

Puyo Puyon maailmassa taistelut ratkaistaan asettelemalla palluroita oikeaan järjestykseen. Yksinkertaista, hauskaa ja hyvin, hyvin japanilaista.



© Sonic Team / Sega

Puyopopulaarikulttuuria

teksti: Johannes Koski

Vuonna 1985 neuvostoliittolainen **Aleksei Pažitnov** keksi tietokonepelit mullistavan kaavan: ruudun yläreunasta tippuu palikoita, jotka täytyy asetella oikein, jotta saa luotua tilaa uusille palikoille. Pažitnovin älynväläyksestä syntyi *Tetris*, digitaalisten palikkapeliä kiistaton kuningas. Tämä Neuvostoliiton lahja maailmalle oli nero-kas, koukuttava ja itsessään lähes täydellinen, mutta silti (tai juuri siksi) palikanpudottelulle väsähtiin valtava määrä virallisia ja epävirallisia seuraajia. Maailma on pullollaan *Tetris*-pelejä, jotka toisintavat samaa vanhaa Pažitnov-sedän kaavaa, mutta ainakin yksi *Tetris*-perillisistä onnistui irrottautumaan vanhoista kuvioista ja luomaan jotakin oikeasti uutta ja outoa. Ja tietysti tähänkin ihmeeseen tarvittiin japanilaisia.

Puyo Puyo -pelisarja (länsimaissa *Puyo Pop*) lainasi *Tetris*-peleiden putoavien ja katoavien palikoiden perusidean sekä Nintendon *Dr. Mari-osta* palikoiden väriin pohjaavan pelimekaniikan, mutta muuten se tallaa omia polkujaan. Palikoiden sijaan *Puyo Puyossa* pelivälineinä toimivat Puyot – eräänlaiset kirkkaanväriset liimapallurat. Nämä pallurat tipahtelevat ruudun ylälaidasta yleensä kahden Puyon pareina eli Puyo Puyoina. Merkittävää Puyoissa on se, että vaikka ne esiintyvät yleensä kahden tai kolmen palluran ryhminä, pudottuaan ne toimivat yksittäisinä Puyoina. Eli toisin kuin *Tetris*-kiinteät palikat, *Puyo Puyossa* tyhjän päälle jäävä ryhmän osa putoaa, vaikka sen pari kököttäisi miten vakaalla maaperällä. Tetrismäisen palikoiden riviin sijoittelun sijaan *Puyo Puyossa* palluroita yhdistellään värin mukaan. Neljän tai useamman samanvärisen Puyon ryhmä katoaa, ja mikäli niiden yläpuolella on muita Puyoja, ne putoavat täyttämään syntyneen aukon. Tässä piilee *Puyo Puyon* kombon ydin: kokeneet tahit onnekkaat pelaajat pystyvät luomaan ketjuja, joissa ryhmän poiston jälkeen Puyoläjässä tipahtelevat Puyot muodostavat uusia neljän tai useamman Puyon ryhmiä, jotka katoottuaan mahdollistavat taas uusien ryhmien muodostamisen.

Vaikka perusmekaniikka onkin huolella suunniteltu, näillä eväillä *Puyo Puyosta* tuskin olisi koskaan tullut muuta kuin yksi *Tetris*-kloonin muiden joukossa. Onneksi japanilaisen

pelifirma Compilen suunnittelijoilla oli näkemystä ja kunnianhimoa muuhunkin kuin vain yksinkertaiseen palikanpudotteluun. *Puyo Puyon* suunnittelijat lisäsivät peruskonsepttiin kaksi merkittävää elementtiä: kaksinpelin sekä persoonalliset hahmot.

Kiivasta kamppailua

Palikanpudotuspeleissä on *Tetris*-peleiltä lähtien ollut kaksin- ja moninpelimahdollisuuksia, mutta *Puyo Puyon* kaksinpeli oli alusta asti jotakin aivan muuta. Tai jos nyt ei aivan muuta niin ainakin hektisempää ja kilpailuhenkisempää kuin edeltäjissään. Oikeastaan on hieman harhaanjohtavaa puhua *Puyo Puyon* kaksin- ja yksinpelistä erillisinä asioina. *Puyo Puyon* yksinpelikin on itse asiassa vain kaksinpeliä tietokonevastustajaa vastaan, ja pelimuodosta riippumatta kamppailun perusmekaniikka on sama. Kun onnistuu hävittämään omasta läjästään Puyoja – tai peräti ketjuttamaan useamman Puyo-ryhmän unholaan – tipahtaa vastustajan

”Puyo Puyossa noidat, luurangot, kalat, munakoisot ja muut hippiaiset ratkovat konflikteja, rypevät moninaisissa ihmishuhdesotkuissa ja kärsivät ties minkälaisista luonnevioista.”



© Sonic Team / Sega

ruudulle rangaistus-Puyoja. Pudottuaan nämä harmaat ketaleet katoavat ainoastaan, jos ne ovat kosketuksissa katoavan ryhmän kanssa. Tästä syystä jo muutama harmaa roska-Puyo saattaa häiritä omaa peliä huomattavasti, puhumattakaan siitä, kun niitä sataa ruudulle kerros toisensa perään. Usein *Puyo Puyossa* erän häviää nimenomaan siihen, että pelialue on omien Puyojen sijaan täynnä rangaistuspalluroita. Rangaistus-Puyojen vyöryä voi kuitenkin viivästyttää, sillä ne eivät putoa aivan välittömästi vastustajan onnistumisen jälkeen, vaan näkyvät jonkin aikaa uhkaavina ruudun ylälaidassa. Jos tämän armonajan aikana onnistuu itse poistamaan tahi ketjuttamaan Puyojaan, rangaistus-Puyojen määrä vähenee, tai ne saattavat jopa rapsahtaa vastustajan niskaan. Kaksinpelin perusideaa on pysynyt samanlaisena koko pelisarjan ajan. Myöhemmissä osissa tosin yksinkertaiseen pelimekaniikkaan tehtiin muutoksia ja lisäyksiä, jotka laajensivat peliä ja loivat uusia mahdollisuuksia kamppailua vastustajan peliä. Koska koko pelisarja pyörii tämän simpelman mutta armottoman kilpailuasetelman varassa, ottelut *Puyo Puyossa* ovat usein kiivastempoisia ja täynnä toimintaa. Huomion herpaantuminen tarkoittaa väistämättä sitä, että vastustaja pääsee jäynänteossa edelle.

Noidista munakoisoihin

Lysti pelimekaniikka ja armoton kilpailuasetelma nostavat *Puyo Puyon Tetris*-kloonien masasta, mutta lopullisen silauksen sille antavat persoonalliset hahmot. Kaikki *Puyo Puyon* alkuperäiset hahmot Puyo-palluroita myöten ovat peräisin tekijätiimin varhaisemmasta pelistä *Mado Monogatari*, joka julkaistiin Japanissa MSX- sekä PC-98-tietokoneille vuonna 1989. Vuosien mittaan hahmokavalkadi on paisunut melkoisesti, mutta alkuperäiset hahmot roikuvat yhä mukana aina pelisarjan uusimpia osia myöten. *Puyo Puyossa* noidat, luurangot, kalat, munakoisot ja muut hippiaiset ratkovat konflikteja, rypevät moninaisissa ihmishuhdesotkuissa ja kärsivät ties minkälaisista luonnevioista. Vaikka *Puyo Puyo*-pelin juonet eivät ole koskaan olleet monimutkaisia saatikka järkeviä, ne tarjoavat juuri oikeanlaiset raamit palluranpudottelulle. Kun toiminnantäytteisiä ot-

© Compile



Varhaista Puyoilua vuodelta 1992.

© Sonic Team / Sega



Hektinen taisto Puyo Puyo Feverissä.

leluita rytmitetään tolkuttomilla juonikuviolla sekä mielipuolisilla hahmoilla, ei järkevyyttä osaa edes kaivata. Hahmoilla on myös selkeää pelitekniistä painoarvoa: jokainen hahmo pelaa *Puyo Puyoa* omalla tavallaan ja etenkin vaikeammilla vaikeustasoilla hahmojen pelityyliin tunteminen ja siihen mukautuminen on ensiarvoisen tärkeää.

Pitkä matka maailmalle

Puyo Puyo -pelisarja sai alkunsa MSX-kotitietokoneella vuonna 1991, mutta varsinaisesti sarja saavutti suuren menestyksen vasta ensimmäisen arcade-versionsa myötä. Sen jälkeen ei mennyt kauaakaan, kun *Puyo Puyo* -pelejä julkaistiin Japanissa lähestulkoon kaikille myynnissä olleille pelikoneille. Länsimaissa tilanne oli etenkin sarjan alkuaikojen osalta hieman huonompi: 90-luvun puolivälissä länsimaissa julkaistiin kyllä kolmekin *Puyo*-peliä, mutta yksikään niistä ei ollut järin uskollinen alkuperäisel-

le pelisarjalle. *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* oli Segan Sonic-siilin maailmaan sijoittuva pseudo-puyoilu ja *Kirby's Avalanche* vastaavasti Nintendon mukaelma aiheesta. Kummassakin pelissä *Puyo Puyon* perusidea säilyi ennallaan, mutta sen päälle oli enemmän tai vähemmän väkinäisesti ympätty eri hahmot ja tarina. Myös Disney pukelsi kokoon Puyo-henkisen puzzlepelin *Timon & Pumbaa's Bug Drop*. Sekään ei ole paljon muuta kuin alkuperäisen idean kehoja toistoa vielä hatarammalla otteella kuin kahdessa edellä mainitussa länsi-Puyossa. Tilanne korjaantui vasta 2000-luvun puolella, kun pelisarjan viides osa *Minna de Puyo Puyo* julkaistiin länsimaissa Gameboy Advancelle nimellä *Puyo Pop*. Sittemmin länsimaissa on voinut pudotella Puyoja erinomaisen *Puyo Pop Feverin* parissa, ja on hyvin mahdollista, että kesällä Japanissa julkaistava *Puyo Puyo 7* löytää jossain vaiheessa tiensä tänne länteenkin.

Puyo Puyo tarjoaa mutkattoman hovin var-



Oshare Bones on Puyo Puyo Feverin muotitietoinen tyyliipolisi.

jolla yllättävän syvällisen pelimekaniikan sekä herkullisen kieron kilpailuasetelman. Kuten monet muutkin hyvät pelit, myös *Puyo Puyo* on helppo oppia, mutta todelliseksi mestariksi yltää vasta ankaran uurastuksen jälkeen. Jos palikanpudottelu kiinnostaa tippaakaan, pelisarjaan tutustuminen kannattaa varmasti. Ja vaikka karsastaisikin puzzlepelejä, *Puyo Puyo* saattaa hyvinkin olla kokeilemisen arvoinen. Tavanomaisten puzzlepeliä ryppyotsaisen aivojumpan sijaan se on enemmänkin hapokas trippi japanilaisen popkulttuuriin syövereihin. ■