

The background of the entire page is a dark, high-contrast image of a person in a tactical uniform, likely Sam Fisher, holding a handgun. The lighting is dramatic, highlighting the textures of the uniform and the grip of the weapon.

# Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

## SAM FISHER SIIRTYY PIMEYDESTÄ VALOON

Sanat: Jaakko Maaniemi

Ubisoftin Montrealin studiolla ollaan silminnähden innostuneita. Uuden *Splinter Cell*-pelin parissa on työskennelty jo kaksi vuotta, mutta kehitystyöstä ei ole saanut hiiskua sanaakaan. Nyt hiljaisuus on päätetty rikkoa. Vain Xbox 360:lle ja pc:lle 110-henkisen tiimin voimin kehitettävä *Conviction* ravistelee *Splinter Cell*-sarjaa juuria myöten. Kävimme tutustumassa tulevana jouluna julkaistavaan peliin tekijäryhmän luona.

Pelisarjan uudistusprosessin ymmärtäminen on helpompaa, jos tuntee *Splinter Cell*-pelisarjan taustat. Ensimmäisen *Splinter Cellin* tekninen lähtökohta oli Xboxin edustama konsolisukupolvi, jonka tekniisiin mahdollisuuksiin kuului dynaaminen suora valaistus.

Käytännössä tämä tarkoitti, että pelimaailmaan voitiin tehdä valaistuja ja varjooon jääviä alueita, joihin pelaaja pystyi vaikuttamaan esimerkiksi valonlähteitä rikkomalla. Terävärajaisista valoista ja varjoista oli lyhyt matka varjoissa piileskelyyn perustuvaan pelimekaniikkaan. Ubisoftin pitkäaikainen yhteistyö jännityskirjailija **Tom Clancy**n kanssa puolestaan synnytti pelin päähahmon Sam Fisherin, huippumodernin salaisen agentin ikonisine high-tech-silmikoinen. *Splinter Cell* oli syntynyt.

*Splinter Cellin* kokonaisvisio oli sovittaa nämä kolme kulmakiveä – tekniikka, pelattavuus ja teema – saumattomasti yhteen. Kehitystiimin mukaan se onnistui erinomaisesti *Chaos Theoryssä*, jota he pitivät täydellisenä ”vanhana” *Splinter Cell*-pelinä.

Xbox 360:n myötä käyttöön saatiin uutta tekniikkaa. Tästä tekniikasta haluttiin ottaa kaikki irti aivan kuten edellisessä konsoli- ja *Splinter Cell*-sukupolvessa oli tehty. Se aiheutti vääjäämättömän ketjureaktion suunnittelussa, ja seuraukset voivat olla järkytys monelle *Splinter Cell*-fanille. Valon ja varjon aika on ohi. *Conviction* tapahtuu kirkkaassa päivänvalossa. Sam ei ole enää agentti, vaan etsintäkuulutettu lainsuojaton. Hämmäntävää kyllä, käytännön ero pelattavuuteen ei välttämättä ole niin suuri kuin voisi luulla. *Conviction* on edelleen hiippailupeli.

### Koneesta ihmiseksi

Perustavanlaiset muutokset *Splinter Cellin* maailmassa juontuvat *Double Agentin* tapahtumiin. Sam on menettämässä uskoaan turvallisuusvirasto NSA:han ja sen alaiseen työnantajansa, informaatioodankäynnin erikoisyksikköön Third Echelonin. Sam on ottanut etäisyyttä koko järjestöön ja on valmis lopettamaan inhoamansa agentin työn kokonaan.

*Convictionin* alussa Sam saa kuitenkin tietää, että jokin vaara uhkaa hänen pitkäaikaista työoveriaan, aiemmista *Splinter Cell*-peleistä tuttua Anna Grimsdottiria. Auttaakseen Annaa Sam palaa Third Echelonin palkkalistoille, mutta huomaa pian järjestön olevan kalpea aavistus vanhasta. Aiemmin huipputehokas terrorismintorjuntaosasto on lähes rampautunut epäpätevyyden, byrokratian ja kähminnän myötä.

Tilannetta kuvaa hyvin Samin kohtaamat vaikeudet *Convictionin* ensimmäisissä tehtävissä: tiedustelutieto ei

pidä paikkaansa, Samille annetaan vääriä varusteita ja riipeää toimintaa vaativat tilanteet menevät ohi radioyhteyden päässä olevien pikkupomojen kinastellessa hyväksyttävistä toimintatavoista ja käskyvallasta.

Viimeinen pisara on, kun Annaa uhkaavan vaaran jäljet johtavat suoraan Third Echelonin. Sam ottaa loparit hallituksen hommista ja päättää pelastaa Annan omin voimin. Päätös osoittautuu kohtalokkaaksi, sillä Sam julistetaan etsintäkuulutetuksi. Entisestä huippuagentista tulee lainsuojaton.

Ubisoftilaiset myönsivät, että osaksi raju juonenkääntehtiin Sam Fisherin henkilöahmon elävöittämiseksi. Vanhojen *Splinter Cell*-peleiden käskystä tappava, kylmä sätkynukke ei tarjonnut tarttumapintaa samaistumiselle. Agenttityön jätännyt ja takaa-ajettu Sam on sen sijaan omien tunteidensa ja tavoitteidensa ajamana altavastaajana paljon inhimillisempi hahmo.