtoehtoja ja asetuksia, joilla pelin voi muokata itselleen mieleisempään. Valmistumisensa jälkeen peli siirtyi Paradox Interactiven omistukseen, jonka tekemiä muutoksia ja lisäyksiä peliin on kritisoitu voimakkaasti. Introversion alkuperäinen versio on kuitenkin myös saatavilla pelin mukana.

RimWorld

Dwarf Fortress -vaikutteinen selviytymis- ja rakentelupeli, jossa tarkoitus on rakentaa siirtokunta kaukaiselle planeetalle ja lopuksi paeta sieltä joko rakentamalla raketti tai lisäosien myötä tulleilla vaihtoehtoisilla lopputavoitteilla. Helppoa tämä ei luonnollisestikaan ole, sillä planeetta on vihamielinen niin eläimistöltään, ilmastoltaan, kuin myös kilpailevilta siirtokunniltaan. Pelihahmoilla on eri-



Pitkälle edistynyt siirtokunta RimWorldissa

laisia piirteitä ja tunnetiloja, ja jos mieliala putoaa liian alas, hahmo voi pimahtaa pahemman kerran hengenvaarallisin seurauksin. Pelin taistelut ja erilaiset vammat on kuvattu harvinaisen tarkasti: harvassa ovat pelit, joissa pelihahmo voisi saada sydänkohtauksen saati keuhkosyövän. Pelin tekoäly on toimiva, mutta toisaalta siinä on ärsyttävät piirteensä, varsinkin pelissä olevan "prioriteettimekanismin" takia, jota hahmot noudattavat orjallisesti. Pelin vaikeustaso valitaan valitsemalla "tarinankertoja", mutta kaikki tekoälykertojat toimivat loppujen lopuksi erittäin sattumanvaraisesti, eikä tunnetta oikeasta tarinaniskijästä synny.

System Shock

Nightdive Studiosin uudelleenjulkaisu Looking Glass Studiosin legendaarisesta System Shock -toimintaroolipelistä noudattaa esikuvansa asettamia standardeja ihailtavan uskollisesti eikä alennu selittelemään mitään. Citadel Stationin kerrokset ovat edelleen painajaismaisia sokkeloita, kuolettavia ansoja on ripoteltu tuttuun tapaan ja SHODAN on yhtä mieleenpainuva hahmo kuin ennenkin. Pelin tarina on yksinkertainen mutta sitäkin toimivampi: pelaajahahmon on pantava seonneen SHODAN-tekoälyn maailmanvalloitus Hankkeelle piste askel askeleelta. Pelin ympäristö on uskottava ja rikas: keittiöt ja vessat löytyvät, ja hyllyt, pöydät ja lattiat pursuavat hyötyesineitä sekä roinaa, jota voi kierättää rahaksi. Sinne tänne on ripoteltu hauskoja pulmapähkinöitä, joiden ratkaiseminen avaa salaisia reittejä ja alueita. Mukana ovat edelleen itseään toistavat hakkerointiosuudet kyberavaruudessa, ja ne ovat edelleen pelin heikoin osa-alue. Onneksi mukana on myös videopelihistorian hienoin vaikeustason säätövalikko, jossa pelin eri osa-alueita voi yksitellen säädellä mieleisempään: haluatko nopeamman räiskintäpelin, rauhallisen pulmapähkinäseikkailun vai kaikkea näitä kera tiukan aikarajan?

Terraria

Relic-pelistudion tekemä 2D-toimintatasohyppely, johon on sisällytetty rakentelu- ja roolipelielementtejä. Grafiikka on Super Nintendo (SNES) -tyylistä eli 16-bittistä, värikästä ja selkeää mutta ei liian sarjakuvamaista. Pelin parhaat puolet ovat sen sopivasti nouseva vaikeustaso sekä kehittymisen tunne, "sense of progression", mikä puuttuu monista nykypeleistä. Pelaajahahmo aloittaa alussa tavallisena tallaajana, joka henki-

hieverissä puolustaa matalaa majaan puumiekalaan yön hirviöitä vastaan, mutta on pelin lopussa linnassa asuva, valtavaan haarniskaan pukeutunut soturivelho, joka lentää rakettsaappailla ja ratsastaa yksisarvisella. Pelin maailma myös muuttuu jatkuvasti "korruption" syövyttäessä metsiä ja niityjä korvaten puput ja linnut verenhimoisilla hirviöillä. Pelin monipuolisuuden johdosta siinä on myös yllättävän vähän "grindaamista", eli toistuvaa hirviöiden lahtaamista ja mineraalien louhimista kehittymisen toivossa. Moniin muihin varhaisessa kehitysvaiheessa julkaistuihin peleihin verrattuna Terraria oli jo alkuvaiheessa valmiinoloinen paketti, ja siihen tulleet sisältöpäivitykset eivät ole muuttaneet pelin alkuperäistä olemusta ja mekaniikkaa.

B-luokka

Dredge

H. P. Lovecraftin vanavedessä kulkeva kauhuteemainen kalastusseikkailu. Pelaaja ohjaa pientä purtiloa tavoitteenaan rikastua kalasaaliilla ja selvittää usvan peittämän saariston synkkiä salaisuuksia. Peli alkaakin lupaavasti: kalastaminen on hauskaa mutta tarpeeksi haastavaa, ja saaliin myyminen rantakaupunkeihin toimii sujuvasti. Rahoilla purtiloa voi päivittää nopeammaksi ja tilavammaksi. Myöhemmin mukaan tulee myös ruoppaus, jolloin syvyyksistä voi nostaa hyödyllisiä tavaroita ja arvoesineitä. Pian peli kuitenkin paljastuu varsin tavanomaiseksi "löydä viisi aarretta viideltä alueelta omine jippoineen ja voit pelin" -kokemukseksi. Pelottavuuskin haihtuu pelin edetessä, mikä on kauhupeleissä yleinen ongelma. Omaperäinen pelimekaniikka ja tunnelma onnistuvat kuitenkin pitämään mielenkiintoa yllä loppuun saakka. Erilaisia kalalajeja löytyy runsaasti, mikä lisää peluarvoa. Vihjeitä on kuitenkin jaettu anteliaasti, joten kaikkien lajien löytäminen ei vaadi pikkutarkkaa pelimaailman haravointia, kuten useassa muussa pelissä on tapana.

Factorio

Wube Software -pelistudion Factoriota pidetään 2010-luvun lukuisten logistiikkasimulaatioiden ja tehtaanrakentelupelien keulakuvana, eikä mikään ihme: peli on hiottu timantintarkasti, ja se sisältää kyseisten lajityyppien kaikki ominaispiirteet. Tavoitteena on rakentaa automatisoituja tehtaita, jotka sylkevät ulos alati monimutkaisempia esineitä sekä kehittää teknologioita, jotka lopulta johtavat

raketin rakentamiseen ja laukaisemiseen, mikä päättää pelin. Tie alkutuotannon malmien kaivamisesta mikropiirien ja muiden hilavitkuttimien jalostamiseen on pitkä ja monimutkainen, mutta koko valmistusketjun automatisoinnissa on kieltämättä jotakin tyydyttävää. Pelimaailman kaksiulotteisuus tekee infrastruktuurin rakentamisesta haastavaa, mutta robotit ja muut apuvälineet tarjoavat apua, kunhan ne saa ensin kehitettyä. Lisähaastetta tarjoaa planeetan asujaimisto, joka tykkää kyttyrää tehdaskompleksin saasteille ja liian lähelle änkeävälle pelaajahahmolle. Pelin suurin heikkous on lajityypeille ominainen loppupäämäärän puute tai epä-määräisyys. Raketin rakentaminen jossakin haassa tulevaisuudessa ilman perusteltua syytä ei houkuttele rakentamaan massatuotantotehtaita. Peli tosin sisältää useita haastetehtäviä, ja lisäksi peli on muokattavissa mitä moninaisimmin tavoin, joten omien päämäärien luomisessa ei ole muu kuin oma mielikuvitus rajana.



Factorion tehdaskompleksi

FTL: Faster Than Light

Sci-fi-aiheinen taktiikkapeli, jossa pelaaja ohjastaa avaruusaluusta pienen miehistönsä kera läpi kahdeksan vihamielisen sektorin läpi tavoitteenaan kukistaa kapinallisten emoaalus. Federaation kilpajuoksu kapinallisia vastaan on täynnä enimmäkseen vihamielisiä kanssaihmissiä sekä alienlajeja omine omittuisuuksineen. Diplomatiata ja ekonomiasimulaatiota pelistä onkin turha hakea, vaan painotus on avaruusaluusten välisissä taisteluissa, vaikka muutama kauppapaikka sinne tänne onkin ripoteltu. Taistelut käydään kaksiulotteisessa näkymässä, mutta pelimekaniikka tarjoaa syvällistä taktikointia erilaisten asejärjestelmien, suojakilpien ja taistelurobottien muodossa. Alienlajit tulevat nopeasti tutuiksi, ja muutama saattaa jopa ekyä miehistön jäseneksi. Kuolon korjatessa kaikki alkaa alusta, mutta pelin lyhyteen nähden tämä ei ole suuri ongelma, vaan pikemminkin vahvuus joka lisää jännitystä ja sitou-

tumista. Pelin kaikki kohtaamiset ja taistelut arvoetaan satunnaisesti, joten tuurieleменти on jatkuvasi läsnä. Vaikeimmilla vaikeustasoilla pelin täydellinen läpäisy vaatii lähes kaikkien satunnaistapahtumien lopputulosten muistamisen, koska ikäviin yllätyksiin ei yksinkertaisesti ole varaa. Jatkuvan muistipelin lisäksi pelin heikkouksiin kuuluvat satunnaistapahtumien liian rajalliset vastausvaihtoehdot. Maalaisjärkeä ei tulevaisuudesta löydy nykyistä enempää, mutta tarjolla on aina tyydyttävän taktista toimintaa, mikä pelastaa paljon.

Legend of Grimrock I & II

Suomalaisen pelintekijöiden kunnianosoitus sekä samalla uusi tulokas luolastokomppaus-genrelle. Neljän henkilön ryhmä seikkailee ruutu kerrallaan alati vaikeutuvien luolastokerrosten läpi kohti... tässäkin tapauksessa matka on tärkeämpi kuin päämäärä. Resoluution ja tehosteiden kasvojenkohotuksesta huolimatta genren peruspiirteet paistavat läpi, eikä suurempia uudistuksia ole näköpiirissä. Taistelut ovat tutun hektistä tanssia vihollisten ympärillä samalla naksutellen nelikön erilaisia taisteluisukuja ja toivoen, että joku niistä jopa osuisi kohteeseensa. Pulmia ja kieroakin kierompia ansoja on viritelty ympäri tasoja, ja välillä pieni nälkäkin saattaa yllättää. Luolastojen ulkonäkö on itseään toistavaa, mutta jatko-osassa seikkaillaan onneksi myös raittiissa ulkoilmassa. Molemmat osat kannattaa katsastaa, mutta pakollisen valinnan edessä jatko-osa vie voiton rikkaammalla sisällöllään.

Northgard

Shiro Games -pelistudion viikinkihenkinen Northgard puhkuu uutta henkeä ummehtuneeseen ja tupaten täynnä olevaan reaaliaikastrategia-genreen. Lukemattomien sotilasyksiköiden naksuttelun sijaan peli on täynnä pieniä valintoja, joiden kanssa saa peuhata hiki hatussa. Pelimaailma on jaettu pieniin sektoreihin, jotka sisältävät erilaisia resursseja ruuanlähteistä malmikiviin. Pelaajat aloittavat omalta aloitussektoriltaan ja levittäytyvät pikkuhiljaa ympäröiville alueille, kunhan varastossa on tarpeeksi vaadittuja materiaaleja. Sektoreihin voi rakentaa kahdesta neljään erilaista rakennusta, jotka mahdollistavat siviilien erikoistumisen eri ammatteihin. Jotkut sektorit tarjoavat myös ikäviä yllätyksiä, joten pienen armeijan muodostaminen on elinehto. Sadanpääjoukkojen komentelua on kuitenkin turha odottaa, sillä resurssit ovat jatkuvasti niukoilla, ja uusia siviilejä putkahtelee aloitussektorista

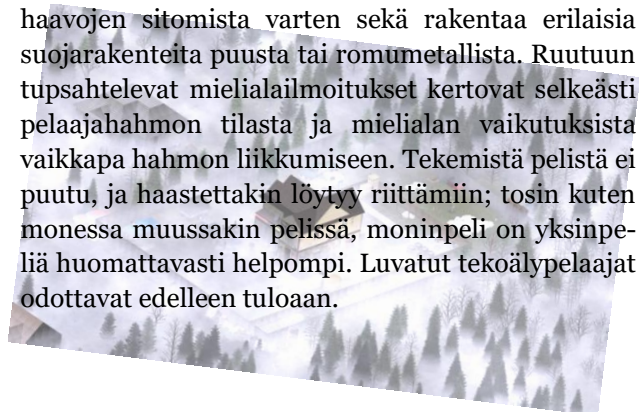


Northgardin ankara talvi koettelee viikinkiyhteisöä

ainoastaan viikinkiyhteisön ollessa tarpeeksi tyytyväinen. Mikromanageroinnilta ei kuitenkaan vältytä, sillä sekä siviilit että sotilaat eivät käskyttä työkentele toivotuissa kohteissaan. Pelin alun näennäinen yksinkertaisuus ja huijaavan hidastempoinen rakentelurentoilu vaihtuukin nopeasti moniajohikoiluksi, ja välillä homma uhkaa lähteä kokonaan lapasista kilpailevien viikinkiheimojen käydessä kimppuun omilla erikoishyökkäyksillään ja talven yllättäessä silloin, kun sitä vähiten kaipaisi. Sotiminen ei kuitenkaan ole kaikki kaikessa, sillä erilaisia voittotavoitteita on paljon, ja suuri osa niistä on mahdollista saavuttaa rauhallisemmilla aikeilla. Aloitussijainnin tuurivaikutukselta ei voi välttyä, mutta muuten pelin tasapaino on varsin hyvin kunnonssa. Voittotavoitteet, erilaiset kartat sekä viikinkiheimot omine erikoisuuksineen lisäävät uudelleenpeluuarvoa.

Project Zomboid

Selviytymis- ja roolipeli, jossa tarkoitus on selviytyä zombilaumojen keskellä kuvitteellisen Knox Countyn taajamissa ja maastoissa, kunnes kuolema lopulta korjaa sadon. Graafisesti peli on isometrinen, pelimekaniikoiltaan varsin realistinen, jossa ympäristö on erittäin interaktiivinen. Pelaaja voi esimerkiksi ripustaa ikkunoihin verhot suojaamaan zombien katseilta, sitoa vaatteista narun kiipeämistä tai haavojen sitomista varten sekä rakentaa erilaisia suojarakenteita puusta tai romumetallista. Ruutuun tupsahtelevat mielialailmoitukset kertovat selkeästi pelaajahahmon tilasta ja mielialan vaikutuksista vaikkapa hahmon liikkumiseen. Tekemistä pelistä ei puutu, ja haastettakin löytyy riittämiin; tosin kuten monessa muussakin pelissä, moninpeli on yksinpeiliä huomattavasti helpompia. Luvattut tekoälypelaajat odottavat edelleen tuloaan.



Sid Meier's Civilization VI

Sid Meierin klassikkostatusta nauttiva pelisarja on edennyt kuudenteen osaansa. Pelisarja ei ole kuitenkaan koskaan edennyt suurin harppauksin, ja ydinmekanismi onkin pysynyt samana osasta toiseen. Edellisosan realistista grafiikkaa on yksinkertaistettu sarjakuvamaiseksi. Suurimpana uudistuksena kaupungit eivät enää rajoitu yhteen ruutuun, vaan ne koostuvat erilaisista keskuksesta, kuten kampuksista ja teollisuusalueista. Uudistus on tervetullut, sillä aikaisemmissa osissa kaupungit harvoin erosivat toisistaan. Uudistuksen myötä pelin kartta on myös aikaisempaa merkittävämmässä roolissa. Toisaalta erilaiset keskukset, niiden rakennukset sekä ihmeet vaativat pelaajalta nyt todella hyvää muistia ja laskutaitoa, sillä erilaisia vaatimuksia ja optimointibonusia on paljon ja peli on ympäristön suhteen anteeksiantamaton. Yksikin keskus tai ihme väärässä ruudussa, ja koko kaupunki on pilalla tai ainakin umpikujassa kehityksen suhteen. Viitososan puun mallinen kehityssysteemi on korvattu korteilla, joita lätkitään aika ajoin aktivoimaan erilaisia bonuksia. Uusi systeemi tuntuu dynaamisemmalta, mutta viitososan järjestelmän tuomaa kehityksen tunnetta ei enää pääse syntymään. Pelissä on lisäksi samoja ongelmia kuin aikaisemmissakin osissa, kuten tekoäly, joka ei edelleenkaan ole tarpeeksi kilpaileva muiden voittotavoitteiden kuin sotimisen tai tieteen saralla, sekä hyödyttömät meriruudut. Lisäksi peli ei suurista puheistaan huolimatta tarjoa kovinkaan monipuolisempaa pelattavuutta aikaisempiin osiin verrattuna, sillä suurin osa sivilisaatioista ei merkittävästi eroa toisistaan ja kaikki teknologiat on avattava varsin samanlaisessa järjestyksessä pelistä toiseen.



Kuudennen Sivilisaation karkkigrafiikkaa

C-luokka

Don't Starve

Klei-pelistudion selviytymispeli, jossa tyypillisesti pikainen kuolema yleensä päättää pelin kokonaan. Pelin lumovoima perustuu Tim Burtonin tyyliä muokalevaan grafiikkaan ja eriskummallisiin otuksiin ja tavaroihin, joiden tarkoitus on harvoin selvä. Tämä arvaamattomuus yleensä johtaa niihin kuolemiin, sillä erilaisia vihollisia ja muita haitallisia ilmiöitä on pilvin pimein. Toisaalta, kun pelimekaniikan

saa viimein haltuun, jäljelle jäävä sisältö jää vähäiseksi. Peliä myös vaivaa selkeiden tavoitteiden puute. Pelimekaniikka on varsin itseään toistava: ruoan ja muiden välttämättömien tavaroiden hankintaa, ansojen rakentamista ja erilaisilta luonnonilmiöiltä suojautumista. Pelissä olevat yöt ovat lähinnä odottelua, sillä pimeässä odottaa nopea kuolema eikä nuotio tarjoa paljoa valoa. Varsinkin talvikausina yöt kestävät turhauttavan kauan, ja vaikka peli tarjoaa mahdollisuuden ohittaa yöt nukkumalla, on unella erittäin suolainen hinta.

Fallout 4

Bethesdan uusiin roolipeliyritys Black Isle Studiosin aloittamaan Fallout-sarjaan. Morrowindin jälkeen Bethesda roolipelit ovat yksinkertaistuneet kerta toisensa jälkeen. Toisaalta Fallout 3 ja 4 ovat selkeästi Oblivionia ja Skyrimiä haastavampia pelejä, minkä selittänee tuliaseiden käyttö miekkojen ja jousipyssyjen sijaan. Fallout 4:n suurin uutuuus on mahdollisuus rakentaa tukikohtia ja kyliä ennalta merkittyihin alueisiin. Ruosteisten hökötysten rakentaminen maailmanlopun jälkeisessä maailmassa ei ole kuitenkaan esteettisesti sieltä mielenkiintoisimmasta päästä. Suurilta osin peli muistuttaa paljon sarjan edellistä osaa, paitsi että pelaajahahmon kehitystä on yksinkertaistettu Skyrimin tavoin. Muutenkin peli vaikuttaa enemmän räiskintäpeliltä, sillä esimerkiksi vuoropohjaiseen järjestelmään

perustuva VATS-tähtäysmekaniikka ei enää pysäytä peliä kokonaan eikä siten tarjoa aikaa pohtimiseen kunnan vuoropohjaisen pelin tavoin. Myös aiemmista peleistä tuttu listamainen dialogisysteemi on korvattu neljään vaihtoehtoon perustuvalla mekanismilla, mikä tekee dialogista paljon rajoituneemman. Lisäksi dialogivaihtoehdot eivät enää kerro mitä pelaajahahmo aikoo tarkasti sanoa, mikä voi johtaa epämiellyttäviin yllätyksiin. Pelin vaikeustaso on kuitenkin huomattavasti tasapainoisempi verrattuna Skyrimiin, sillä esimerkiksi pelaajan mukana kulkevat kumppanit eivät enää ole yltiötehokkaita. Lopputulos: pari askelta eteenpäin, kolmiloikka taaksepäin.

Kingdom

Minimalistinen, tornipuolustus-peligenreen luokiteltava strategiapeli. Pelaaja ohjaa hevosella ratsastavaa kuningasta/kuningatarta, jonka päämääränä on rakentaa keskiaikainen kylä ja puolustautua pelialueen vasemmalta ja oikealta vyöryviä, pelaajahahmon kruunua himoavia hirviöitä vastaan. Pelin ainoana resurssina toimivat kolikot, joilla maksetaan kyläläisille erilaisten töiden tekemisestä. Tyyliltään peli on kaunis, kaksiuolotteinen ja matalaresoluutioinen peli. Erityishuomioita saa pelissä oleva joki, joka on todella hienosti animoitu. Kokonaisuutena peli on toimiva, jonka pelimekaniikka on mielenkiintoinen, yksinkertainen mutta silti haastava. Yksinkertaisuus johtaa nopeasti kuitenkin toistoon, ja sisältöä on loppujen lopuksi vähän. Pik-

kupeli, jota kannattaa pelata pienissä annoksissa.

Stardew Valley

Maatilan rakentamiseen ja hallintaan keskittyvä, roolipelielementein varustettu simulaatiopeli. Grafiikka on kaunista ja pikkutarkkaa 16-bittistä tyyliä. Monien selviytymispelien mukaisesti peli kuitenkin sisältää paljon toistuvaa pelimekaniikkaa, joka pidemmän päälle käy puuduttavaksi, sillä automatisointia sisältäviä parannuksia ei ole paljoa tarjolla. Kyläyhteisö voisi myös olla paljon vuorovaikutteisempi ja dynaamisempi, sillä nyt kaikki samat tapahtumat toistuvat vuodesta toiseen ja kylän asukkaiden elämä kiertää samaa ympyrää. Lisäksi ystävyystyminen muiden hahmojen kanssa on toteutettu erittäin mekaanisesti ja arveluttavasti, nimittäin lahjomalla.

Two Point Hospital

Theme Hospitalin (Bullfrog, 1997) jalanjäljissä kulkeva sairaalanrakennuspeli. Pelimekaniikka, graafinen tyyli ja huumori on kopioitu hyvin alkuperäisestä. Varsinkin grafiikoista tulee lämpimästi mieleen englantilaiset savi- ja nukkeanimaatiot, kuten Wallace & Gromit ja Postimies Pate. Valitettavasti mukaan on ahdettu myös Bullfrogin pelien huonot piirteet, kuten liian hitaasti nouseva vaikeustaso sekä itseään toistava pelimekaniikka, jotka yhdessä onnistuvat tekemään pelistä nopeasti tylsän.



Two Point Hospital on kuin Nick Parkin käsistä, mutta jokin puuttuu

Toisvisio

1. vuosikirja

27.11.2023

Sisältö: Zinclair

Lähde: toisvisio.neocities.org

Yhteystiedot: toisvisio@outlook.com