

# Käännös-könnöksi

Mikko Kurki-Suonic



Toisinaan ilmestyy erilaisia tuotteita, jotka suuresti viehättävät pelinjohtajaa, mutta valitettavasti on suunniteltu toiselle systeemille. Yksi vaihtoehto on hankkia uusi systeemi, mutta uhkana on lompakon tyhjentymisen ohella hyllyyn kasautuva hurja läjä pelejä (*kuten minulla on -Mx*). Muitakin vaihtoehtoja on - pohditaanpa.

*Mx*

## Back to Basics

Systeemikäännöksen eli -muunnoksen pohjana on aina muunneltava systeemi. On aivan turhaa ja jokseenkin typerää [*uskokaa pois, olen kokeillut -Mx*] yrittää muuttaa systeemiä joksikin, mitä se ei ole tai mihin sitä ei ole suunniteltu. Useimmista fantasiapeleistä esimerkiksi ei saa ilveelläkään toimivia SciFi-seikkailuja, eikä realistista maailmaa saa toimimaan epärealistisella systeemillä. Muunnoksen perusta on järkeviä yksiköitä käyttävä systeemi, yksikköjen tulisi olla todellisia (metri, sekunti, joule jne.) tai niiksi muunnettavissa. Erityisen tärkeää on saada aikaskaala täsmäämään, sillä se on kaikkien muiden muunnosten pohjana, vai miltä kuulostaa muuntaa nopeus 8/phase kilometreiksi tunnissa, jos fasin pituutta ei tunneta [*tai kahdeksan mitä? Kissaa vai koiraa? -Mx*]. Toiset yksiköt, kuten vaurio, ovat vaikeammin muunneltavissa, mutta

palataan näihin ongelmiin vielä. Alkuperäisen laitoksen *tunnelma ja henki* tulee säilyttää, niihinhan pelinjohtaja alunperin ihastui. Toista systeemiä ei kannata yrittää yleensä suoraan kääntää, pikemminkin ajatella miten hyvät piirteet esitetään omassa systeemissä. Jos itse pelimekaniikka viehättää, on todennäköisesti fiksumpaa vaihtaa systeemiä kuin luoda omituista hybridiä, joka hajoaa liitoksistaan ennemmin tai myöhemmin. Fiilis täytyy kuitenkin säilyttää - ei ole mitään ideaa vaihtaa fireball wandin nimi plasmapistooliksi, jotain todellista täytyy tehdä. Esimerkkinä voin kertoa omasta konversioprojektistani: Robotech - GURPS. Suurena alkuperäisten Macross- [*ei pidä sekoittaman avuttomaan Macron One-sarjaan -Mx*], Southern Cross- ja Mospeada- sarjojen muodostaman

Robotech-saagan fanina olin luonnollisesti kiinnostunut Palladiumin aiheeseen liittyvästä roolipelistä. Valitettavasti systeemi ei vastannut mieltymyksiäni laisinkaan - sääli ottaen huomioon Siembiedan taustatutkimuksen määrän ja korkean laadun. Siispä projektiksi Robotech-GURPS konversio. Ensimmäinen tehtävä oli miettiä, mitä vieraasta systeemistä todella kaivataan. Maailmasta mielenkiintoisine laitteineen vai magiasysteemi kaikkine loitsuineen? Robotechistä halusin kaapata nimenomaan alkuperäisen Macrossin tunnelman ja alkuperäiset mechat[*originaali japanimermi on mecha -Mx*] alkuperäisine ominaisuuksineen[*eikä millään raiskatuilla BattleTech -stateilla -Mx*].

Sen sijaan hahmonluonti ja siihen liittyvät sektiöt saivat armotta lähtöpässit, sillä GURPSin omat systeemit kattoivat nämä sarat täysin ongelmitta. Jäi siis kaksi pääongelmaa: henkilökohtaisen varustuksen muuttaminen GURPS-termeihin ja mechataistelujärjestelmän täydellinen remontointi GURPSin taitojärjestelmää vastaavaksi.

## Research & Design

Kun ongelma on määritetty, voidaan ryhtyä ratkaisun suunnitteluun. Pohdi, miten vastaava tilanne hoidetaan omassa systeemissäsi, löytyykö yhtäläisyyksiä tai samankaltaisuuksia. Muista, että systeemiä tarvitsee muokata vain *hahmoihin* vaikuttavalta osalta. Esimerkiksi: jos systeemissä A loitsu Shutam aiheuttaa 1d6 integraalipistettä vauriota toiselle loitsulle osuttuaan, missä integraalipiste on kyseisen konvertoitavan loitusyhteisön sisäinen termi, ei systeemiin B tarvitse muuntaa kuin Shutamin loitsiminen ja osuminen kohteeseen. Robotech-GURPSissa tarvitsi siis muuntaa vain mechataistelujärjestelmän liikkumis- ja osumissysteemit, vauriosysteemi oli jo suurelta osin paikallaan.

Seuraavana ei voi paljoakaan muuta kuin testata. Heitetään peli pystyyn, ja katsotaan kuinka homma toimii käytännössä. Pieni pelitestauspiljasti nopeasti monien monien alkuperäisen systeemin heikkouksien siirtyneen juurikin vauriosysteemin mukana uuteen versioon. Samoin hienoisia trimmauksia kaivattiin myös joihinkin pikkujuttuihin. Ei muuta kuin...

## Back to the drawing board

Nyt alkaa kehityksen ehkä vaikein vaihe - omat ideat tarvitsee käydä läpi tarkalla syynillä ja objektiivisesti päätellä niiden arvo. Oliko hyvä idea, jota on varaa kehittää, vai kenties täysi floppi, joka on parasta haudata unholaan syntyvyys-taulukon mukana. Pelaajien palaute on on erityisen arvokasta, mutta täytyy todella myös itse miettiä, toimiiko homma kuvitellun oloisesti ja tarkalleen missä parantamisen varaa löytyy ja erityisesti *mihin suuntaan?* Ei ole paljoakaan hyötyä tietää, että systeemissä on mätää, jos ei pysty päättämään millainen sen pitäisi olla. Aseta tavoite ja pyri aktiivisesti siihen sekalaisen sääntönäpräilyn sijaan. GURPS techin mechataistelu ei siis toiminut oikein hyvin kahdella saralla - vaurio ja ohjukset. Liian suuri vaurionkesto turrutti taistelun edestakaiseksi mäiskimiseksi ja ohjusten osumaprosessi oli jossain määrin epäselvä. Ensimmäiseksi vietin nelituntisen session katselemalla Macrossia ja Southern Crossia [*Halju Super Channel lopetti Robotechin juuri, kun olin nauhoittamassa koko eeposta talteen -Mx*] päästäkseni oikeaan tunnelmaan - tuntien hekuman jälkeen ongelma oli ilmeinen, alkuperäinenkin systeemi ei kyennyt vangitsemaan sarjan tunnelmaa, sillä tekijä oli liiaksi juuttunut omaan systeemiinsä. Mielikuvat pyörivät päässäni: Veritech Fighterit kiitämässä taivaalla kuolettavassa kamppailussa määrällisesti ylivoimaisia Zentraedi mechoja vastaan, Female Power Armor luhistumassa Roy Fokkerin GU-11 gun podin musertavan hyökkäyksen alla, ohjusparvien piirtäessä



savuvanoillaan korkkiruuveja Veritechien perään. Mechat tuhoutuivat jo muutamista osumista ja taistelu oli erittäin nopeaa ja liikkuvaa. Ongelman ratkaisu oli tietysti vauriosysteemin uusiminen. Hit Pointien omaisesti kuluvat MDC-pisteet korvasin GURPSmaisemmalla vaurionvähennys-systeemillä, joka kuitenkin lasketaan alkuperäisistä MDC-pisteistä. Lämpäiseviä osumia varten kehitin GURPS Autoduelin avulla osumataulukkoja ja sisävauriosysteemin. Kukkuraksi vielä vähensin väistöbonuksia pakottaen pelaajat liik-kumaan tai katsomaan voimattomina, kun multimiljoonien arvoinen high-tech laitos ammutaan alta säpäleiksi. Pelitestausta ja korjailu voi jatkua loputtomiin, mutta terveellisintä olisi useimmissa tapauksissa kuitenkin lopettaa sääntöjen kehittäminen johonkin ennen kuin ne monimutkaistuvat HPY:n puhelinluettelon mittoihin ja siirtyä puhtaaksikirjoittamiseen.

## Final Frontier

Puhtaaksikirjoittamista ei tule väheksyä. Ensinnäkin siinä yhteydessä on hyvä

tarkistaa tekstin selkeys sekä tietysti sisäiset ristiriidat dokumentoidussa säännöstössä, ynnä muut mahdolliset kömmähdykset. Kun säännöt on selkeästi paperilla, ne ovat myös suojassa unholaan vaipumiselta ja hiljaiselta laiskuuskorroosiolta. Toisekseen siististi paperilla ne ovat kaikkien luettavissa eikä vain pelinjohtajan muistissa.

## Robotech-GURPS

Tämä sääntösetti saatetaan julkaista, kunhan ensin saan pelitestausta suoritettua loppuun, mikä sattuneesta syystä kestää hieman. Toisekseen täytyy selvittää copyright-pulmat Steve Jackson Gamesin ja Palladiumin kanssa, mikä saattaa kohdata ongelmia. Aika näyttää...