

# Arvosteluja

**Universal Brotherhood**

**Julkaisija: FASA**

**Tekijät: Nigel Findley**

**Chris Kybasik**

**Tyyppi: Shadowrun -seikkailu**

**Hinta: 70,-**

**Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio**



Universal Brotherhood on tavanomaisesta Shadowrun -seikkailusta fyysiseltä olemukseltaan poiketen pahvisten irtokansien välissä ja käsittää kaksi vihkosta, 56-sivuisen seikkailun ja paksun tietopakkauksen, joka sisältää mainoslehtisen lisäksi printin tietokonefailista, joka liittyy seikkailuun olennaisesti.

Graafinen esitys on tavanomaisesti erittäin korkeaa luokkaa, kuvitus on runsasta ja hyvää, kaaviot ovat selkeitä ja tekstin ulkoasu luettavaa. Mutta sitten asiaan: pakkauksen takakansi väittää kyseessä olevan sekä seikkailun että lähdekirjan, mutta tarkemmin asiaa tarkastellessa herää "Where's the Beef?" -henkinen kysymys, nimittäin käyttökelpoisesta lähdekirjasta ei ole jälkeäkään, vaikka pelaajille jaettavaksi tarkoitettu tietopakki onkin varsin tuhti.

Inhoan seikkailun juonen kertomista etukäteen, mutta tässä yhteydessä täytynee jotain paljastaa, pelaajat pidättäytykööt lukemasta... Seikkailu käsittelee helpolta vaikuttavaa operaatiota, joka ei olekaan aivan niin yksinkertainen kuin väitettiin [ikivanha klishee -Mx]. Pelaajat törmäävät suureen ja mahtavaan uskonnolliseen järjestöön, Universal Brotherhoodiin, joka ei ole aivan sitä miltä päälle näyttää -mutta mikäs sitten olisi? Seikkailun edetessä pelaajat alkavat hahmottaa vastuksensa todellista mittaa ja saattavat kerätä

aiheesta paljonkin taustatietoja, muun muassa yllä mainitun tietokonefailin, jossa on enemmän tekstiä kuin itse seikkailussa... Kaikenkaikkiaan seikkailu on ihan näppärä, siinä on suhteellisen mukava juoni, muutama sopiva komplikaatio, aivotyötä runsaan puoleisesti ja tyydytystä myös action-faneille...

Mutta mutta... Koko laitos hönkii hukkaan heitettyä mahdollisuutta! Universal Brotherhood ei todellakaan ole mikään tusinavastustaja ja jopa punkahtavan maailman pelaajahahmoilta voi löytyä riittävästi ihmisyyttä ja vastuuntuntoa ryhtyäkseen useampiin operaatioihin tätä kuvastusta vastaan [jos ei muuten, niin kerättyjen "lahjoitusten" uudelleen jaon innoittamina -Mx], mutta tämä vaihtoehto on unohdettu täysin - ei, sitä jopa aktiivisesti hyljeksitään. Pelinjohtajaa kehoitetaan lyömään pelaajien kaaliin, etteivät he voi tehdä mitään enempää asian eteen, ei muuta kuin takaisin vanhoihin kunnon keikkoihin...

Siis meganynnyä! Todella avutonta! Käytössä on erinomainen aloitus kokonaisuudelle kampanjalle, ja se latistetaan suhteellisen yksinkertaiseksi parin päivän operaatioksi. Tuntuu siltä, kuin koko mahtava taustatietous olisi luotu vain parin uuden vastustajan läsnäolon oikeuttamiseksi. Seikkailu suorastaan hukkaa koko Universal Brotherhoodin

potentiaalin - sillä ei ole mitään merkitystä, vastustaja voisi yhtä hyvin olla paljon tavanomaisempi, eikä tämän seikkailun puitteissa menetettäisi mitään, juonen logiikka vain olisi huomattavasti parempi...

Toisekseen, teos ei vastaa minun kuvaani lähdekirjasta laisinkaan. Tietokonefaiili on tosi mukavaa luettavaa ja pistää suorastaan pelinjohtajan aivot kiehumaan tulevaa odotettaessa, mutta seikkailun puolelle päästäessä pettymys on suuri. Nimittäin raaka tieto, luvut, numerot ja kuvaukset puuttuvat lähes täysin. Parin olion stateja lukuunottamatta pelinjohtaja ei tiedä Universal Brotherhoodista sen enempää kuin pelaajatkaan! Tuntuu siltä, kuin koko tuote olisi jäänyt jotenkin kesken ja lähetetty markkinoille raakileena. Pelinjohtaja pystyy tietysti itse kehittämään puuttuvat palaset, mutta työtä on niin paljon, että kannattaako tuotetta ostaa lähes pelkän idean vuoksi?

Loppujen lopuksi seitsemällä kympillä saa seikkailuntyngän, paljon kivoja handouteja ja aimo läjän frustraatioita.

### **Downtown Militarized Zone**

**Julkaisija: FASA**

**Tekijä: Tom Dowd**

**Tyyppi: Taktinen lautapeli**

**Hinta: 175,-**

**Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio**

Toinen FASA-tuote syynissä on uusi lautapeli DMZ, joka tulee lautapeleille tyyppillisessä pahvilaatikossa 72-sivuisen sääntökirjan, 48-sivuisen hahmikirjan, karttojen ja pelimerkkien kera. Graafinen asujälleen tyylikäs ja selkeä - FASA alkaa lähestyä Games Workshopia tässä suhteessa - pelimerkit hieman ohuenpuoleista pahvia ja osittain huonosti piirrettyjä, olisi samantien voinut palkata taiteilijan piirtämään ne kaikki. Kartat sen sijaan ovat erinomaiset ja tulevat löytämään käyttöä muissakin applikaatioissa.

DMZ käsittelee mies-miestä vastaan kamppailuja Shadowrun -maailmassa.

Systeemi on hyvä ja näppärä ja pystyy käsittelemään suurempiakin joukkoja kerrallaan. Kuitenkin DMZ on uudehkopeli, mutta säännöt vaikuttavat suorastaan omituisen tutuilta ja tarkempi tutkinta paljastaakin, että krediteissä on mainittu myös Battletech -sarjan Battletroopsin kehittelijät... Suuri osa systeemeistä on kyllä Dowdin omaa jälkeä, mutta runko ja ydin on suoraan Battletroopsista. Eihän tässä sinänsä mitään, DMZ:n säännöt näet ovat paremmat kuin originaalit, mutta olisi asiasta voinut mainita sentään...

Peli rakentuu hahmojen rajatun pistemäärän käyttämiseen eri toimiin ja toisaalta reaktioalojen asettamiseen. Toimiessaan hahmot kuluttavat pisteitä ja lopetettuaan asettavat jäljelle jääneillä pisteillä reaktioalan, jonka laajuus riippuu pisteiden määrästä. Reaktioalan idea on, että hahmo saa ampua vihollisen vuorolla tälle alalle eksyneitä vastustajiaan. Tämä luo aika hyvän katutaistelun tunnelman, etenkin kun Battletroopsin virheistä on paikattu useimmat.

Jotenkin tässäkin tuotteessa on kyllä raakileen tuntua, sillä koko pelin käyttötarkoitus on hieman hämärän peitossa. Esimerkki skenarioita on vain neljä [ja yksinkertaisia vielä -Mx] eikä pelissä ole edes minkäänlaista pisteytysjärjestelmää hahmoille, joten turnamenttiluontoinen peli on poissa kuvioista. Käytännössä tarvitaan lähes aina pelinjohtaja luomaan skenaario ennen peliä. Mutta toisaalta hahmoilla ei ole mitään kehittymismahdollisuuksia, eikä omia hahmoja voi luoda, joten kampanjaluontoinen peli on myös poissa laskuista. Lisäksi tasapainoisten skenarioiden luonti on varsin vaikeaa ilman minkäänlaista vertailuasteikkaa. Mutta sen sijaan säännöt hahmojen siirtämisestä Shadowrunista DMZ:aan löytyvät - koko DMZ haiskahtaa enemmänkin Shadowrun -laajennukselta kuin itsenäiseltä peliltä. Summa summarum DMZ on toimiva ja mukava kaupunkitaistelusysteemi, joka

kuitenkin on hieman ontto. Pelkään ettei ilman kohtuullista työtä siinä ole jatkuvaa mielenkiintoa muille kuin Shadowrunin pelaajille.

### **Sky Galleons of Mars**

**Julkaisija: Games Designers  
Workshop**

**Tekijä: Frank Chadwick**

**Tyyppi: Taktinen lautapeli**

**Hinta: 175,-**

**Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio**

Sky Galleons of Mars on itse asiassa suhteellisen vanha peli nopeasti liikkuvilla pelimarkkinoilla, mutta löydettyäni sen kirjahyllystäni äskettäin [*Ja kuukauden pelin alkaessa pikapuoliin -Mx*] päätin valaista suurempaakin yleisöä laitoksen luonteesta.

Suurikokoinen pakkaus sisältää 40-sivuisen sääntökirjan, 16-sivuisen taustavihkosien, vihollisen verran laivalomakkeita, 15

on sen mukaista. Trimmaamalla ja maalaamalla niistä saa ihan mukiinmeneviä, mutta silti jälki jää paljon esimerkiksi Games Workshopin nappuloista. Ellei karttoja olisi, pelikomponentit olisivat vähintäänkin hienoinen pettymys. Kaksi karttaa nimittäin ovat jättikokoisia, upeasti piirrettyjä ja kaiken lisäksi niissä on ehdottomasti paras näkemäni ruudutus-todelliset megahexat, joihin kaljaasit mahtuvat huoletta. Eräässäkin testipelissä oli yhteen hexaan ahtautuneena kiivaaseen lähitaisteluun viisi alustaja tungos alkoi vasta hämmöttää, vaikkei tällainen tilanne tyyppillistä pelissä olekaan. Muiden pelintekijöiden tulisi ottaa mallia näistä kartoista.

Mikäli ei ole tähän mennessä valjennut, Sky Galleons of Mars sijoittuu Space: 1889-pelin maailmaan ja käsittelee marsilaisesta nostepuusta rakennettujen alusten, lähinnä alkuperäisten marsilaisten ja brittiläisten imperialistisikojen, välistä



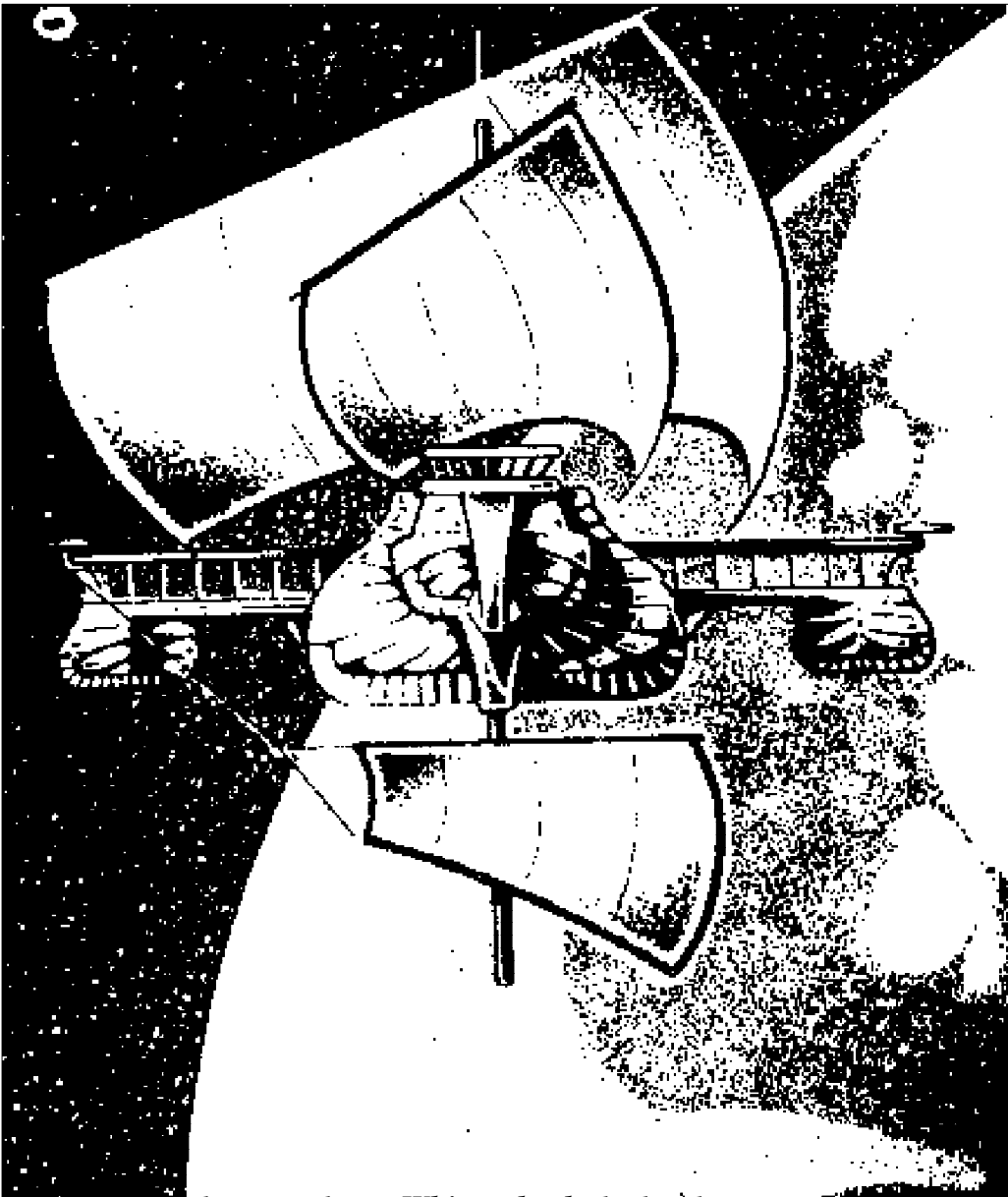
*Sky Galleons of Marsin varsin mukavaa kuvitusta. Marsilaiset Hullcutter-luokan ruuvikaleerit pistävät nostepuuta päreiksi täyslaidan mitalla.*

pienoismallia, kaksi karttaa ja taulukkolappua ynnä pakolliset nopat sekä pahviläpyskät. Varsin tyyppillinen sisältö tämän kokoluokan pelille, etenkin pienoismallit ovat tekemässä myös jenkkipeleihin tuloaan iänikuisten pahviläpysköjen sijaan.

Sääntökirja on ikävä kyllä paperikantinen, joten se voi hajota käsiin selatessa, pahviläpyskät ovat varsin mitään-sanomattomia, mutta pahin häiriö on pienoismalleissa - vaikka itser ideassa ei olekaan mitään vikaa, ovat taivaskaljaasit tulleet jostain muroprässistä ja valujälki

kamppailua punaisen planeetan pinnan yllä. Pienin varauksin tuli ihan mieleen joskus nappulanaluetut John Carter-kirjat. Peli ammentaa kiitettävästi Space: 1889 taustasta, mutta tekijä on myös aikakauden laivastoasiantuntija, joten taustatutkimis on vakaa eikä mitään hatusta temmottuja stetsonarvoja vilahtelee. Varusteisto on osittain aitoa, osittain eksoottisia extrapolatioita olemassaolevasta teknologiasta.

Peli on nopeatempoinen ja ihan riittävän realistinen ollakseen pelattava ja hauska. Useammankaan aluksen hoitaminen ei ole



Sky Galleonsin kuvitusta lisää: *Whisperdeath* -luokan leija purjehtii ylväänä

hankalaa, sillä jokaisella kaljaasilla on oma lomakkeensa vaurioiden ynnä muun kirjaamista varten. Optionaalisia sääntöjä, yleensä varusteiden muodossa, on riittävästi pitämään peli mielenkiintoisena pitkään, mutta silti helppona oppia. Viimeisenä silauksena omien taivaskaljaasien rakennussäännöt kruunaavat systeemin - viimeistään SRP:n PD-ohjelman ilmestyttyä [*Silmä kovana Riipan suuntaan -Mx*] kaikki pilvikapteenit äkkiä piirtämään omaa alusta.

Hienoinen miinus kuitenkin: Sääntökirjan painoasun lienee ollut tarkoitus olla ajan hengen mukainen, mutta sen seurauksena selventäviä kaavioita on perin vähän ja

sääntöjen tarkka lukeminen tarpeen. Samoin Space: 1889 modullissa Cloud Captains of Mars on muutama tarkennus ja lisäsääntö, jotka olisivat voineet kyllä eksyä peruspeliinkin...

Kaikenkaikkiaan oikein mukava systeemi ja uskomaton idea [*peliteollisuus tarvitsee paljon lisää tämmöisen kaliiberin ideoita -Mx*]. Space: 1889-faneille varmasti mielenkiintoinen,

mutta taivaskaljaasien taistoista nauttimiseen ei vaadita roolipelin tuntemusta laisinkaan, vaan se toimii täysin itsenäisenä yksikkönä, toisin kuin esimerkiksi DMZ tuossa edellä. Kannattaa katsastaa...

Nyt pääkaupunkiseudun jäsenillä on kuitenkin mahdollisuus päästä seuraamaan ja kokeilemaan Sky Galleonsia Kumpulaan, sillä sitähan vedetään toisena kuukauden peleistä. Tarkemmat tiedot riimutaululla.