

Kahden Kamppailu: Avaruuspelit vastakkain

Silent Death vs.

Renegade Legion Interceptor



Peli:	Silent Death	Renegade Legion Interceptor
Julkaisija:	ICE	FASA
Tyyppi:	Taktinen avaruuspele	
Hinta:	235 FIM, 120 FIM Unleaded	145 FIM
Lisäosia:	45 - 120 FIM	45-75 FIM
Kriitikko:	Mikko Kurki-Suonio (<i>kukas muu -Mx</i>)	

Tällä kertaa toisistaan ottavat mittaa kaksi avaruuspeleä. Ensiksi kerron hieman historiikkia. Nämä pelit eksyivät huostaani, kun etsin SciFi roolipeliin sopivaa taistelusysteemiä, jolla voisi pelata hävittäjien ja muiden pienten alusten välisiä kahinoita. Pelin tulisi olla riittävän yksinkertainen ja nopea, jotta sitä voi järkevästi käyttää roolipelin taistelusysteeminä, mutta kuitenkin riittävän monipuolinen ja vaihteleva, ettei taistelu hydy pelkäksi noppien viskonnaksi. Pienoismallien saatavuuskaan ei haitaksi systeemille olisi. Nämä kriteerit siis painottavat hieman mielipiteitani tässä, mutta molemmat pelit ovat kyllä täydellisiä systeemeitä, joita voi pelata ja nauttia sellaisenaan varsin hyvin.

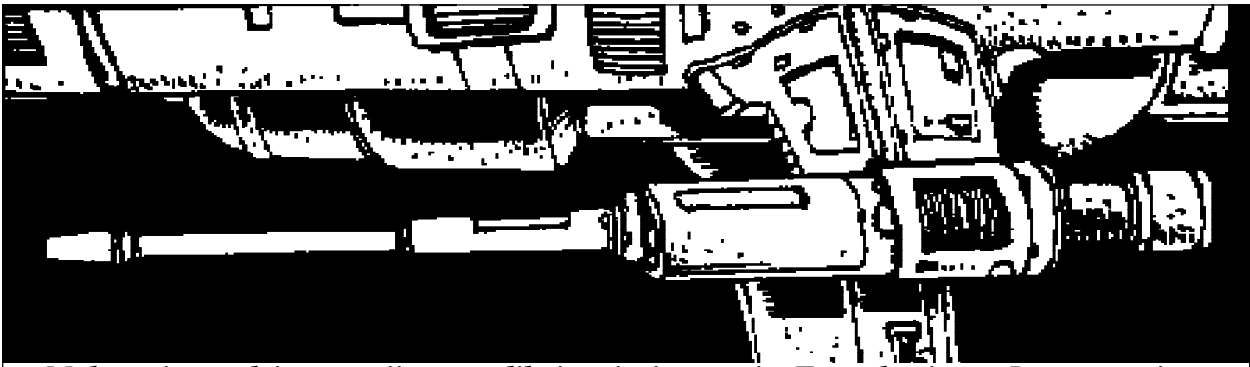
Molemmat pelit ovat niin sanotusti parhaat päivänsä nähneet ja vaikka niihin lisäosia saakin, ei tulevaisuus näytä järin valoisalta kummankaan osalta. Markkinoilla olevilla osillakin saa kuitenkin molemmista varsin näyttävän ja monipuolisen pelin, joten turha valittaa. Loppujen lopuksi yletön lisäosatulva tietää lähinnä vain rahan menoa.

Lyijyä ja pahvia

Molempien pelien laatikot ovat jenkien tavallisia bookcase -lootia, ja suhteellisen täynnä tavaraa. Silent Deathin laatikko tosin näyttää hieman erilaiselta, sillä sen tekstit on painettu pitkän sivun suuntaisesti, toisin kuin tällaisissa laatikoissa yleensä.

Silent Deathin laatikko on olennaisesti painavampi kahdesta, johon tosin eniten vaikuttavat pelin hävittäjiä esittävät 18 lyijypienoismallia. Pienoismallit ovat suhteellisen normaalilaatuisia, joskin niiden lyijyvartiset jalustat eivät ole oikein toimivia. Onneksi Citadelin erinomaisia muovijalustoja saa kohtuuhintaan - pelin mukana tulevia voi käyttää vaikka kotitekoisten asteroidien väsäämiseen.

Pienoismallien ohella laatikossa on tietysti sääntökirja, vihko aloituskenarioita, tarpeelliset nopat [*jopa riittävässä määrin -Mx*], kuusi palasta karttaa sekä läjä pahvilappuja niille, jotka eivät figuista perusta.



Molemmissa peleissä on riittävä valikoima isoja pyssyjä. Tässä kuvitusta Interceptorista.

Interceptor taasen pitää sisällään 26 pahvista "kolmiulotteista pelinappulaa", kuten FASA näitä pahvisia taittelutehtäviä kutsuu, kartan, sääntökirjan, lättänoitä pahvilappuja ja nopan.

Molempien pelien kartat ovat varsin tavanomaisia, vaikka Silentin hexat onkin napattu suoraan Star Strikesta. Pahvilappuset ovat Silentissa paksumpia ja kestävämpiä, Interceptorissa mukavampia nyppiä irti. Yleisilmeeltään Silent Deathin komponentit ovat täydellisemmät ja paremmat, vaikka kuten yleensä, kopiokoneella on töitä ennen kuin kumpaakaan peliä voi kunnolla aloittaa pelaamaan.

Ulkoasultaan molemmat sääntökirjat ovat moitteettomia, vaikka henkilökohtaisesti pidän enemmän Silent Deathin standardimuotoisesta opuksesta kuin Interceptorin vaakaladontaihmeestä. Samoin rautakruunun pojilla on ollut varaa parempiin artisteihin, mikä näkyy etenkin esimerkeissä.

Vektori vieköön

Räjähdyks tyhjiössä

Silent Death on etäistä sukua ICE:n Star Strikelle, mutta onneksi vain hyvin kaukaista. Systeemi on kirjoitettu neljään [oikeastaan kolmeen -Mx] vaikeustasoon, mikä on sotapelien noviiseille eduksi. Yksinkertainen "Your First Game" johdattaa pelin perusmekaniikkaan, peruspeli on sama kuin vakiopele ilman

ohjuksia ja torpedoja, mutta valinnaissäännöillä voi peliin luoda haluamansa asteen monimutkaisuutta.

Taistelu tapahtuu kaksiulotteisesti, kuten avaruuspeleissä yleensäkin [yhdes-*sä lisäosassa on tosin säännöt 3D -pelille -Mx*]. Liikkuminen on suhteellisen yksinkertaista ja sellaiset hankalat käsitteet kuin inertia ja kiihtyvyys on heitetty ikkunasta ulos. Tuloksena on nopea ja selkeä, mutta selvästi avaruusoperaattyylinen liikkumissysteemi.

Taistelusysteemi taasen on yksi näppärimpiä markkinoilla. Yleensä tämänkaltaiset pelit yrittävät vähentää nopanheittojen määrää antamalla aseille vakioauriot. Silentin systeemi sen sijaan kertoo näppärästi osumanopilla suoraan vaurion. Sanotaan vaikka että ammusme vihollista pulssilaserilla, joka tekee *Low* -vahinkoa. Heitätään kolme osu-*noppaa* ja mikäli yhteistulos riittää osu-*maan*, alin noppa kertoo vaurion. Systeemi myös mahdollistaa onnekaalla heitolla suuresti vaihtuvan tuloksen, sillä tuplat tai triplat voidaan laskea yhteen. Siitä huolimatta keskiarvo pysyy jämäkästi paikoillaan luoden juuri sopivan tunnun todennäköisyydestä ja mahdollisuuksista ilman ylimääräisiä nopanheittoja tai kankeita sääntöjä.

Kullakin aluksella on oma lomakeensa, jossa sen tiedot on ytimekkäästi kerrottu ja johon vaurio merkitään. Silent Death on luopunut monimutkaisista vauriosysteemeistä ja sen sijaan koo-

dannut osumien erikoisefektit suoraan kunkin aluksen vauriotaulukkoon. Kun osumat saavuttavat erikoismerkillä merkityn laatikon, kohtaa alusta ylimääräinen päänvaiva. Systeemi ei ole pelkästään nopeampi käyttää ja yksinkertaisempi ymmärtää kuin useimmat muut, mutta sallii myös alusten räätälöinnin ilman kankeita poikkeussääntöjä. Voimakkaalla aluksella saattaa esimerkiksi olla akilleen kantapäänä aikaisin vaurio-kartalla esiintyvä kriittinen osuma.

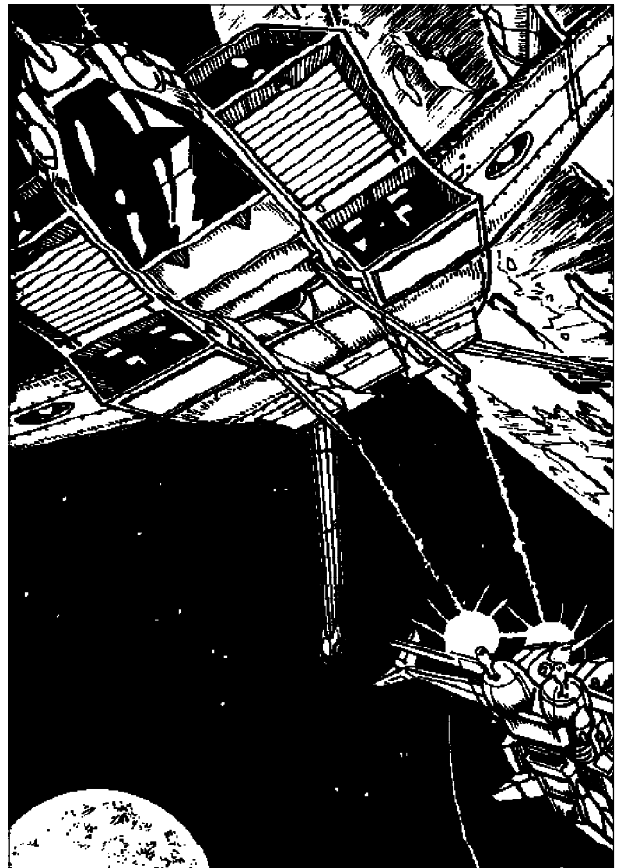
Ainoa puute on toimivan alusten rakennussysteemin puuttuminen, mutta minun käyttötarkoituksissani sekään ei suuremmin haittaa. Yleisilmeeltään systeemi realismin rajoilla notkuva kepeä avaruusoppera, joka kyllä hakkaa muun muassa Games Workshopin vastaavan yritelmän 6-0.

Luopiolegioona

Interceptor on peleistä selvästi realistisempi, vaikkei sitäkään voi kutsua fysiikan lakien ylimmäksi ystäväksi. Interceptorin toiminta tapahtuu myös tasossa, eikä 3D-sääntöjä minun tietääkseni missään olekaan.

Liikkumissysteemi on tuttu AeroTechin pelaajille, mutta muille kerrottakoon, että se rakentuu alusten moottorivoiman käytöstä kiihdyttämiseen, jarruttamiseen ja kääntymiseen. Alus liikkuu eteenpäin nopeutensa osoittaman matkan. Nopeutta voi muuttaa kiihdyttämällä ja jarruttamalla. Inertian vaikutukset taas on kuitattu sillä, että kääntyminen vaatii sitä enemmän työntyä mitä nopeammin alus kulkee.

Kaikesta huolimatta systeemi kuuluu lähinnä autopeliin, ei kosmosten tyhjyyteen. Edes valinnainen liikkumissysteemi ei tätä pelasta. Ei tosin kannata ottaa tätä liian raskaasti, Interceptor -fanit. Oikea inertialiike on liian vaikea mihinkään muuhun kuin reaaliaikaiseen



Hiljaisessa kuolossa raskas Seraph -hävittäjä yrittää karistaa kevyempää Night Hawkia kannoiltaan hiukkastykkien laulaessa.

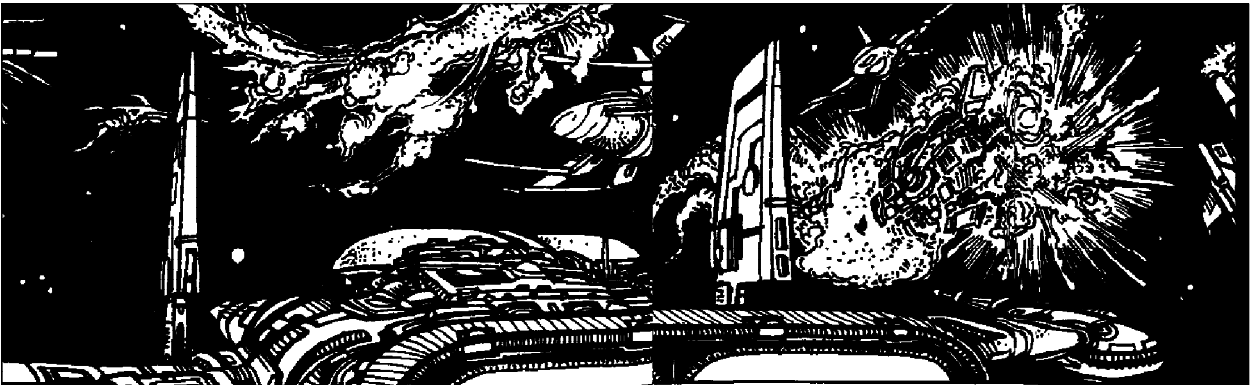
tietokonepeliin. Uskokaa pois, olen kokeillut. Vaikka liikkeen laskemisen migreenistä pääseekin antamalla koneen hoitaa kalkylaatiot, lopputuloksena pelaaja voi helposti menettää ymmäryksensä siitä, mihin alus on itse asiassa menossa - ei varmaankaan kauhean yleistä elävien hävittäjäpilottien keskuudessa.

Taistelussa käytetään erinomaista panssarisysteemiä, jonka kaltaista olin pohtinut jo ennen Interceptorin ilmestymistä [*great minds think alike -Mx*]. Kun osuma on kymmensivuisella varmistettu huomioiden seikkoja ampujan taidosta etäisyyteen ja kohteen suojakenttiin, kukin ase tekee panssariin eri muotoisen reiän. Laserit esimerkiksi pistävät syviä, mutta kapeita reikiä, elektronikanuuna kuorii leveitä, mutta matalia kerroksia pois. Sokerina pohjalla on mahdollisuus ohittaa osa panssarista ampumalla vanhojen osumien reikiin ja vielä leikata irti osia panssarista tuhoamalla sen yhdyssi-

de itse alukseen. Systemi on selkeä ja nopea tästä sepustuksesta huolimatta. Ikävä puoli vain on, että panssarin jälkeän tulevan sisävaurion systemi hävittää idean lähes tyystin. Läpäisyn jälkeen ei nimittäin ole pätkäkään väliä, mikä ase ampui - ei edes sillä, mistä suunnasta laukaus tuli. Interceptorin sisäpelissä Centurionissa sisävaurio on hoidettu huomattavasti paremmin ja suosittelenkin Interceptorin pelaajia kehittämään vastaavan systemin itselleen - vie vähemmän tilaakin kuin se kammottava kytkentäkaavio.

kahden sadan edestä. Lisäksi on saatavilla versio Unleaded, jossa on kaikki komponentit figuja lukuunottamatta, ja se hän onkin jo Interceptorilla huokeampi.

Mitä figuihin tulee, ilmeisesti ainaakaan Silent Deathiin niitä ei enää valmisteta, mutta Suomessa on vielä hyllyillä jonkinlainen valikoima [hupenee koko ajan hävittäjälaivueeni kasvaessa -Mx]. Interceptorin lyijymöykkyt ovat kalliimpi ja hiuksenhienoine piippuineen suunniteltu enemmän näyttely- kuin pelikäyttöä varten.



Taistelu raivoaa luopiolegioonan ja lajalistien välillä.

Kaiken kaikkiaan Interceptor on näistä kahdesta pelistä lähempänä simulaatiota. Minusta tämä on se, mitä AeroTechin olisi pitänyt olla. Mutta monimutkaisuus ja -puolisuus kostaatuu pidempänä peliaikana sekä vaikeutena käsitellä useampia hävittäjiä yhtäaikaan - pelin oletuslähtökohta on, että jokaisella pelaajalla on yksi hävittäjä. Interceptor on toimiva kompromissi realismin ja pelattavuuden välillä. Ylimääräinen mukava piirre Interceptorissa on pieni huumori säännöissä: Viestintälaitteisiin osu- man saatuaan useampaa hävittäjää ohjaava pelaaja ei saa enää puhua itseksensä, aluspinon kaataja saa rangaistuksena hieman vauriota.

Touche

Kun tarkastelee systeemejä toisiaan vasten, Silent Death antaa ehkä enemmän vastinetta rahoille. Hintalappu on isompi, mutta pelkästään figuja on liki

Interceptor kosii varmasti enemmän itsenäistä vakavaa sotapeliä etsivää, etenkin sisäpeliansä Centurionin, Leviathanin ja Prefectin kanssa. Mahdollista myös olisi kehittää siitä oiva korvike AeroTechille [huhun mukaan Aerosta onkin jo tulossa uusittu versio -Mx]. Silent Death on enemmänkin ajanvietepeli, mutta mitä vikaa niissä on? Minä ainakin haluan välillä pelata jotain, jossa ei tarvitse miettiä siirtoaan puolta tuntia välttyäkseen täydelliseltä tappiolta.

Kumpi sitten tuli valittua? Roolipelikäyttöön kallistuun Silent Deathin puoleen, lähinnä taistelun nopeuden vuoksi. Plussaa oli myös se, että siinä pelinjohatajana pystyisin käsittelemään suurempia osastoja yksin suhteellisen helposti. Jos olisin etsinyt varsinaista sotapeliä, Interceptorin arkkun naulan olisivat iskeneet ainoastaan älyttömän kalliit ja epäkäytännölliset figut.