



**TATSUNOKO PRODUCTION**

■ Tatsunoko Productionin perusti vuonna 1962 koko animen pioneerina pidetty **Tatsua Yoshida** veljensä **Kenjin** ja **Toyoharun** kanssa.

Japanissa Tatsunoko nauttii pitkän historian omaavalle firmalle ominaista suosiota, mutta maailmanlaajuisesti firman tunnetuimpia tuotoksia ovat *Neon Genesis Evangelionin* lisäksi *Samurai Pizza Cats*, *Speed Racer*, *Gatchaman* ja *Macross*.

Tatsunokon tunnettuus tosin saattaa kasvaa olennaisesti lähiaikoina, sillä äskettäin ilmoitettiin, että Marvel-sarjakuvayhtiö ja Tatsunoko alkavat tehdä yhteistyötä ainakin yhteisen tv-sarjan tiimoilta. Ilmeisesti yhteistyön on kuitenkin tarkoitus poikia myös muita projekteja.

ARVOSTELU

# ANIME LÄHTEE ANIMESANKARISTA HAKKAAMALLA TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS

TEKIJÄ: EIGHTING JULKAISIJA: CAPCOM MYYNISSÄ: NYT PELIKONEET: WII MONINPELI: KYLLÄ SAMALLA KONEELLA: 2 VERKOSSA: 2

Capcomin VS.-pelisarja on tähän mennessä tarjonnut meille varsin mainiota tappeluviihdettä, kun Capcomin legendaaristen pelisarjojen hahmot ovat ottaneet milloin mittaa sarjakuvafirma Marvelin sankareista, milloin kilpailija SNK:n urhoista.

Siinä missä nämä pelit ovat tarjonneet suhteellisen tuttuja hahmoja, sarjan uusien osa, *Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars* on monille länsimaalaiselle varmasti astetta tunteuttomampi. Vuonna 1962 perustettu Tatsunoko Production on yksi Japanin legendaarisimmista animestudioista, joskin sen tuotoksista vain harvoja on tuotu Eurooppaan saakka. Parhaiten tärkeitä todennäköisesti tunnustavat Tatsunokon animaatiotyöstä *Neon Genesis Evangelion* -sarjassa.

NGE-hahmoja *Tatsunoko vs. Capcom: All-Starsista* on kuitenkin turha etsiä. Mikäli sarjat kuten *Tekkaman: The Space Knight*, *Yatterman*, *Science Ninja Team Gatchaman* tai *The Genie Family* eivät sano mitään, ovat sankaritkin tuiki tuntemattomia.

Capcomin puolella asia on luonnollisesti toisin. Taistelijoina ovat muun muassa Ryu, Chun-Li ja *Alex Street Fightereista*, Viewtiful Joe, Zero ja Megaman Volnutt. Hauskoina ja ei niin arvattavana taistelijoina toimivat PTX-40A-robotti *Lost Planetista* ja Frank West *Dead Risingista*. Arcade-tilan loppupomona komeilee *Oakamin* pahis Yami.

Yhteensä taistelijoita on lähes kolmekymmentä, joten valinnanvaraa riittää. Taistelijoiden kontrollimekaniikka vaihtelee merkittävästi, ja valitettavasti osa tuntuu selkeästi voimakkaammilta kuin toiset. Oli hahmona sitten perinteinen mätäkijä, kaukostaistelija tai eksotisempi artisti, opeteltavaa piisaa.

## Paritekniikkaa

Matsit hoidetaan tuttuun tapaan niin sanotusti nelinpelinä. Pelaajat valitsevat itselleen valikoimasta kaksi haluamaansa hahmoa (poikkeuksena PTX-40A ja Gold Lightan, jotka taistelevat yksin) ja vastustaja tekee samoin. Ruudulla olevaa taistelijaa voi tiettyjen ehtojen täytyessä vaihtaa, mutta

pääsääntöisesti huilivuorossa oleva taistelija tulee mukaan niin sanotuissa parihyökkäyksissä. Pelin taistelu nojaa neljään toimintanappulaan: kevyt, keskitaso, raskas ja partneri. Partner-näppäimen luovalla käytöllä taustalla oleva taistelija osallistuu hyökkäykseen, tehden lisävahinkoa.

Erilaisia erikoiskujuja ja tekniikoita on varsin reippaasti, ja kun taistelijoiden määrään on varsin suuri, opeteltava ei todellakaan lopu kesken. Osa tekniikoista, esimerkiksi omasta menetetyistä terveydestä tehonsa saava Baroque-tekniikka ja erilaiset mega-hyökkäykset ovat luonteeltaan lähes epäreiluja. Toisaalta esimerkiksi juggleaminen ei ole kovin hyvä idea vastustajan kombon rikkovan Mega Crash -tekniikan ansiosta.

*Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars* on ensisijaisesti japanilaisille markkinoille tehty peli, joihan sen takia, että suurin osa sen hahmoista on tärkeitä peliajalle tuiki tuntemattomia. Tämä on periaatteessa harmillista, koska pohjalla on positiivisesti yllättävä taistelupeli. Eriolaiset erikoistekniikat tarjoavat tappelufiiriikelle rutkasti opeteltavaa, mutta perinteiset kontrollit superhyökkäyksiä myöten ovat vain muutaman näppäimen takana, joten noviisien ei tarvitse tuhlaa aikaa nälkävuoden mittaisen näppäinyhdistelmien treenaamiseen.

Teknisesti peli toimii. Musiikki menee toisinaan hieman överiksi, mutta pelin graafinen tyyli sopii ilmaperiiriin ja animaatio on sulavaa. Yksinpelaajille pelin anti jää valitettavasti vähäiseksi, ihan jo siksi, että pelin tekoäly ei ole kovin kaksinen eikä sopivia pelimuotoja juuri ole. Moninpelinä se on kuitenkin todella viihdyttävä kokemus, erityisesti jos sen hienoudet jaksaa opetella. Peliiä varten kannattaa tosin hommata GameCube-ohjaimia tai Classic Controllereita, Wiimoten ja Nunchuckin yhdistelmä ei vain toimi.

## TERO LEHTINIEMI

...on aikaisemmin kuullut tasan kahdesta Tatsunokon sarjasta.



”Taistelijoita on lähes kolmekymmentä, joten valinnanvaraa riittää.”



■ Smack! Viewtiful Joe maistaa Karaksen nyrkkiä.



7/10