

**PUOLUSTUSKANNALLA:
ALPHA PROTOCOL**

**TEKSTI:
JASON WARD**

KAMERALLE:

Hiljattain Kickstarter-sankariksi noussut Obsidian Entertainment on kovan luokan kanki roolipelikehittäjien joukossa ja tarjonnut vuosien saatossa monta laatuteosta genren ystäville Neverwinter Nights 2:sta Fallout: New Vegasiin, mutta lafkan tuotannolla on ollut tapana seilailla epätasaisen laadun ristiaallokossa ja tarjonta on aina aiheuttanut eripuraa pelikansan syvissä riveissä. Ja tuskin yksikään Obisdianin peli on jakanut mielipiteitä yhtä tiukasti kuin moderni vakoojaroolipeli Alpha Protocol.

PELIKUVAA + VOICEOVER:

Pelin juoni on pähkinänkuoressa tässä: shit's fucked up yo. Poliitiikkaa shakkilautana käyttävät raharikkaat megalomaanikot ja kokoushuoneissa köhisevät harmaat eminenssit vääntävät vallan kahvoja kilpaa aiheuttaen epätasapainoa ja eripuraa ympäri maailmaa, samalla kun eri tiedustelupalvelut, palkkasoturijärjestöt ja terroristisolut vääntävät kättä hämähäkinseitteinä joka suuntaan leviävien tarkoituseriensä puolesta. Keneenkään ei voi luottaa, koska kukaan ei ole luottamuksen arvoinen.

Tähän kylmään, kylmään maailmaan astuu pelin sankari Michael Thorton, ja sen enempää tästä amerikkalaisen elämäntavan ylläpitäjien uudesta ykkösnyrkistä ei voikaan kertoa. Harmaalla alueella operoivaan Alpha Protocol -virastoon rekrytoitu Thorton aloittaa elämänsä tyhjänä hahmolomakkeena, johon pelaaja itse valikoi makuunsa sopivan taustatarinan ja alkaa siemennellä kykypuita komeampaan kukkaan omaan pelityyliin sopivasti. Kun aika kentällä alkaa näkyä tasonnousuna ja kykypisteinä, pongoja posottamalla pelaaja sorvaa hahmostaan hiljalleen esimerkiksi jyreän raskaita aseita luukuttavan kaksijalkaisen tankin tai huoneen pimeimmästä nurkasta vihollisen liiveihin uivan nykypäivän ninjan.

Väkivaltaisen kanssakäynnin lisäksi pelaaja voi kehittää hahmonsa kykyjä muihin suuntiin, ja Thortonista voi kouluttaa vaikkapa turvajärjestelmille nauravan hakkerin tai kirjaimellisesti näkymättömyyteen venyvän überhiipparin. Vaikka pelissä ei varsinaisesti voi edetä pasifistina vaan luotisade hämmöttää ennen pitkää horisontissa, kykypaletin sävyeroilla on mahdollista värittää pelikokemusta enemmän omanlaiseksi ja omaan pelityyliin sopivaksi.

Vaikka leijonanosa pelistä vietetään juosten ympäri maailmaa milloin minkäkin diktaattorin, vallasta juopuneen rötösherran tai hämäräperäisen asiakirjan perässä, pelin kiintoisinta antia on eri hahmojen kanssa palaveeraaminen. Hyvin Mass Effect -henkinen dialogijärjestelmä on kiintoisa yhdistelmä empatiaa ja taktikointia, kun pelaaja valikoi lähestymistapansa kunkin keskustelun aikana lähinnä perstuntumalta tiukahkon aikarajan sisällä. Dialogi on useimmiten napakkaa ja ääninäyttely uskottavaa, mutta ihmissuhdekiemuroiden tärkein seikka on hahmojen jatkuvassa muutostilassa elävä suhtautuminen Thortoniin, joka voi muuttaa pelikokemusta merkittävästi. Välien lämpötilasta riippuen edessä hämöttävä tehtävä voi olla tuntuvasti helpompi tai vaikeampi kokemus. Hahmot juuttuvat toisinaan aika pahasti kitsin ja kliseiden urille turinoissaan, mutta huonolta huumorilta ja karikatyyiperseilyltä katkotaan siivet useimmiten nopeasti, mikä on tunnelman kannalta ainoa oikea ratkaisu.

Ja kyllä, smoothit juttuniekat voivat myös päästä uimaan jokaisen pelin naishahmon liiveihin ja Mass Effectistä poiketen Alpha Protocolissa ei kumarreta yksiavioisuuden suuntaan. Eli oikeat sanat valitsevalle alfaurokselle heruu saletisti jokaiselta tarjolla olevalta naaraalta. Ihan kuin oikeassa elämässä.

KAMERALLE:

Tähän mennessä siis kaikki hyvin. Ikävä kyllä juonikuviot, hahmoluokkabingo ja hämäräheikkien kanssa kaveeraaminen ovat vain pieni osa kokonaisuutta, jonka keskiössä on ristiriitaisuuksien riivaama pelimekaniikan Frankenstein. Alpha Protocolin olennaisin ominaisuus on samalla sen Akilleen kantapää ja tavallaan vaikein selittää niin, että se kuulostaa ylipäättään järkevältä. Mutta yritetään nyt kuitenkin. Kun puitteet on maalattu nykypäivään ja tunnelma lainattu Tom Clancyilta, on helppo unohtaa, että Alpha Protocolin toimintaulkokuoren alla sykkii vanhan koulukunnan roolipelisydän noppineen, kynineen ja papereineen kaikkineen. Eritoten noppineen. Esimerkiksi vihollisen niistäminen pistoolilla riippuu sekä hahmon kyvystä pistoolien kanssa että näkymättömästä nopanheitosta, joka määrittää jokaisen teon lopputuloksen statistiikan perusteella, lisäten kuitenkin soppaan vielä hyppysellisen sattumanvaraisuutta. Suomeksi sanottuna jopa ruiskumaalaus vihollisen hammaskalustoon kolmen sentin päästä katkaistulla haulikolla saattaa räkiä ohi koska FNÖÖ. Ongelmaksi tämän tekee yksinkertaisesti se, että kuten jokainen räiskintäpelejä pelannut tietää, v-käyrä alkaa nousta helevetin nopeasti kun pelaajan selkärangasta kantautuvat impulssit ja se mitä silmä näkee ja käsi tekee eivät välity ruudun tapahtumiin. On yksinkertaisesti hyvin vaikea myydä pelaajalle vakuuttavasti se ajatus, että äsken ammuttu luoti vihelsi pahiksen ohimosta ohi näkymättömän nopanheiton takia, vaikka kaveri oli niin jyvällä kuin jyvälle pääsee.

PELIKUVAA + VOICEOVER:

Tämä on merkittävä särö ennen kaikkea pelin ja pelaajan kommunikaation välillä, koska Alpha Protocol näyttää ulkoisesti ennen kaikkea toimintapeliltä, eikä liiemmin mainosta konepellin alla

hurisevaa roolipeliydintään, joka näkyy käytännön tasolla korostetummin ainoastaan toiminnan ulkopuolella. Siitä huolimatta kaikkia pelaajan tekoja tavallaan etähallinnoidaan huonosti istuvaan muottiin pakkopuristetulla roolipelijärjestelmällä, mikä tekee pelistä suorastaan mestarillisen jakomielitautisen kokemuksen.

Jokainen peli toki harrastaa samaa voimiin, vastavoimiin ja plusmiinusnollaan perustuvaa arvokauppaa статистиikan saralla, ajatelkaapa vaikka melkein jokaisen toimintapelin tavaramerkkiä, eli vihollisten paksumpaa nahkaa korkeammalla vaikeustasolla, mutta Alpha Protocol vie tämän järjestelmän äärimmäisyyksiin oikoen ihan liian monta mutkaa matkan varrella, ja ikävä kyllä ensimmäisenä uhrien listalla on pelin sujuvuus. Tuliaseilla, kranaateilla ja muilla jytkyillä leikkimistä hallinnoi näkymätön ranneliike, joka osaa sotia sekä pelaajan vaistoja, vireillä olevan tilanteen kokonaisuutta että simppeleitä maalaisjärkeä vastaan. Kun se jätkä oli jyvällä niin se jumalauta oli jyvällä.

Alpha Protocolin jakomielitautisuus näkyy myös muilla osa-alueilla, ja sen pahin oire on perustavanlainen identiteettikriisi. Toisaalta se on vastajuonien vastajuonien vastajuonia punovilla hahmoilla täytetty moderni teknotrilleri, toisaalta karikatyyreillä täytetty pastissi 80-lukulaisesta puolen puupennin vakoilukomediasta. Toisaalta se on ylväänä vapaan valinnan lippua heilutteleva roolipeliparaatin johtotähti, toisaalta se on pelaajan tasaisin väliajoin taisteluputkeen pakottava tympeä diktaattori, joka julistaa, että sinähän tappelet miten käsken, milloin käsken ja juuri niin usein kuin käsken.

Ääriesimerkkinä Alpha Protocolin tarjoamasta mulkutuksesta ovat tietyt kainalokohdat, joissa niskaan hönkivistä vihollismassoista tai rautanahkaisesta pomohahmosta tiristetään mehut kuumalla raudalla ja raa'alla voimalla, eikä varaa yksinkertaisesti jäädä koreampaan taktikointiin. Hyvä verrokki samanlaisesta typerheimisestä on Deus Ex: Human Revolution, jonka älyvapaat pomotappelut pakottivat tukkanuottasille kovaluisten ylipahisten kanssa riippumatta siitä, oliko pelaaja latonut hahmolleen pisteen pistettä taisteluoimainaisuuksiin. Samaan tapaan myös Alpha Protocol tuntuu tasaisin väliajoin unohtavan, että se sallii pelaajan muokata hahmostaan vaikkapa teknoeluihin keskittyvän data-arkkitehdin tai selustaan pyrkivän hiipparin. Illuusio vapaamuotoisuudesta hilataan silmänräpäyksessä syltitytehtäälle kun ainoa mahdollisuus selviytyä on pelata peliä sen omilla säännöillä, jotka näissä tilanteissa keskittyvät yksinomaan tylsään, turhauttavaan ja he-le-ve-tin kankeaan räiskintään.

KAMERALLE:

Ja nyt kuulen teidän sanovan: "mitä mulkunnupista lypsettyä visvakiisseliä tuo vatipää oikein veistelee, videosarjan nimihän on Puolustus-kannalla ja tyyppi vaan repii Alpha Protocolille uutta persreikää!" Ei aivan. Vaikka peli osaa huonoimmillaan olla aivan uskomattoman raivostuttava katastrofikypsä läjä sitä itseään, niinä hekuman hetkinä kun Alpha Protocolin osaset loksahtavat saumattomasti kohdalleen ja peli tekee juuri sen minkä lupaa ja mitä siltä toivoo, hauskanpidolta ei voi välttyä. Pelin suurin synty on sen toistuva tapa unohtaa parhaat puolensa ja korostaa

heikkouksiaan, mutta sehän ei tee tyhjäksi sitä, että ne erinomaisuudet pelin konepellin alla kuitenkin piilevät. Ja kun lopputekstit rullaavat ruudulle, uskallan väittää, että pelin huippuhetket painavat vaakakupissa niitä paskankäryisiä notkahduksia enemmän.

PELIKUVAA + VOICEOVER:

Alpha Protocol on siitä eriskummallinen tapaus, että varsinaisten tehtävien välissä, ohessa ja reunamilla olevat osaset kuten hahmon kehittäminen, varusteiden kanssa pläräily, hakkerointiin ja turvajärjestelmien kiertämiseen perustuvat minipelit, hahmoihin tutustuminen ja dialogipuun oksilla leikkiminen ovat huomattavasti kiintoisampaa ja tunnelmallisempaa puuhastelua kuin terroristien jallittaminen luotihippasilla. On melkoista ironian riemujuhlaa, että burgerin pihvi on se osa ateriaa joka on kärehtänyt grillissä pahimman kautta, mutta vaikka höysteet ovat tämän murkinan herkullisinta antia, sehän ei tarkoita sitä, etteikö vatsa tulisi täyteen.

On totta, että Alpha Protocol vaatii pelaajalta huomattavasti mukautumista ja sopeutumista jotta sen paremmat puolet pääsevät valokeilaan. Pelaajan on yksinkertaisesti oltava valmis katsomaan roisia typerheimistä sormien läpi päästäkseen nauttimaan niistä osa-alueista, joilla Obsidian onnistuu pyrkimyksissään tarjota kouraiseva vakoojatrilleri. Jos taistelun järkijättöisyyden ja söherön teknisen toteutuksen pystyy antaa anteeksi, voi ennen pitkää huomata nauttivansa mehukkaasta ja monisyisestä vakoojajännäristä, jonka juonikuvioista muodostuu kiintoisa ja mukaansatempaava vyyhti täynnä vanhan koulukunnan agenttimeininkiä. Ennen pitkää sinullekin saattaa käydä kuin minulle, eli huomaat nauttivasi pelistä ennen kaikkea niiden kaikkien sivujuonteiden ja oheistoiminnan takia ja lähinnä vain siedät ne rasittavammat kohdat taistelulentällä välttämättömänä pahana nähdäksesi mitä seuraavaksi tapahtuu. Alpha Protocol ei ole yksioikoinen tai yksiselitteinen tapaus, mutta jotain se kyllä on: se on uniikki. Alpha Protocol on omanlaisensa persoona, ryppyineen rupineen kaikkineen.

KAMERALLE:

Kiitokset seurastanne tuoreimman Puolustuskanalla-videon parissa! Näitäkin videoita tehtaillaan sitä mukaa kun ehditään, samoin kuin muitakin erikoispätkiä niiden tutumpien Mulkaisujen ja Kahvitaukojen lisäksi. Muistakaa kertoa omat mielipiteenne Alpha Protocolista alakertaan, ja viskokaa sinne myös omia ehdotuksianne väärinymmärretyistä klassikoista ja ansiotta vihaa niskaansa saaneista pelirenessanssin edelläkävijöistä sekä niistä pelisuunnittelun keskosista, joilla on epämuodostumistaan huolimatta erikoispaikka sydämässänne. Kaikki palaute on tuttuun tapaan enemmän kuin tervetullutta, samoin kuin Nelinpelin ilosanoman levittäminen ystäville, naapureille ja maanmiehille. Teillehän me näitä pätkiä tehtailemme oman ilomme lisäksi. Tuikatkaa Nelinpelin videokanava vakoiltavaksi tuolta ja riuhtokaa virtuaalijat väpättäen mukaan Nelinpelin riemuparaatiin kohti parempaa huomista osoitteessa www.nelinpeli.com. Jason kiittää ja kumartaa, ensi kertaan.