

Esipuhe

Mistä malleja?

Pienoismallit ovat tärkeä osa MechaZonea. En väitä, ettei peliä voisi ilman niitä pelata, mutta jotain jää aivan varmasti uupumaan. Vaihtoehtoja on periaatteessa kaksi.

Voit käyttää helposti saatavilla olevia BattleTech -figuureja, jos kolmisenttiset lyijyukkelit toimivat sinulle. PlasTech -sarjat ovat käteviä, samoin Centurionin setit tankkeja varten. Suurin puute tässä vaihtoehdossa on se, etteivät figuurit ole yhtä näyttäviä kuin aidot pienoismallit.

Toisaalta voit koota aidoista pienoismalleista ja robottileluista mecha-armeijan. Tämä vaihtoehto on sekä työläämpi että kalliimpi, mutta tulokset ovat sen arvoisia.

Aitoja japanilaisia pienoismalleja saa Suomesta ainakin sarakuvaliike Goodfellowsista Helsingissä, tai tilaamalla suoraan ulkomailta, eli jenkeistä tai Japanista.

Me pelasimme MechaZonea Steve Jackson Gamesin GURPS -säännöillä, Seventh Street Gamesin Mecha! taistelusysteeminä. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että MechaZone olisi mitenkään sidottu johonkin tiettyyn systeemiin. Muita hyviä vaihtoja on esimerkiksi R. Talsorianin Mekton II, BattleTech/MechWarrior ja miltei mikä tahansa muu tieteissysteemi, kunhan viitsii sovittaa siihen jostain taistelusäännöt Panzereita varten.

Tyyllillisesti MechaZone on suhteellisen realistista tieteisfiktiota. Jättiläisrobottien kanssa leikkiessä ei nyt voi aivan huippurealismista puhua, mutta näissä puitteissa MechaZone pyrkii mahdollisimman lähelle realismia. Ei telesiirtoa, ei valon nopeuden ylityksiä, ei nopeaa terra-
muokkausta, ei edes keinotekoista painovoimaa.

Tästä huolimatta olen jättänyt eräät teknologian haarat ilman kummempia pseudotieteellisiä selityksiä. Täysin tarkoituksella, sillä MechaZonen maailmassa suuri osa teknologiasta toimii hyvin pitkälle "musta laatikko" periaatteella. Käyttäjät tietävät mitä nappeja pitää painaa, teknikot osaavat jopa huoltaa ja korjata laitteita tiettyyn pisteeseen saakka, mutta vain harvat todella tietävät esimerkiksi täsmälleen miten Lum -poltin kiihdyttää kadmiumin relativistisiin nopeuksiin tai miten Sazabin käyttöjärjestelmä on ohjelmoitu. Osittain tämä johtuu tieteellisten teorioiden monimutkaisuudesta, osittain siitä, ettei tiettyjen edistysaskelten keksijöillä ole juurikaan motiivia paljastaa aivoituksiaan ja motiivejaan.

Pelisysteemiä valitessa kannattaa kiinnittää huomiota näihin tyyllisiin seikkoihin.

Tutustumisen arvoinen kirja on GURPS Terradyne, josta olen suurelta osin saanut inspiraation Marsin muokkaukseen.

Tässä julkaisussa olen käyttänyt mahdollisimman vähän pelitermejä, ja sikäli kun niitä käytetään, ne on sijoitettu marginaaleissa oleviin erillisiin kappaleisiin. Marginaaleista löytyy myös muuta ylimääräistä informaatiota.

Mitä kaikkiin vastauksia vaille jääneisiin kysymyksiin tulee, niin tässä vaiheessa olisinkin pettynyt teihin, jos luulisitte kaiken olevan niin kuin pinnalla näyttää.