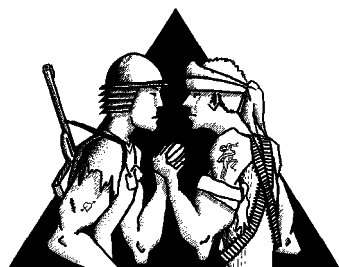


Kahden Kamppailu: Space Marine vs. Space Marine



Peli:	Space Marine	Space Marine 2.ed
Julkaisija:	Games Workshop	
Tekijä:	Jervis Johnson	Jervis Johnson
	Graeme Davis	Rick Priestley
Tyyppi:	Minitatyrissäännöt	
Hinta:	Ei saatavilla	250 FIM
Kriitikko:	Mikko Kurki-Suonio	

Hetkinen, miten peli voi kamppailla itseään vastaan Kahden Kamppailussa? Nuoremmille lukijoille lienee syytä kertoa, että Games Workshop julkaisi tässä pari vuotta sitten figuuripelit Adeptus Titanicus ja Space Marine, jotka pitkällisen kehitysprosessin jälkeen sullottiin samaan laatikkoon ja laitettiin kaupan hyllylle nimikkeellä Space Marine 2. laitos. Mikäli kyseessä olisi todella ollut vain noiden vanhojen pelien *[joita ei luonnollisestikaan enää löydä mistään hyvällä tahdollakaan - sääli -Mx]* kokoaminen yhteen lootaan edullisemmän hintalapun alle, jäisi tämä juttu perin lyhyeksi. Mutta samalla GW suurelta osin kirjoitti pelin säännöt uusiksi *[yksinkertaisten tietekin -Mx]*, joten pieni katsaus asiaan on paikallaan.

Muurahaisarmeijat

Molemmat pelit toimivat Warhammer 40,000 -universumissa ja GW:n keksimässä Epic™ -skaalassa, joka on noin 1:300 ja vastaa suunnilleen joidenkin muiden pelien käyttämää micro armor skaalaa. Esimerkiksi BattleTechiin tarkoitettuja tankkeja voi hyvin käyttää Space Marinessa. Tämä tarkoittaa myös sitä, että yksittäinen sotilas on noin kuusi millimetriä korkea - ne näyttävät muurahai-

silta titaanien jaloissa, mikä niiden peliefekti suunnilleen onkin.

Kun ohitetaan mikroskooppinen skaala ja WH40K -universumi, erot alkavat heti näkyä jopa pelitaustassa. Adeptus Titanicus ja vanha Space Marine sijoittuivat Horus -kapinan aikoihin, kun GW:n piti keksiä selitys miksi Imperiumin uskollisimmat soturit, marinet, pätkivät toisiaan otsa limassa, mikä taas johtui siitä, ettei muita pienoismalleja oltu ehditty saada valmiiksi. Nykyään Epic-skaalassa on saatavana marinejen lisäksi örkit, eldarit, squatit ja kaartilaiset, niin moista rajoitetta ei enää olekaan ja GW näyttää luopuneen koko Horus ideasta - Space Marine 2. laitos sijoittuu kotoisasti normaaliin WH40K -universumiin. Pienenä poikkeuksena tosin uusi sääntö, jonka mukaan marinet tappelevat myös keskenään ihan surutta, ei siihen mitään Horusta tarvita... Hämäräksi tosin jäi se, että Horuksen aikoihin marineja piti vielä olla niin paljon, että niitä oli varaa paiskia pitkin taistelukenttiä -nykyäänhän niitä pitäisi olla jäljellä enää tuhat tuhannen miehen yksikköä eli yhteensä vaivainen miljoona. Kun vertaa tätä määrää potentiaalisten vastustajien lisääntymisnopeuteen, minusta marinet kuuluivat strategisiin iskuihin ja kommando-operaatioihin, eivät taistelukentälle.

Noh, eipä näiden pelien logiikka ole ennenkään kovin kristallinkirkkaasti toiminut, joten se siitä.

Pandoran lipas

Mennäänpä itse lootien sisältöihin. Vanha Space Marine laatikko kätki sisäänsä 320 marinea, 16 Land Raider -tankkia ja 32 Rhino -miehistönkuljetusvaunua, aimo annoksen pahvilappusia, 14 pahvitaloa, nopat, kaksi muovista mittaa, pahviset yksikkökortit ja tarrarkillisen lippuja jalkaväen komentajia osoittamaan.

Uusittu sisältö taasen on 240 marinea, 12 Land Raideria, 24 Rhinoa, 120 Eldaria ja 12 heidän Falcon -gravttankkia, 120 örkinpenikkaa ynnä 18 Battlewagonia vihernahoille, yksi Warlord -titaani, 10 pahvitaloa, läjä pahvilappusia, tosin räjähdysmerkkejä huomattavasti vähemmän, noppia, joista osa tavallisia ja osa erikoisia sekä joukon pateettisen ohuelle pahville painettuja kortteja.

Uudessa laatikossa on reilumpi valikoima figuja ja niitä on vielä huomattavasti enemmän kuin vanhassa. Pahvi-merkit ovat molemmissa samaa tasaista laatua, mutta muissa komponenteissa vanha loota voittaa. Vanhan pelin yksikkökortit oli painettu vahvalle pahville ja ne oli kuvitettu hyvin. Uudet yksikkökortit toimivat kylläkin hieman eri tarkoituksessa, mutta siitä huolimatta ne on painettu liian ohuelle pahville ja ovat ankean mustavalkoisia - kuvituskin on vain siluetteja. Pahvitaloista on tullut uusi malli uuteen lootaan, mutta vaikka ne kookkaampia ovatkin, niiden koossa pysymisessä on toivomisen varaa. Henkilökohtaisesti edelleen suosin tosin Titanicuksen styrox -taloja. Huomattavaa on lisäksi se, että uudesta pakkauksesta uupuu mitta tyystin, samoin kuin mokujen liput - värikkäiden lippujen sijaan komentajilla on enää typerät antennit.



Keisarin laki

Vaikka molempien pelien sääntökirjat ovat 64-sivuisia ja paperikantaisia, sisällössä on huomattavia eroja. Positiivinen piirre uudessa sääntökirjassa on se, että typeristä novellinpätkistä on luovuttu -sääntöjä pystyy nyt lukemaan ilman turhia katkoja. Ikävä kyllä suurin osa esimerkeistä on kadonnut samaa rataa, joten sääntötekstistä on tullut hieman turhankin tiivistä.

Molemmat systeemit toimivat samoilla perusideoilla. Vuoron alussa pelaajat antavat yksiköillä komennot, joilla lähinnä valitaan ammuskelun ja liikkumisen suhde - charge -ohjeilla liikutaan lujaa, first fire ampuu paljon ja advance on kultainen keskitie. Komentojen paljastamisen jälkeen liikutaan vuorotellen, sitten ammuskellaan komentojärjestyksessä (first fire ensin ja silleen) ja osumien satuesssa yritetään mahdollisia pelastusheittoja tai osuman saanut figu poistuu muonavahvuudesta. Tyypilliseen GW -tyyliin prosessi vaatii usein sangollisen kuusisivuisia. Jos joku erkki on vielä erehtynyt menemään jalustakosketuksiin vihulaisen kanssa tapellaan käsikämässä ja heitellään vielä lisää noppia. Noppatehtailijat varmaan rakastavat GW:n pelejä. Jos noppien alta vielä löytyy vihollisfiguja, otetaan uusi kierros sitä samaa.

Uusi Space Marine on huomattavasti yksinkertaisempi kuin edeltäjänsä. Liik-kumista ei enää tehdä komentojär-jestyksessä, ampuminen on yksinkertai-sempaa ja nopeampaa - yleensäkin taulukoita ja sääntöjä on huomattavasti vähemmän. Ehdottomasti positiivinen piirre on se, että kaikki mitat ovat nyky-ään viiden sentin kerrannaisia.

Kriittinen osuma

Uusi Space Marine on kieltämättä nopeampi ja yksinkertaisempi mutta se myös häviää samalla paljon yksityis-kohtaisuuttaan. Vanhalla systeemillä oli mahdollista pitää joukkoja ikään kuin reservissä, valmiina vastamaan rynnäköihin. Nykyään jos häviää aloitteen, joutuu avuttomana katsomaan vierestä, kun rynnäköt syöksyvät kimppuun armotta - edes snap firea ei saa enää tehdä kuin rajoitetusti. Esteisessä maastossa tämä merkitsee huimaa etua hyökkääjäl-le, kun yksiköitä voi rynnä suojasta toi-seen, eikä kukaan saa ampua niitä mat-kalla.

Aseilla on enää yksi kantomatka - ei enää puhuttakaan etäisyyden kuromises-ta osumatarkkuuden parantamiseksi. Jalkaväki- ja ajoneuvomaaleja ei enää eroteta ja jalkaväellä on vain yksi "ase" - ei siis erillisiä tankintappajia enää, Land Raider hyytyy boltterilla. Mistä tullaakin toiseen puutteeseen, vaurioon. Samaten on kaikilla aseilla kiinteä tuliala sijoituk-sesta riippumatta - tankki ei voi ampua taakseen vaikka mikä olisi. Okei, uusi systeemi on nopeampi, mutta se myös tarkoittaa sitä, että lähes kaikki jalkavä-en tyypit ovat tasavertaisia tässä mieles-sä, körmyinkin marine power armorissaan hyytyy samaan tahtiin kuin joukkueen puolituiskokki ring of bullet attractionin kanssa. Erityisen korniksi tämän tekee se, että yksikkötyyppien kuvauksissa jat-kuvasti puhutaan panssarin määrästä tai sen puutteesta, vaikkei sillä mitään peliefektiä olekaan! Samaten jalkaväellä

on nykyään niin vähän stateja, että ne useimmiten käytännössä eroavat vain lähitaistelutaidoissaan. Tämän seurak-sena vaivaiset gretchinit ovat antiikkisine haulikoineen lähes terminaattorien ve-roisia tulitaistelussa. Jotenkin tämä lo-giikka tuntuu omituiselta.

Maaston vaikutuksista on kerrottu runsaammin kuin vanhassa pelissä, joka perusversionaan tuns vain avoimen maas-ton ja rakennukset. No, täytyy myöntää, että rakennukset sitten käsiteltiinkin paljon yksityiskohtaisemmin. Uudessa systeemissä ei ole edes selvää, kuinka monta yksikköä saa samaan tönöön työn-tää. Taloon linnottautuminen ei myös-kään tarjoa mitään suojaa lähitaistelussa valtaajia vastaan. Lisäksi pilvenpiir-täjässä majailu on ikuista onnenkauppaa, kun talovauriosysteemi on uusittu binääriseksi seisoo-ei seiso -vimpulaksi. Yksi onnekas osuma romauttaa koko höskän ilman pienintäkään ennak-kovaroitusta. Onneksi sentään talojen tuhoaminen on huomattavasti hanka-lampaa uusilla säännöillä. Omituinen piir-re tosin on se, että jos puutalo on kerran niin massiivinen, että sitä voi vaurioittaa vain tietyillä aseilla, miksi sitten titaanin pystyy kellistämään haulikolla?

Ylimääräinen lisähuomio tulkoon uuden pelin erikoisnopista. Titaanin osumakohta ja tykistökeskitysten siirty-mä heitetään erikoisnopilla, jotka kieltä-mättä toimivat erittäin hyvin, mutta nii-den kadotessa onkin sormi suussa.

Titaanin kosto

Täytyy muistaa, että Adeptus Tita-nicus oli Epic -skaalan ensimmäinen peli ja minä edelleenkin pidän tätä peli-perhettä pääasiassa titaanien temmel-lyskentänä. Jos joku välttämättä haluaa maalata olkamerkinnät kuusimillisiin figuihin, ei se minua haittaa, mutta itse mieluummin keskitän ponnistukseni mahtaviin titaaneihin, joissa on haastet-

ta sekä näpräämisessä ja kokoamisessa että maalaamisessa. Tankit ja puskajussit kelpaavat lähinnä maamerkeiksi minun visiossani, joskin niiden panos kahinassa voi olla varsin mielenkiintoinen vähän samaan tapaan kuin tavallisen veronmaksajan kiemurtelu voi olla mielenkiintoista Esko Ahosta ennen kuin jälleen uutta raippaveroa paukkuu...

Uudessa Space Marinessa on toki titaanisäännöt, mutta ne ovat valtava pettymys. Nuo mahtavat sotakoneet on yksinkertaistettu lähes tavallisen mokun tasolle. Poissa ovat eri variantit, haikailla saa rakennussääntöjen perään. Lisäksi titaanin pelaamisen tarvitaan titaanikorttia, joita tietenkin on vain yksi pakkauksessa. Etenkin kun titaanin panssariarvot ja vauriotaulukot ovat ainoastaan tällä kortilla, sen katoaminen tai tuhoutuminen voi ottaa aika pahasti pannuun.

Kun lähitaistelussakin viisi standia eli 25 miestä vastaa noin suunnilleen yhtä titaania, uusien sääntöjen ainoana positiivisena seikkana titaaneja ajatellen voidaan pitää sitä, että titaanien aseet on nyt erotettu omaksi luokakseen ja ovatkin kiitettävän tehokkaita. Ikävä kyllä haulikolla tippuu void shieldit, joten ilo niistä voi jäädä perin lyhytaikaiseksi. Näyttää siltä, että titaanit toimivat uusilla säännöillä parhaiten kävelevinä tykistöasemina jossain päin selustaa.

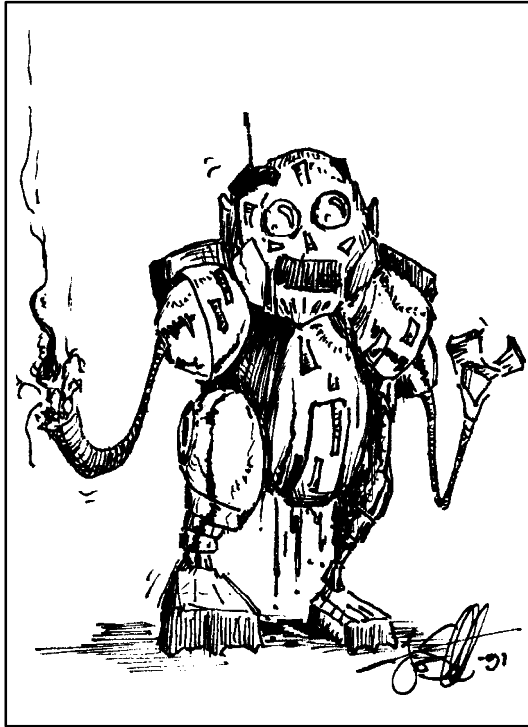
Ilman tätä titaaneihin kohdistuvaa huutavaa vääryyttä uusi versio olisi saatanut olla hyvä.

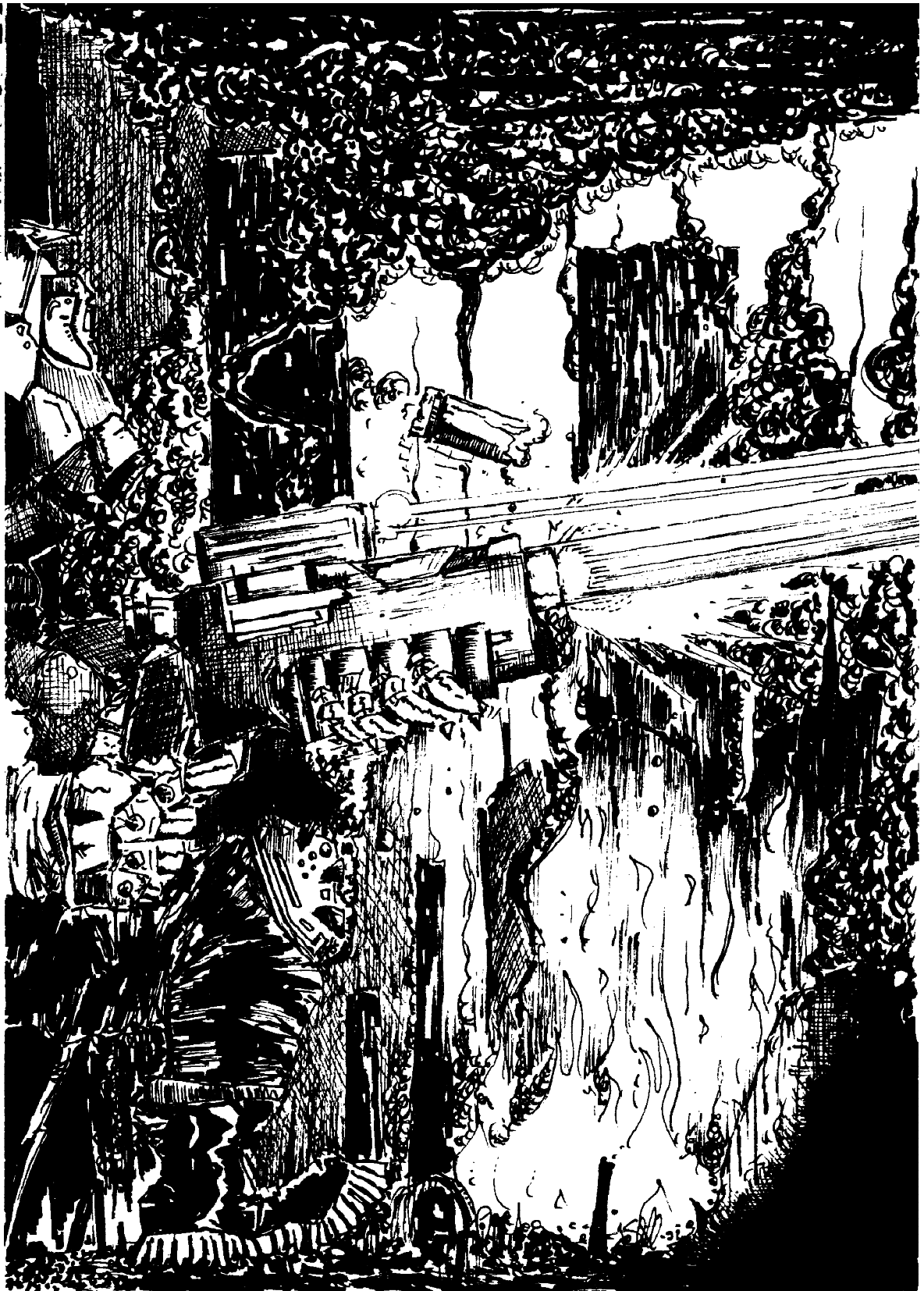
Tyyliseikka

Kun vilkuilee sääntöjä esimerkiksi joukkojen asettamisesta pelikentälle ja muusta vastaavasta, huomaa selvän eron uuden ja vanhan version painotuksissa. Vanhahan toimi klassisella skenario-periaatteella, jossa voitiin pelinjohtajaakin käyttää asetelman ja voittotavoitteiden määrittämiseen. Uudessa taas on tiukat ja selvät säännöt näistä asioista - taistelulla on aina sama tavoite, joukot sijoitetaan aina samojen sääntöjen mukaan ja niin edelleen. Nopeammat säännötkin mukaan laskien uusi peli on selvästi suunnattu kilpailuluontoiseen pelaamiseen.

Reilu peli

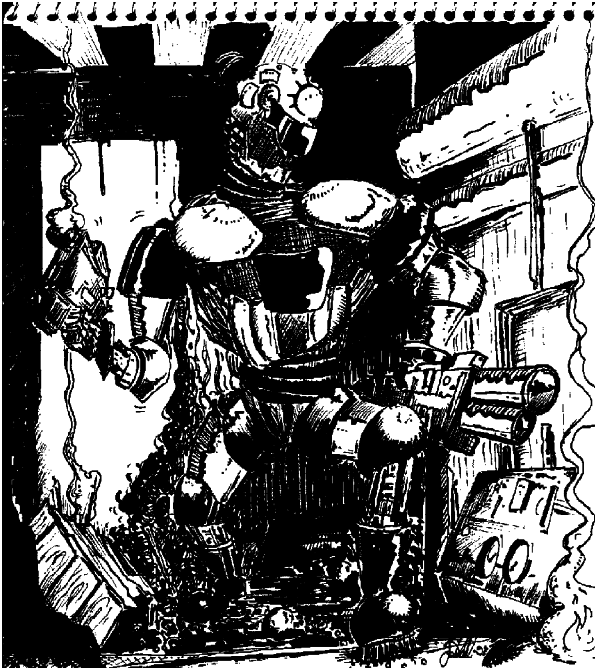
Ei niin paljon pahaa, ettei jotain hyvääkin. Uudessa pelissä on paljon reilumman tuntuinen henki kirjoituksessa - sääntöjä ja jopa kortteja annetaan myös joukoille, joita ei pakkauksessa ole. Vaikka tätä voidaan tietysti pitää yrityksenä markkinoida erikseen myytäviä figuja, niin vanhaa peliä muistellessa tulee mieleen Codex Titanicus -lisäosa, joka saapui lähes heti Space Marinen jälkeen. Säännöt uusista joukoista oli tietysti laitettu sinne aikalailla "rahat pois" tyyliä. Toisaalta ei uusikaan versio aivan syytön ole - ennen eri tyyppiset jalkaväkiyksiköt erotettiin jalustan väristä, nyt kaikki jalustat ovat samanvärisiä, ja vaikka säännöt muiden yksikkötyyppien käyttöön löytyvätkin, pitäisi sopivat pienoismallit ensin ostaa. Samoin vanhassa pelissä surutta käytettiin Rhinoa kuvaamaan Whirlwindiä tiettyissä skenarioissa, uusissa säännöissä vain viitataan Citadelin metallisiin Whirlwindeihin (45 FIM/3kpl).





Toisaalta taas kun otetaan titaanien vähäinen osuus uudessa pelissä huomioon, havaitaan painon siirtyneen paljolti mokuihin ja tankkeihin. Koska kenenkään pinna ei varmaan kestä 6mm figujen maalaamista tolkkuttomasti, suuntautuu pelaajien laajentamishalu tankkeihin,

joita saa järkevästi vain metallisina. Kun blisteri tankkeja maksaa 45 FIM, tulee yhden tankin hinnaksi 15-45 FIM, ovat muovititaanit 20 FIM/kpl aika huokeita niiden rinnalla, etenkin kun huomioi niiden paljon suuremmat mahdollisuudet muunteluun ja maalailuun. Minusta uu-



nessa systeemissä on hieman Citadelin metallipuolen myynnin edistämisen makua.

Yleiskuvana kuitenkin uusi systeemi on täydellisempi, vaikka kyllä siihenkin ollaan jo lisäosia väsäämässä...

Raha ratkaisee

Miksi Space Marine on jakautunut kahdeksi systeemiksi? Tätä selvittääksemme meidän täytyy hieman palata pelin historiaan. Alunperin Space Marinessa oli paljolti Titanicuksen laajennuksen tuntua, mutta ilmeisesti titaaniin myyntikäyrä ei noussut GW:n jätkien mieleiseen vauhtiin. Tähän lienee ainakin osittain syynä se, että metallititaanit ovat eläimellisen kalliita, esimerkiksi nykyään Ork Great Gargant komeilee hyllyssä noin 160 FIM hintalapun kera - ei paljoa innosta hankkimaan kuuden gargantin mobeja (á 960 FIM) kovin montaa... Toinen tekijä varmasti on se, ettei Adeptus Titanicus oikein onnistunut iskemään BattleTechin markkinarakoon, vaikka se monessa mielessä parempi systeemi onkin.

Koska WH40K:n olennainen osa on muukalaisrodut, joiden titaaniversiot olivat siis epäinhimillisen tyyriitä, keskittyi

pelaajien mielenkiinto enemmänkin jalkaväkeen ja tankkeihin, joita sai suhteellisen edullisesti muovisetteinä aloituspakkauksen kullekin rodulle, ja uusia tankkeja tuli Citadelin metallinjoilta kuukausittain. Ilmeisesti tuntui helpommalta ostaa viikkorahoilla aina vähän väliä pari tankkia kuin säästää jonkin aikaa titaaniin.

Ovelina markkinamiehinä GW:n jätäkät syytivät uusia tankkeja ja sääntöjä niille ulos kauheaa vauhtia. Ennen pitkää säännöt olivat toivottomasti hajallaan miljoonassa White Dwarfissa ja harrastajat valittelivat taistelujen venyvän, kun käytössä on tuhat figua tai silleen. Suunnilleen tästä seurasi Space Marine 2. laitos.

Self Destruct

Päätetäänpä tämä päätön lepertely pieneen yhteenvetoon. Uudet säännöt ovat hyvät, jos pelaat mieluummin massiivisia jalkaväen ja tankkien taisteluita tai muuten kaipaat nopeampaa peliä. Toisaalta vanhoissa säännöissä oli paljon enemmän detaljia menemättä kuitenkaan miljoonan Special Rulen puolelle, mikä ikävä kyllä näyttää olevan uuden paha taipumus.

Jos pelissä on mukana titaaneja, ei paremmasta valinnasta ole epäilystäkään. Ikävä kyllä vanhaa systeemiä ja sen lisäosia ei tietenkään enää mistään saa...

Jos kuitenkin omistat vanhan Space Marinen ja kenties Adeptus Titanicuksenkin, ei uusi loota ole välttämättä huono hankinta. Se nimittäin pitää sisällään sen verran monta pienoismallia ja erityisesti ajoneuvoja, joita ei tahdo muovisina saada irtopakkauksissa, että lisätalot ja nappulat mukaanlaskettuna sääntövihko voi itse asiassa olla vain katsastamisen arvoinen lisä kokonaisvaltaisessa figulootassa. Tämä tietenkin vain olettaen, että kaipaat lisää nimenomaan näitä perusfiguja.