



Arvosteltu  
PC

Saatavilla  
Xbox 360,  
PS3

# IRTOKÄSIÄ JA PÄÄTÖNTÄ MENOA

## Soldier of Fortune Payback

[www.mercenarieswanted.com](http://www.mercenarieswanted.com)

**Aiempien Soldier of Fortune -pelien yliampuva väkivalta oli kuin ketsuppia, joka antoi makua keskinkertaisiin peleihin. Voiko ketsupilla pelastaa mitä vain?**

**S**oldier of Fortune Payback on minulle hyödyllinen kokemus. Olen niin tottunut (ja puutunut) Gears of Warin, Call of Dutyyn, Medal of Honorin ja vastaavien kaltaisiin perushyviin kulutusräiskintöihin, että vaikkei näin rehellisesti kakkendaalista räiskinnästä ole iloa, ainakin se kalibroi mittareitani.

Odotukset olivat jollei korkealla niin ainakin ylhäällä.

Vastoin yleistä käsitystä, nykyammuselupelit ovat kuin ikivanhoja lätkäreitä. Verta joko ei näytetä tai siihen korkeintaan vihjataan hienovaraisella punaisella tursahduksella. Soldier of Fortunen kolmososa herätti toiveita samanlaisesta veriväri-ikästä kuin Peckinpahin Hurja joukko aikanaan.

Mutta keskinkertaisten räiskintöjen kuningas Raven on korvattu Cauldronilla, ja vastaavasti viiksekäs onnensoturi John Mullins on korvattu huttomalla, mauttomalla Thomas Masonilla. Herra Bore suorittaa herttisen yhden tekeviä tehtäviä harvinaisen kapeassa putkessa poikkeuksellisen ärsyttäviä vihollisia vastassaan.

### Väärin spawnattu

Periaatteessa Soldier of Fortune on keskinkertainen putkiräiskintä. Tai olisi, jollei se vetäisi sillä putkella itseään polvilumpioihin.

Call of Dutyssa pinnani paloi typerään Enemy-O-Maticiin, joka lakkasi luomasta loppumattomia vihollisia vasta kun laukaisi skriptin. Sitä tulee ikävä, koska Soldier of Fortunessa skriptin laukaiseminen generoi vihollisia esimerkiksi selän taakse, mistä ne ammuskelevat vapareita tai äänettömästi juosten vetävät aseensa tukilla päähän. Eteenpäin pääsee vasta kun oppii muistamaan kuka tulee mistä, mihin ja koska. Kun muistipeliin yhdistää lisää konsolipainolastia eli vapaan tallennuksen korvaavat checkpointit, viihdearvo jää vähäiseksi. Ai miksi? Ai miksi? Ai miksi? Ai miksi? Ai miksi? Ai miksi?

Mukana ovat kaikki vakiovirheet, kuten räjähdyskestävä ympäristö ja erilaiset klippausvirheet. Jos jotain kaunista pitää sanoa, niin peli on ihan tarpeeksi hyvän näköinen. Konsolimiesten mukaan

peli nykii ja paukkuu, mutta vaikka peli pyöri koneessani iloisesti, minulla nyki silmä ja paukkuivat hermot.

### Ei AIM vaan PFM

Minua ei militarismi peleissä itketä, mutta palkkasoturi hyvyden esitaisteljana on liikaa, joskaan ei epärealistista. Vain nimi on väärin: Soldier of Fortune on menneisyyttä, nyt nimen pitäisi olla Private Military Firm (PFM).

Entisajan yksinäiset palkkasoturit ovat nimittäin nykyään yhtiöityneet firmoiksi. Yrity maailmassa suosittu palvelujen ulkoistaminen on arkipäivää sodassa, Blackwaterin ja Halliburtonin kaltaiset yksityiset armeijat ovat esimerkiksi Irakissa Yhdysvaltain hallituksen palkkaamina. Varsinaisen taistelun tai vartiointitehtävien lisäksi PFM:t tarjoavat muun muassa logistiikka-, koulutus- ja suunnittelupalveluita. Eivätkä yksityisarmeijat ole mitään pelijoukkoja, vaan niiden riveissä on entisiä erikoisjoukkojen miehiä ja muuta armeijaväkeä viimeisen päälle varustettuna.

Oikeassa elämässä palkkasoturit eivät vain tunnu olevan samanlaisia hyviksiä kuin Jagged Alliancen rakastettavat palkkikset.

### Ei vailla verta

Kaikkihan me tiedämme, miksi Soldier of Fortunen muistetaan. Näiden pelien maailmassa ei vastoinkäymisiä keestetä, vaan niiden edessä hajotetaan.

Masonin itsensä vahingonmallinnus on nykyään suosittua Wolverine-mallia. On ihan sopivaa sisäistä useampi luoti, kunhan pääsee nurkan taakse hetkeksi lepäämään, jolloin mutanttivoimat ihmeperantavat vammat. Mason on muutenkin ainoa kunnolla rakennettu mies sekundojen maailmassa: vain hänellä on raajat pultattu kiinni.

Viholliset ovat posliinista rakennettu ja. Toki Soldier of Fortune -pelien pork-

kana on veri, irtoraajat ja suolenpätkät, mutta kun kahdessa ensimmäisessä vammasta olivat harkitusti toteutettuja eivätkä ylikäytettyjä, kolmosessa gore kääntyy itseään vastaan.

Punaisen läträyksen ystävänäkien on pakko sanoa, että liika on joskus vain liikaa, varsinkin kun se ei ole tarpeeksi hyvää. Verta suihkuaa metrin kaarena, jos vihollista edes katsoo pahasti. Tuliaseilla saadaan hillittömiä efektejä.

Bloink! Pää (kirjaimellisesti) katoaa jäljettömiin kuin puhkeava ilmapallo, mikä tekoälystä päätellen kyseessä olikin. Laukaus ja Tsuf! Raaja irtaava vaivattomasti! Tsuf! Toisenkin! Näin vihollinen on kädetön muutenkin kuin taidoiltaan. Toimittaja Laaksosen iloksi kilpailijaa voi myös kilauttaa kulkusille. Se on aina yhtä hassua, jopa kolme ensimmäistä kertaa.

Soldier of Fortune Paybackin ongelmana on, että parhaimmillaankin se on keskinkertainen, mutta huonot kohdat vetävät sen pinnan alle. Vetoapua ei tarjoa Pirkka Perusmonipelikään.

Activision myy peliä halpiksena, mutta en keksi miksi pitäisi vaivautua, paitsi jos on sarjan fani ja haluaa nähdä kaiken. Minulle O' Fortune jätti päänsäryn, joka vaati ison carmina Buranan.

**Nnirvi**

K18

**Cauldron/Activision**  
Versio: 1.01  
Minimi: P4 2.5 GHz, 512 Mt, Radeon x800/GeForce 6800  
Suositus: Core 2 Duo 2.0 GHz, 1 Gt, Radeon x1900/GeForce 7900  
Testattu: (5.3) Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 Gt, GeForce 7950GT 512 Mt  
Monipeli: 2-x netissä  
Ikäraja: 18+

pelit  
58

### Hyvä

- Ei ihan ruma.
- Surrealistinen väkivalta.

### Huonoa

- Mikään ei oikein toimi.
- Läträys kääntyy itseään vastaan.
- Tylsä mutta ärsyttävä.

Väkivalta yksin ei riitä.

60

