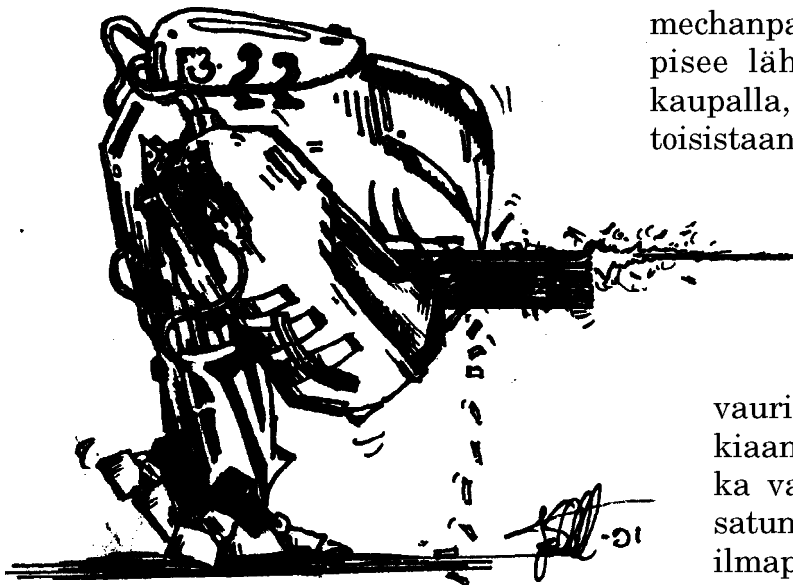


Nimi: MECHA!  
 Julkaisija: Seventh Street Games  
 Tekijä: Dave Georgeson  
 Tyyppi: Table Top -pelisäännöt  
 Hinta: 150 FIM  
 Kriitikko: Mikko Kurki-Suonio



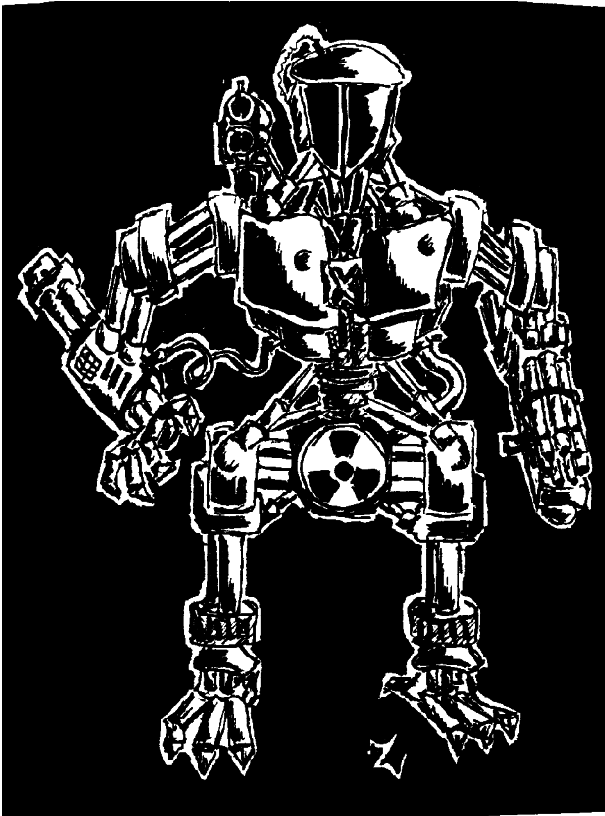
MECHA! on ulkomuodoltaan noin 150-sivuinen, pehmeäkantinen ja B4-kokoinen kirja. Mitään muuta ei pakkaukseen kuulu, joten huolimatta kovasta kiinnostuksesta aiheeseen pidin sivuhintaa turhan tyyriinä, kunnes heikkona hetkenä tuli sitten ladottua tuolta tiskiinyhden MECHA!:n verran.

Nimestäkin voi päätellä, että peli käsittelee jättiläisrobottien ja muun vastaavan kaluston kamppailua galaksien sotatantereilla. MECHA! on kuitenkin siinä mielessä erikoinen tapaus, että se pitää ylpeänä kiinni Animé-perinteestään ja innoituksestaan, eikä yritä haudata juuriaan toisen luokan plagioinnin ja pateettisen sepustelun taakse kuten eräs genren peli tekee. Erinomainen esipuhe johdattaakin lukijan hyvin MECHA!:n ja Animén maailmaan.



Itse säännöt ovat yksinkertaiset, mutta nopeat ja toimivat. Toiminnan pohjana on puolisatunnainen kontrollin määrittäminen, joka tuo peliin arvaamattomuutta ja saa pilkunviilaajakenraalit repimään hiuksiaan. Kun kontrolloiva puoli on määriteltä, käyttävät hänen mechansa toimintapisteitä liikkumiseen, ammuskeluun ja muihin juokseviin asioihin. Samalla puolustava pelaaja yrittää pärjätä edelliseltä vuoroltaan ylijääneillä [lue: reserviin jätetyillä -Mx] toimintapisteillä ja välttää vaurioita suorittamalla puolustusmanööverejä halun ja mahdollisuuksien mukaan. Tomun laskeuduttua noppa ratkaisee, kumpi on seuraavaksi kontrollissa -onnella pelaaja voi päästä suorittamaan kaksi vuoro peräjälkeen aiheuttaen harmaita hiuksia vastustajalle, mutta systeemi takaa, ettei kenenkään noppaonnella täysin pääse dominoimaan peliä. Systeemin pahin heikko kohta, lentotaistelut ja varjostus, on katettu hyvin parilla erikoissäännöllä.

Taistelu on tappavaa ja nopeaa, mechanpalasia lentelee ympäriinsä ja ro-pisee lähiseudun kattopelteihin kilokaupalla, kun metallijätit ottavat mittaa toisistaan. Pienellä onnella tai monella ohjuksella kevyimmätkin laitteet pystyvät pitämään puoliaan superjätettä vastaan. Yksinkertaisilla ja nopeilla d10 ja d6 -heitoilla selvitetään niin osumat kuin vauriot ja kriittisetkin. Kaiken kaikkiaan mielestäni hyvät säännöt, jotka vangitsevat Animén vauhdin ja satunnaisen väkivallan hekumallisen ilmapiirin todella elävästi.

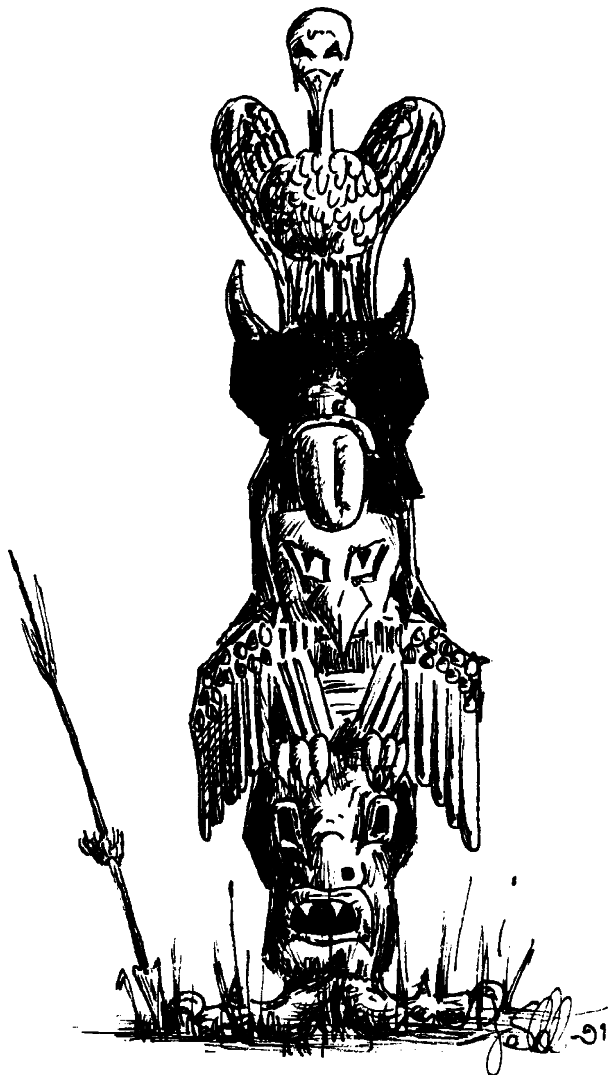


Sokerina pohjalla on rakennussäännöt omien lempilaitteiden luomiseen [Copyright -syistä ei esimerkkejä, tiedättehän -Mx], jotka vastaavat muuta systeemiä yksinkertaisuudeltaan ja toimivuudeltaan, säännöt tankeille, lentokoneille, powersuiteille ynnä muille vimpauttimille, pienet kampanja- ja kokemussäännöt sekä kokoelma skenaarioroita.

Mutta erikoisen huomion ansaitsee firman oma vaihtoehtoinen taustamaailma niille, jotka eivät halua pelata Macrossin/Gundamin/Whatever tapahtumia uudestaan. Trendejä mukaillen tämä vahvasti atsteekkivivahteinen maailma sekoittaa magiaa ja teknologiaa huomattavasti normaalia tyylikkäämpään keitokseen. Ensinnäkin tämä maailma ei ole kehitetty fantasiapelaajille, jotka haluavat ampua lohikäärmeitä konekiväärillä, toisekseen siinä on ensimmäinen todella järkevä selitys Mechain olemassaololle, johon minä olen sattunut törmäämään ja kolmanneksi se käyttää herkullisesti hyväkseen todellista, mutta pelifirmojen tavallisuudesta poikkeavaa

mytologiaa. Norjalaiset tai kelttimechat olisivat olleet suhteellisen lässyjä [puhumattakaan Space PseudoTolkienista haltioineen ja kääpiöineen -Mx], mutta atsteekkiaspektissa on todella potkua. Toivottavasti Seventh Street lunastaa lupauksensa tarkemmasta selonteosta tällä saralla uuden lähdekirjan merkeissä.

Unohtamatta, että kyseessä on Table Top-peli, annetaan lopusta muutama sivu pienoismallien käyttöä ja näpräystä koskevalle asialle. Ei mitään uutta veteraanille, mutta aloittelijalle varmasti hyödyllinen pätkä. Huomattavasti parempi tapa kuin eräällä toisella firmalla, jonka Table Topissa mainittiin yhdessä kapaleessa pienoismallien tarpeellisuudesta pelin juohkeaan kulkuun.





<b>Nimi:</b>	<b>Warlock</b>
<b>Julkaisija:</b>	<b>Pelito (Games Workshop)</b>
<b>Tekijä:</b>	<b>Tuntematon</b>
<b>Suomentaja:</b>	<b>Anton Lehmus</b>
<b>Tyyppi:</b>	<b>Lauta/Korttipeli</b>
<b>Hinta:</b>	<b>n.50 FIM tarjouksissa</b>
<b>Kriitikko:</b>	<b>Mikko Kurki-Suonio</b>

Kirjan viimeisille sivuille on kasattu taulukot ja lomakkeet kopiointia varten, kuten tällaisissa teoksissa lähes aina. Onneksi nykyään vain äärimmäisen lusmut organisaatiot yrittävät kohottaa myyntilukujaan myymällä erillisiä lomakkeita sillä verukkeella, ettei alkuperäisiä pysty kunnolla kopioimaan.

Ei niin paljon hyvää, ettei huonoakin: Mielestäni MECHA! on hieman liian paksu. Kirjan yleisilme on vähän liiankin ilmava ja monella sivulla on puolet vitivalkeaa papyrusta. Puristamalla informaatio siistimpään pakettiin olisi varmasti sivumäärä ja hinta saatu pienemmiksi. Toisekseen kirjoitusvirheitä esiintyy hieman liikaa kriittisissä sääntökohdissa ja aloittelijaa varten pikkuisen idioottivarmempi selostus olisi ollut paikallaan. Onneksi hyvät esimerkit paljastavat systeemin salat pienellä tutkailulla.

Pieni närästyksen aihe on myös firman omien tuotteiden mainostus tekstin lomassa, mikä tosin on aloittelevalta kustantajalta anteeksiannettavaa.

Viimeinen huomattava piirre MECHA!:ssa on se, että se on painettu uusiopaperille. Painojälki on aivan hyvää, eikä paperin sävyssäkään ole moitteen sijaa, mikä todistaa että tasokkaita julkaisuja voi painaa myös uusiopaperille - piirre, jonka soisi yleistyvän pelifirmojenkin keskuudessa. Todella esimerkillinen teko Seventh Streetin hemmoilta.

Kun Warlock kumppaneineen [Peliton muut "Taistelupelit" -Mx] aikoinaan tuli markkinoille, ei mieleeni olisi juolahtanutkaan sen hankkiminen, olihan tuo komea laatikko suhteellisen tyyriksi hinnoiteltu ja laadultaankin varsin kyseenalainen. No, saatuani nyt kyseisen pelin joululahjaksi ja ottaen huomioon, että niitä saa esimerkiksi Tavaratorilta tai huoltamoilta noin viidenkymmen pilkkahintaan, päättelin jutun olevan paikallaan.

Systeemin alkuperä on hieman hämärä: Ilmeisesti se on Games Workshopin lisenssi, mutta en onnistunut paikantamaan peliä edes antiikkisesta -85 Good Games Guidestani, joten sen täytyy olla sitäkin vanhempaa perua!

Fyysisti Warlock on suuri lautapelilaatikko, jossa on kuusi hahmolomakkeen virkaa toimittavaa lautaa, pelilautaja -merkkejä, tuhti nivaska kortteja sekä tietysti säännöt. Laudasta täytyy tosin sanoa, että vaikka se on kaunis, ei sillä juurikaan ole pelissä käyttöä. Samoin puiset "nuppiukot" korvaisinjoillain velhoja muistuttavilla figuureilla sikäli mikäli niitäkään kummemmin tarvittaisiin. Komponentit ovat varsin laadukkaita sekä materiaaleiltaan että ulkonäöltään.

Warlockin kehystarina kertoo mustien ja valkeiden velhojen loitsunviskontakiasasta arvostetun Warlock -tittelin voittamiseksi. Periaatteessa peli on puhdas maaginen taistelusysteemi. Velhoilla



on käytössään rajattu määrä energiaa ja korteista koostuva valikoima loitsuja, jotka tietenkin kuluvat taistelun edetessä. Monimutkaisilta kuulostavien sääntöjen perimmäinen ajatus on se, että hyökkäävä velho läimäyttää hyökkäysloitsunsa pöytään ja kohdevelho yrittää kumota sen puolustusloitsulla taulukoita ja sääntöjä tulkaten välttyäkseen noidankehältä ja energiapisteidien tulonsiirrolta hyökkääjän hyväksi.

Systemi on niin yksinkertainen, että se saattaisi vaivuttaa syvään uneen energisimmänkin pelaajan, ellei loitsupakka olisi niinkin erinomainen kuin se on. Loitsuvalikoima on todellakin pelin helmi ja kantava voima. Plasma Bolt VII:n sijaan Warlock-kandidaatit voivat lähettää toistensa kimppuun paikalle kutsut-

tuja hirviöitä, Raamatullisia vitsauksia, tyhjiöitä, pyhimyksiä ja vaikka mitä! Loitsujen teossa ei ole säästetty mielikuvitusta ja Lehmuksen suomennokset niille ovat erinomaiset. Korttien kuvitus on myös elävää sekä hyvää ja niiden ulkoasu on selkeän luettava.

Loitsuja on sekä puolustukseen että hyökkäykseen, sekä maagisella että fyysisellä tasolla. Perusideana on verrata hyökkäys- ja puolustusloitsua taulukossa, mutta muutamia vaihtoehtoisia puolustusmalleja on myös käytössä. Lisämakua tuovat eräiden taikojen erityispiirteet kuten itsenäistyminen, kimpoaminen ja erilaiset ominaisuudet mustan ja valkean velhon loitsimina. Systemissä ei käytetä laisinkaan noppia, mikä tuo kihelmöivää laskelmoidun riskin tuntua ja jännitystä peliin. Kun jätetään pateettinen novelli sääntöjen alussa huomiotta, säännöt ovat lyhyet, kattavat ja ehkä hieman liiankin ytimekkäät. Lisää esimerkkejä olisi kaivannut, mutta ilmeisesti paperi oli liian kallista. Jostain syystä en myöskään ole joistain sota-peleistä tutun hierarkisen numeroinnin (katso sääntö 6.33.5.2) ylimpiä ystäviä.

Loitusysteemi on sen verran hyvä ja omaleimainen, että sääntöjen näpräilystä pitävä voi sitä vakavasti harkita jopa roolipelin taikasäännöiksi. Varmasti hakkaa useankin markkinoilla olevan pelin loitsut 6-0, nimiä tässä kuitenkin mainitsematta.

Joka tapauksessa nyt on tilaisuus löytää huokeaan hintaan erinomaisen hauska ja korkealaatuinen illanviettopeli, suosittelen tarttumaan Warlockin nurkkaan kiinni epäröimättä mikäli onnistutte vielä niitä löytämään. Itse olisin valmis maksamaan laitoksesta enemmänkin kuin tarjoushinnan, mikäli Pelito olisi osannut aikoinaan markkinoida helmeään paremmin.