



”Jos kerran on lähdetty kopioimaan, on ainakin kopioitu lajityypin mestaria – ja vieläpä hyvin.”



■ Tartu jätin sarviin. Eräs pelin hausimmista ideoista on mahdollisuus komentaa Helvetin jättiläisiä. Näiden sotakoneiden puikoissa vihollista kaatuu ja maisema tasoittuu.



PALANEN HELVETTIÄ



■ Jos haluat pienen esimaistaisen pelin maisemista ja ulkoasusta, kannattaa tutustua puolalaisen Zdzislaw Beksinkin maalauksiin. Vaikka tuottajat eivät suostuneetkaan suoraan tunnustamaan yhteyttä, vaikutteet ovat päivänselviä ja aiheellisia, sen verran hyvin kidutettu puolalaisielu vangitsi Helvetin kauhat kankaalleen.

Osoitteesta www.beksinski.pl löytyy maalausten lisäksi myös valokuvia ja digitaalista taidetta.

TULOSSA Sanat: Miikka Lehtonen

DANTE'S INFERNO

PAINUKAA HELVETTIIN

Jos lähdetään puhumaan epätodennäköisistä pelilisensseistä, italialaisen **Dante Alighierin Jumalainen näytelmä** lienee aika lähellä listan kärkisijoja. Keskiaikainen runoelma kertoo Danten itsensä matkasta Helvetin läpi kohti taivasta. Vaikka lukijoista monikaan on tuskin ikinä lukenut koko teosta, sen ensimmäinen osa, *Inferno*, on piirtynyt vuosisatojen aikana kollektiiviseen tietoisuuteemme.

Infernossa Dante matkaa yhdessä oppaansa kanssa läpi Helvetin yhdeksän tason. Nämä tasot, niiden edustamat perisyynit, Helvetissä kärsivät sielut ja näiden ironiset rangaistukset ovat nykyään lähtemätön osa populaarikulttuuriamme. Jopa Helvetin portteja koristava fraasi, ”Ken tästä käy, saa kaiken toivon heittää” on varmasti kaikkien tuntema, vaikka he eivät välttämättä osaakaan nimetä sanonnan alkuperää.

Miten yllättävää siis olikaan, kun EA ilmoitti ostaneensa oikeudet *Infernoon* ja muuttavansa runoelman peliksi.

Dante of War

Spekulaatio pelin luonteen ja sen yksityiskohtien ympärillä loppui, kun EA esitteli peliään huhtikuun lopussa eurooppalaisille pelitoimittajille. Osoittaen joko hillittömän ironian tajua tai täydellistä soveliaisuuden puutetta, pelin tuottaja alusti esitystään kertomalla, että EA halusi paljastaa pelin juuri Euroopassa, koska he tiesivät, miten tärkeä ja arvostettu teos *Jumalainen näytelmä* on vanhalla mantereella.

Monikaan näistä teoksen ihailijoista olisi tuskin hihkunut innosta nähdessään, miten hauras Dante oli muuttunut levyhaarniskaan sonnustautuneeksi ritariksi, joka heiluttelee kädessään jättikokoista Kuoleman viikatetta ja räjäytteli edestään demonilaumoja käyttäen hyödykseen krusifiksin sa taivaallisia voimia.

Kyseessä onkin niin sanottu uudelleenkuviteltu versio, joka noudattelee alkuperäistä teosta vain pääpiirteittäin.

Dante on nyt ristiretkiltä palaava veteraani, joka lähtee Helvetiin potkimaan Saatanaa persuksille, kunnes tämä palauttaa Danten kuolleen morsiamen takaisin henkiin. Tämä tapahtuu luonnollisesti kopioimalla häpeilemättä ja peittelemättä *God of War* -sarjan pelejä, kuinkas muuten. EA:n kunniaksi on tosin sanottava, että jos kerran on lähdetty kopioimaan, on ainakin kopioitu lajityypin mestaria – ja vieläpä hyvin.

Helveti viehättää

Itse pelattavuudesta on vielä vaikea sanoa paljoakaan, sillä näytillä oli vain kaksi kohtausta. Näistä ensimmäinen esitteli hienosti sitä, että vaikka pelisuunnittelijat olisivat hölmöilleet lisenssinsä kanssa, graafikot eivät ole tehneet näin.

Haadoksen lautturin Kharon on muutettu jättikokoiseksi ja groteskiksi ihmisen ja lautan risteytykseksi, jonka selässä Dante taistelee demoneita vastaan. Pelattavuus on puhdasta *God of Waria* energialla palauttavine palluroineen, komboineen ja lähitaistelutappoineen, mutta maisemat ja hirviöt ovat hillittömän huikean näköisiä. Viimeistään pometistelun limbo hallitsevaa, pilvenpiirtäjän kokoista kuningas Midasta vastaan osoitti, että Helvetin synkässä kuvakielellä on imua ja potentiaalia.

Lyhyen demon perusteella ainakin minulle kävi selväksi, että kehitystiimi ei vaella täysin yössä. Vaikka lisenssin käyttötarkoituksesta voidaan olla monta mieltä, itse peli vaikuttaa mielenkiintoiselta. Helvetin maisemat tuovat vahvasti mieleen **Zdzislaw Beksinkin** maalaukset, ja pelattavuus on kopioitu todella uskollisesti loistavista *God of Wareista*.

Pelin tuottaja vakuutti, että omiakin ideoita on, mutta niitä ei vielä haluttu esitellä toimittajille. Jäämme siis mielenkiinnolla odottamaan pelin julkaisua ja sitä, jääkö *Dante's Inferno* Helvetin syövereihin vai pääseekö se taivaaseen.

Dante's Inferno julkaistaan jouluna PlayStation 3:lle, Xbox 360:lle ja PSP:lle. ■