

SUURIN JA SUOSITUIN

pelit

Maaliskuu 3/2010 ● 6,90 €

● PC ● PlayStation

● Xbox ● Nintendo

Fallout NEW VEGAS

Salaisuuden verho raottuu

Painostavan upea pelielokuva

Heavy Rain





Ilmestyy
syksyllä 2010

PERKKEJÄ JA ILOA NEW VEGASISSA

Maailmanloppu on paljon mainettaan parempi, minkä todistaa kirkkaasti säteilevä
Fallout-sarja. Fallout: New Vegas luo uutta elämää autiomaahan.



pelit

10

Vaikka inhoon nimien pudottelua, nyt on pakko. Fallout: New Vegasin tekee entisistä Black Isle Studiosin työntekijöistä koostuva Obsidian Entertainment, jolla on vankka kokemus kahdesta ensimmäisestä Fallout-peleistä. Pelisuunnittelusta vastaa **Chris Avellone**, joka kehitti muun muassa Fallout 2:n erinomaisen New Reno -osuuden.

Avellone tiimeineen alkoi tehdä Fallout 3:n jo vuosituhannen alussa. Van Buren -työnimellä esitulantovaiheeseen edennyt projekti pilloitettiin bunkkeriin, kun julkaisija Interplayltä hilpuili usko PC-peleihin. Uuden Bethesda-isännän alaisuudessa projekti kaivettiin maasta ja nimettiin uudelleen. Fallout: New Vegas lainaa runsaasti ideoita, hahmoja ja tapahtumapaikkoja Van Burenista. Geeneiltään Fallout: New Vegas on enemmän sarjan kolmas osa kuin ottopoiika Fallout 3 koskaan oli.

Tapahtui Vegasissa

Fallout-aikajakatunolla New Vegas sijoittuu kolme vuotta Fallout 3:n tapahtumien jälkeeseen hetkeen, jolloin ydinsodasta on vierähtänyt parisataa vuotta. Fallout 2:n tapahtumista on kulunut useita vuosikymmeniä, mutta tapahtumapaikka on osittain sama eli Moja-ven aavikko.

Karttapohjana käytetään Nevadan satelliittikuvia. Alueesta saa käsityksen, kun ha-

kee Google Mapsista Hoover-padon, Las Vegasin, Black Mountainin, suola-aavikon ja Goodspringsin. Toki todellisuutta tiivistetään, sillä paikkojen välimatkaa lyhennetään ja niihin lisätään kaikkea viihdyttävää, kuten supermutanteja dinosaurusteemapuistojen lomaan.

Toisin kuin Fallout 3:ssa tämä maailma ei pysähtynyt ydinsodan jälkeen. Kasinokaupungin raunioille kohonnut New Vegas nousi kukoistukseensa, kun läheisestä Hoover-padosta saatiin virtaa neonvaloihin. Yössä hehkuva keidas houkuttelee paikalle väkeä, joten tarina nivoutuu kasinokaupungin asukkaiden, Uuden Kalifornian tasavallan ja Caesarin legioonan väliseen valtakamppailuun.

Kamppailun lopputuloksen määrää sankari, joka löydetään autiomaasta, kasvat luodin murskaamana ja muistinsa menettäneenä. Miellikuviutusjuomapataan upottamiselta käsikirjoittajan pelastaa vain hahmoluonti, joka saadaan ympäröityä hoitotoimenpiteenä tarinaan.

Kasvat muokataan pätkässä, jossa lääkäri tiedustelee, onnistuiko hän kursimaan naaman yhtään sen näköiseksi kuin piirteiden kuuluisi olla. Aseen kalibri oli ilmeisen iso, sillä sukupuolenkin voi samalla vaihtaa. Taidot muodostetaan psykoanalyyseissä, jossa ratkaistaan moraali pulmia, kerrotaan, mitä sanasta juolahtaa mieleen ja miltä musteläikät näyttävät. Ominaisuudet ratkaistaan Vit-O-Matic Vigor Testerillä. Vastauksien perusteella



luodaan hahmo, jonka ominaisuudet ja perkit min-maxaajat saavat halutessaan muuttua.

Hienointa on, että tarina lähtee välittömästi käyntiin. Ampumistutoriaali esmes ohitetaan lauseella: Pitääkö silmä-käsi-koordinaatiosi testata ampumaradalla vai uskotko olevasi kunnossa?

Juoni käynnistyy Goodspringisistä, lyhyen talpaan päästä New Vegasista. Alnoa vinkki pelaajan mennessyyteen on Victor-robotti, joka raahasi raadon autiomaasta ihmisten ilmoille. Victorin tekojen taustan selvittäminen on yksi pääjuonen projekteista, mutta muuten tarina keskittyy Nevadan autiomaan valtakamppailuun.

CSI: New Vegas

Pellmoottori lainataan Fallout 3:sta. Joten taistelusysteemi on kompromissi räiskintäpelimäisen ja roolipelimäisen napanheitteilyn

välillä. Tiimi sanoi korostavansa aseiden yksilöllisiä ominaisuuksia. Systeemi kuulosti varsin runebergiläiseltä, sillä luodit tietävät paikkansa. Osa aiheuttaa kriittisiä osumia päähän ja toiset purevat erityisen hyvin raajoihin (kuten sormia syövä sirkkieli).

Oikea osumakohta riippuu aseesta. Golf-mallin fore-isku haaroihin lamaannuttaa vastustajan hetkeksi. Lähitaisteluaseiden merkitystä halutaan muutenkin korostaa, jotta kaikki taitovaihtoehdot ovat yhtä käyttökelpoisia.

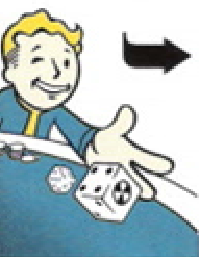
Taistelusysteemin yksityiskohdat ovat yllättävän auki, sillä avoimeksi jää käytännön toteutus. Esimerkiksi tiimi mietti vielä, vaikuttaako ampumatalto tähtäimen vakauteen. Fallout 3:n ajan hidas VATS-systeemi on edelleen käytössä niille, jotka eivät halua räiskiiä lennosta.

Asevalikoima on hienon ydinsotahenkistä, sillä standardia pyssyä ei tahdo löytyä koko aavikolta. Raunioista kaivetut asevanhukset ovat kaik-

ki enemmän tai vähemmän muunneltuja virityksiä. Konepistoolia muokataan vaihtamalla lippaat kookkaammiksi, lasertähtäimellä saa tarkkuutta lähitaisteluun ja pidemmällä piipulla sarja pysyy paremmin kasassa. Ideoita lainataan Fallout 3:n modikulttuurista, sillä useampikin mutka näytti olevan suoraan suosituimmista asepaketeista.

Fallout 3:n toinen toistaan verisemmät kuolinsplähdykset muuttuivat tahattoman koomisiksi splättereiksi, joten New Vegasissa animaatiot vaihtelevat asean mukaan. Ilmakiväärillä ammuttu gokkollisko ei hajoa kilon paloiksi eikä kranaattikonekiväärin osumasta kaaduta olkaa pidellen.

Taisteluita ja vastustajia ei skaalata tarinan aikana, sillä vaikeustasoa voi vaihtaa lennosta. Tiukimmalla hardcore-vaikeustasolla stimpakit parantavat hitaasti vasta ajan kanssa, säteilylääkkeet samoin, ja panoksilla on massa, joten niitä ei voi raahata mukana mielin määrin.



Fallout: New Vegas

fallout.bethsoft.com

Presidentti Urho Gekkonen

Roolipelimäisyys näkyy maailman suhtautumisessa pelaajaan. Kalifornian tasavaltalaiset yrittävät palauttaa keskitetyn hallinnon, Caesarin legioonaa hankkia eläntonsa orjakaupalla ja New Vegasin asukkaat vain selvitä kaiken hullunmyllyn keskellä.

Tehdyt ja tekemättömät tehtävät vaikuttavat siihen, miten ryhmittymät pelaajaan suhtautuvat. Aika harvoin vaihtoehdot ovat toisensa poissulkevia, joten sankari voi olla eri ryhmien suosiossa yhtä aikaa. Eri tahot tietenkin arvostavat eri asioita, joten jokaisella teolla ei voi miellyttää kaikkia. Käytännön esimerkkinä näytettiin kohtaaminen Helios One -aurinkovoimalasta, jonka orjakauppias halusivat aseeksi, tasavaltalaiset itselleen ja kaupunkilaiset lämpövoimalaksi.

Tarkoituksena on, että maailma elää silloinkin, kun pelaaja ei katso. Pääryhmittymien ohella autiomaassa on kylä ja jengejä, joiden voimasuhteet vaihtelevat taustatarinan edetessä. Mitättömyyttä vaikuttava roistokopla saattaa löytää hylätyn asevaraston ja nousta joutomaan voimatekijäksi.

Keskustelujärjestelmä tukee hiekkalaatikkomaisista ratkaisuvapautta. Keskusteluissa ei Dragon Age -tyyliin huomioida vain puhetta, vaan ampumataidosta. Taitojen lisäksi myös maine painaa. Tuntemattomaan touhottajaan suhtaudutaan aivan eri tavalla kuin pikkukaupungin tunnettuun pelastajaan. Uhkailuun toimii paremmin, jos antisankari tunnetaan täysipäiväisen hullun maineestaan.

Mustavuoren Tabita

Vetypommit tappoivat ihmiset, mutta säästivät huumorin. New Vegasin kaduilla ei tallustele synkkiä emoja vaan elämäniloisen anarkistista porukkaa. Dialogi vaihtelee perusturinanasta mustan huumorin sävyttämään nokkelaan väänöön, mikä onnistuessaan luo henkilöille persoonallisuutta. Viljein viritys oli mutanttien propagandaradiossa paasava feminiini Tabita. Transu, peruukissa keikaroiva pöllölasipäinen ilmestys oli jotain muuta kuin mihin tappamaan kehitettyjen supermutanttien kohdalla on totuttu.

Osan hahmoista saa seurakseen seikkailuun. Erinomaisena uudistuksena seuralaisia käsketään komentorinkulasta, joka määrittää tekoälyn käyttäytymistä puhtaista kuormajuhdista taistelutovereiksi asti. Kaverit vieläpä maršsevat, jos ukot käskyttää tekemään jotain taitojensa vastaista, vaikka määräämällä erinomaisen kiväärin miehen lähtäisteluun.

Kehitystyö etenee kylä kylältä. Josh Sawyer suunnittelee alueet ja vastaa siitä, että irralliset osat muodostavat kokonaisuuden, jota kehtaa kehua juoneksi. Fallout-perinteiden mukaisesti pelin alusta voi marssia suoraan loppukohtauspaikkaan, jos siltä sattuu tuntumaan.

Tiimi keskittyy ensin juonen avainpaikkoihin, ja lisää alkataulun salissa maailmaan enemmän ja enemmän sisältöä. Tavoitteena olisi, että pelattavaa olisi vähintään yhtä paljon kuin Fallout 3:ssa. Moderni työtapa on kuin luotu DLC-materiaalille, vaikka moisten olemassaoloa ei vielä vähvistetä.

Kun työ on jaettu pieniin palasiin, tekijät pystyvät lisäämään ja poistamaan osia ilman, että suurin kokonaisuus jouduttaisiin muokkaamaan ja hukkaamaan tehtyä työtä. Autiomaaympäristö tukee ideaa, sillä pelaaja ei oleta, että silirtymätaipaleilla olisi valtavasti liikennettä saati asukkaita.

Useat tapahtumapaikoista ovat oikeasti olemassa, kuten Dinky the Dino -motelin dinosaurusteemapulston naapurissa.



Kuumaa ilmaa

Graafinen pomo Joe Sanabria pitää avointa rakennetta tunnelman suurimpana valittuna. Mikään ei anna yhtä vapaata seikkailun fiilistä kuin kukkulan huipulta laaksoon avautuva maisema ja tieto siitä, että kaikkiin näkemilinsä paikkoihin pääsee: "Pelaajat haluavat roolipeliin maisemapaikkoja, eikä niiden merkitystä kannata aliarvioida. Pelintekijän kannalta niiden upottaminen maailmaan on hankalaa. Tekniseltä näkökannalta vuoria halutaan lyhentämään piirtoetäisyyksiä, pelisuunnittelun kannalta pelaajalle taas pitäisi antaa syy nousta kukkulalle, mutta ei näköalatasannetta voi oikein Nähtävyyksytilläkään merkitä. Okei, teemme niin kerran, mutta turistirysässä se on varmaan sallittua."

Grafiikat aiheuttavat omat ongelmansa tiimille, sillä Fallout-sarjalla on retrohenkinen fiitarityyli, jota ei missään nimessä haluta rikkoa. New Vegas ei silti saisi näyttää Fallout 3:ta vaan omanlaiseltaan. Autiomaan fiilistä haetaan tutuilla kikoilla: etelän aurinko on kirkkaampi, värit tummempia ja ilma pöyisempi kuin Fallout 3:n Washingtonissa.

Sanabrian suhtautuminen Fallout-perinteisiin muuttui pelintekijän myötä: "Ensi alkuun ajattelin, että vahva traditio rajoittaa, mutta tilanne kääntyi päinvastaiseksi. Pip Boy esimerkiksi on tunnettu ja aika kulunutkin hahmo, mutta sen ympärille pystyimme nopeasti luomaan uusia juttuja, jotka tuntuivat välittömästi kuuluvan samaan universumiin. Las Vegasin vanhan kasinokadun neonvalot ja arkkitehtoninen tyyli istuvat suoraan maailman. Vaikka alueen kehitystyö on vielä pahasti kesken, väitän, että New Vegas on todella näkemisen arvoisen."

Fallout: New Vegasin kehitystavasta johtuen seikkailusta näytettiin vain irrallisia kohtauksia eri



puolilta Nevadan autiomaasta. Valmista yritetään saada syksyyn mennessä. Modernin markkinointiajattelun mukaisesti Fallout: New Vegas ei suinkaan ole jatko-osa vaan itsenäinen luku, ja pelaaminen ei vaadi aikaisempien osien omistamista. Antihypenä mainittakoon, että kaikki on vielä pahasti vaiheessa, sillä jokaiseen tarkentavaan kysymykseen vastattiin joko "emme voi kertoa" tai "emme vielä tiedä". Tajunnanräjäyttäväksi keuhutus New Vegasin kasinokadustakin näkyi vain yksi ainoa art-kuva graafikoiden työpuolesta.

Totuuden pitäisi selvitä syksyllä.

Tuukka Grönholm

Autiomaan asukkaat taistelevat aurinkovoimalan harruudesta.

