

# MECHAZONE 223

Hullujenhuone - *Dram Hashaquieli*

Fuhron armeijassa on tuntematon määrä MechaZoneja, eikä edes niiden numerointi tunnu seuraavan mitään logiikkaa. Tämä kuuluu suurvisiiri Ylnon salauspolitiikkaan.

Yhdellä zonella on tyypillisesti vastualueen kaistale pahinta rintamaa rojalistien ja kapi-nallisten välillä, mutta kahta zonea ei ole vierek-käin. Tukikohta saattaa vaihdella oikeasta sotilas-tukikohdasta aavikolle pystytettyihin parakkeihin.



## Sopimus

Jokainen MechaZonen pilotti tukikohdan komentajaa lu-kuunottamatta on allekirjoittanut oheisen työsopimuksen. Samanlainen sopimus on käytössä myös muilla MechaZoneilla, mutta eräiden pykälien soveltamistavat vaihtelevat hieman.

Muu henkilökunta saattaa olla Fuhron vakinaisesta ar-meijasta, tai palkkahenkilöstöä hieman vastaavilla sopimuk-silla.

## 4 Kalusto

Jokaisella zonella on välittäjä, joka myy piloteille tarvik-keita. Taisteluvälineistä saa 90% alennuksen, mutta muun joutuu maksamaan kokonaan. Huomattavaa on, että vaikka huoltotyö on ilmaista, ammuksat, varaosat ja polttoaine kuu-luvat myös pilotin vastuulle.

Kaikkea ei ole aina varastossa, mutta paremmat välittäjät järjestävät melkein mitä vain.

Tukikohdan komentaja voi myöntää pilotille luottoa, mut-ta yleensä seinä tulee vastaan pian. Välittäjä on ulkopuolinen, joka on tekemässä bisnestä, ei lainaamassa kalustoa uusille piloteille. Joillakin zoneilla on tapana antaa uusille tulokkaille ylimääräistä rahaa heti käteen sen verran, että saa ensimmäi-sen koneen ostettua ilman velkaa. Tutustumisbonuksena jae-taan kaikille ilmainen hengitysmaski, lentohaalarit ja kivääri. Lopusta pilotti saakin huolehtia itse, joskin komentajan luvalla voi kuitata paraatiunivormun.

*Dram Hashaquieli*

*Prinssi Dram on Has-haquieliinhuoneenylpeä vesa ja MechaZone 223:n komentaja. Hän vietti nuoruusvuotensa opiskelemassa sala-nimellä Kuun yliopis-tossa, palaten Marsille vasta vallankumouksen jälkeen.*

*Sisällissodan sytyttyä hän taisteli ensin Kunin-kaallisen Kaartin riveis-sä, mutta joutui O70NT hovin epäsuosioon ja siirrettiin MechaZonen palkka-armeijan joh-toon.*

*Dram on usein apaat-tinen ja upottaa turhau-tumisensa työhön. Hän pukeutuu mielellään muodollisesti, mutta on oppinut kunnioittamaan resuisten miestensä taitoja ja toimintatapoja.*



### *Clovis Peabody*

*Clovis Peabody likaisissa haalareissaan ei vastaa kenenkään kuvaa ässäpilotista. Siitä huolimatta tämä pienestä hengästynyt entinen RAF:n mekaanikko johtaa MZ223:n tilastoja jo toista vuotta.*

*Clovis on ystävällinen ja seurallinen. Hän neuvoo uusia tulokkaita mielellään ja aidosti vähättelee omia taitojaan. Ainoa epämiellyttävä piirre hänessä tuntuu olevan jatkuva hillosipulien mässääminen.*

*Toisinaan Clovisinkin tunteet kuumenevat sanaharkkaan erään toisen pilotin, Malcolm Ashley-Biggot III:n kanssa. Miehillä on ilmeisesti yhteinen menneisyys, mutta kumpikaan ei kerro yksityiskohtia.*

## 5 Palkkiot

Komentaja yleensä määrää erilaisista tavoitteista bonuspalkkioita. Vaikka piloteilla on periaatteessa velvollisuus täyttää kaikki käskyt ilman erillispalkkioitakin, motivaatio ja tehokkuus eivät ole järin korkealla ilmaishommissa.

Tiputuksista palkkion saa lopullisen iskun antaja, mutta usein piloteilla on herrasmiessopimus keskenään rahojen jakamisesta. Jos pilotti kuolee tehtävällä, ei hänen saavutuksistaan luonnollisestikaan makseta palkkioita.

Toisilla zoneilla on tapana antaa ylimääräistä palkkiota tukikohtaan raahatusta sotasaaliista, usein suhteessa välittäjän määräämään arvoon.

## 6 Rangaistukset

Mikäli pilotti kieltäytyy suorittamasta jotain tiettyä käskyä ja kiltisti maksaa sakkonsa, ei häntä voida enää toistamiseen komentaa suorittamaan samaa tehtävää. Pottumainen komentaja voi tosin muotoilla komennon hieman toisin sanoin, jolloin pilotin pitää joko maksaa lisää sakkoja tai suostua. Samoin ei pilotille voida määritellä tehtävää, josta hänellä on lääkärin tai päämekaanikon antama vapautus.

Sopimuksen kesken jättämisestä pitää sopia etukäteen - jos karkaavat ja jäät kiinni, on turha enää kaivella sakkorahoja taskusta. Kuninkaalliset inkvisiittorit ovat aika hakoja karkulaisten metsästyksessä.

## 9 Ylivoimainen este

Zoneilla on ilmainen terveydenhoito, samaan tapaan kuin huolto. Pilotti maksaa vain materiaalikulut, esim. kyberjäsenet.

Pilotin kuolema kuuluu myös tämän pykälän piiriin, joten testamentteja on turha väsäätä.

## Kuka pääsee mukaan?

Kuka tahansa, joka ei ole Fuhron armeijan palveluksessa voi allekirjoittaa sopimuksen. Kaikki kandidaatit rahdataan ensin kahden viikon testileirille, ellei tilanne rintamalla käy liian kuumana. Testeissä pilottiehdokkaan taidot ja ominaisuudet punnitaan. Mikäli ne eivät täytä tiettyjä kriteerejä, tulkitaan pykäliä työtehtävien laadusta hieman väljänpuoleisesti. Hylätty ehdokas löytää itsensä nopeasti mekanisoimattomista joukoista etulinjan juoksuhaudoissa, joissa viikko elinaikaa on ylellisyyttä.

# Pääseekö kukaan pois?

Tässä vaiheessa MechaZonejen perustamisesta on kulunut alle sopimuksen määräämät 1001 päivää, joten kukaan ei ole voinut vielä lopettaa sopimustaan ehtojen mukaisesti. MZ 223:lla on tosin pilotti nimeltä Clovis Peabody, joka on lähinnä tavoitetta ja edelleen haudan tällä puolen. Ei kuitenkaan ole aihetta epäillä, että Fuhrolla olisi jotain olennaista hyötyä lähtijöiden eliminoimisesta.

## Organisaatio

Yhdellä MechaZonella on noin 30-50 pilottia tilanteesta riippuen. Pilotit on jaettu neljän ryhmiin ja kolme ryhmää muodostaa laivueen. Koko zone vastaa suunnilleen lennostoa.

Pilotit ovat hieman erikoisessa asemassa armeijan komentohierarkiaa ajatellen. Periaatteessa heidän ei tarvitse ottaa vastaan komentoja kuin määrätyiltä esimiehiltään, toisaalta heillä ei ole minkäänlaista määräysvaltaa toisiinsa eikä Fuhron armeijan kantahenkilökuntaan.

## Majoitus ja muona

Majoitus ei ole kovinkaan häppöinen, vaikka yleensä piloteilla on sentään omat huoneensa. Ruoka on sitä mitä voisi odottaakin, mutta erillistä korvausta vastaan on varmasti saatavissa muutakin mahantäytettä.

## Vapaa-aika

Pilottien vapaa-ajan toimia ei juurikaan valvota, kunhan kukaan ei lähde zonelta. Yleisiä harrastuksia ovat messissä lojuminen ja biljardin pelaaminen, vaikka kaikkea Uno Kailaasta miekkailuun löytyy.

Tukikohdan välittäjä mielellään hankkii viihdytystarpeita halukkaille, sopivaan hintaan tietysti.

Zonelle ei saa tuottaa ulkopuolisia, mutta pilottien välisiä suhteita ei ole kielletty - ja kyllä, zoneilla on myös naisia sopimustöissä. Ulkopuolisten kanssa voi pitää yhteyttä kirjeitse, jotka luonnollisesti sensuroidaan.



*Gail Galewraith*

*Gail valmistui Fuhron sotilasakatemiasta erinomaisin arvosanoin, mutta ura tyssäsi armeijan ennakkoluuloihin. Kunnianhimoinen Gail anoi siirtyä zone-yksikköön heti niiden perustamisen jälkeen.*

*Puolen vuoden palvelun jälkeen Dram ylensi hänet lennonjohdon operaatiopäälliköksi. Osa muusta henkilökunnasta edelleen jupisee, että Gail saavutti asemansa muilla avuillaan, mutta todellisuudessa Dram on tuskin huomannut oikean kätensä sukupuolta.*

*Gail on ulospäin asiallinen ja tiukka, mutta ystävällinen. Hän on viime aikoina yrittänyt herättää Dramin kiinnostusta huonolla menestyksellä.*

# Työsopimus

## 1 Sopimuksen kohde

Tämä sopimus koskee Fuhron Kuninkaallisten Mechavoimain (jäljempänä työnantaja) ja palkkasotilaslentäjän (jäljempänä pilotti) välistä työsuhdetta.

## 2 Työehdot

Pilotti toimii taistelulentäjänä työnantajan palveluksessa tuhannen ja yhden (1001) päivän ajan alkaen tämän sopimuksen allekirjoituksesta. Tänä aikana pilotti on Fuhron sotilaslain alainen ja rinnastetaan normaalissa asepalveluksessa olevaan Fuhron kansalaiseen.

## 3 Rahaliikenne

Pilotti antaa kaiken omaisuutensa työnantajalle realisoitavaksi. Työnantaja antaa pilotille käyttöön vastaavan arvoisen luottotilin.

## 4 Kalusto

Työnantaja maksaa 90% pilotin henkilökohtaiseen taistelukäyttöön hankkimista varusteista. Tällainen kauppa täytyy tehdä työnantajan hyväksymän välittäjän kanssa. Täten ostettuja varusteita ei voi edelleen myydä kuin työnantajan hyväksymälle välittäjälle.

## 5 Palkkiot

Työnantaja huolehtii pilotin muonituksesta ja majoituksesta. Työnantaja maksaa pilotille palkkion varmistetusta viholliskaluston tuhoamisesta kulloinkin voimassa olevan Jane's sotilaskaluston arvotaulukon mukaan. Työnantaja voi antaa ylimääräisiä palkkioita myös muiden tehtävien suorittamisesta. Sotasaalis on työnantajan omaisuutta.

## 6 Rangaistukset

Pilotti maksaa \$50 000 sakon kieltäytyessään täyttämästä työnantajan asettaman esimiehen käskyn. Pilotti maksaa \$3 000 000 sakon tai 40 vuotta pakkotyössä, mikäli hän jättää palveluksen kesken tämän sopimuksen ollessa voimassa. Mikäli sakkoa ei suoriteta, pilotti ammutaan sotilaskarkurina.

## 7 Työsuhteen loppuminen

Sopimuksen loppuessa työnantaja maksaa pilotille hänen koko luottotilinsä käteisenä pilotin valitsemassa valuutassa.

## 8 Luottamuksellisuus

Pilotti ei kerro kolmannelle osapuolelle työaikana tietoonsa saamiaan salaisia tietoja kuolemanrangaistuksen uhalla.

## 9 Ylivoimainen este

Mikäli työntekijä ei pysty palvelemaan koko sopimuksen kesto ylivoimaisen terveydellisen esteen johdosta, ei kohdan 6 rangaistuksia sovelleta, mutta pilotin koko luottotili ja irtain omaisuus siirtyy työnantajan omistukseen.

Päiväys \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Palkkasotilaslentäjä

\_\_\_\_\_  
Fuhron Kuninkaalliset Mechavoimat

# Tekniset tiedot

Oi pilotto, osta sie vähän käytetty ohjus - *Ramon Armétal*

Tämä kappale kertoo hieman pelimekaniikasta. Yritän välttää mahdollisimman pitkälle varsinaisia pelitermejä, mutta tämä luku ei kuitenkaan ole varsinaista taustatietoakaan. Mikäli aiot pelata MechaZonea pelaajana, tämän lukeminen saattaa vähentää nautintoasi.

## Rahan tasapaino

Tärkeä asia on pitää yllä tiettyä varallisuuden tasapainoa. Toisaalta pelaajien käsiin ei saa päätyä liikaa rahaa, mutta toisaalta taistelukuntoisen panzerin ylläpitäminen ei saa olla taloudellisesti mahdotonta.

Mikäli annat ensimmäisen panzerin ilmaiseksi, on tärkeää ainoastaan pitää koneiden ostohinnan ja tiputuspalkkioiden suhde oikeana. Me käytimme arvoina \$750 per piste ostossa ja \$200 per piste tiputuksissa. Laskemalla hieman huoltokuluja päälle tuloksena on se, että pelaajan täytyy tiputtaa suunnilleen neljä vastaavaa laitetta maksaakseen omansa. Tämä suhde on käytännössä toiminut yllättävän hyvin, ottaen huomioon että vedin suhteen hatusta.

## Jatkuu...

MechaZone on anime -vaikutteinen peli, joten pyrimme tekemään siitä ulkoisesti mahdollisimman paljon TV-sarjan oloisen. Valittiin tunnusmusiikki, jota soitettiin joka pelin alussa. Jokainen pelikerta käsitti pienen seikkailuntapaisen, jota nimettiin jaksoksi. Tällä hetkellä on jopa tekeillä MechaZone -introvideo, jossa siis kuvitteelliset alkutekstit sarjalle.

Pidin myös kirjaa pelin tapahtumista päiväkirjan tyyliin sekä taulukkoa kussakin jaksossa esiintyneistä hahmoista.

Lisäksi pyrin lisäämään peliin mahdollisimman paljon anime -viittauksia, joiden huomaamisesta sai sitten lisäpisteitä. Esimerkiksi hahmojen nimiä, koneiden tai paikkojen nimiä tai näistä väännettyjä muunnelmia on helppo käyttää. Häpeämätön matkija voi harjoitella nappaamalla Star Trek: The Next Generationista vastaavia viittauksia. Roolipelaaminen on lähinnä verbaalista, joten tällainen nimien käyttö lienee helpointa. Mikään ei kuitenkaan estä nappaamasta esimerkiksi hahmojen



*Ramon Armétal*

*Ramon on algerian-ranskalainen asediileri, joka hoitaa MZ223:n materiaalihuoltoa. Tilanne sopii hänelle erinomaisen hyvin, sillä pilotit ostavat tavaraa pienissä erissä, kysymättä turhia sen alkuperästä.*

*Ramon hankkii mitä vain, kunhan hinnasta sovitaan. Hän on varsin itsevarma ja nopeälyinen, aina valmiina vaalimaan tuottoisaa asiakassuhdetta.*

*Jos Fuhron sisällissodasta täytyisi nimetä voittaja, se olisi Ramon Armétal.*



### Sonoda Al

*Sonoda Al on elävä esimerkki siitä, että kuka hyvänsä saattaa päätyä MechaZonelle. Hän oli neo-angst -yhtye High Martiansin kantava voima ja etsii jatkuvasti vaaroja ja jännitystä saadaakseen inspiraatiota sävellyksiinsä. Kun palomiehen, terra-muokkaajan eikä EVA-pelastajan hommista saanut tarpeeksi adrenaliinia, hän pestautui MechaZonelle.*

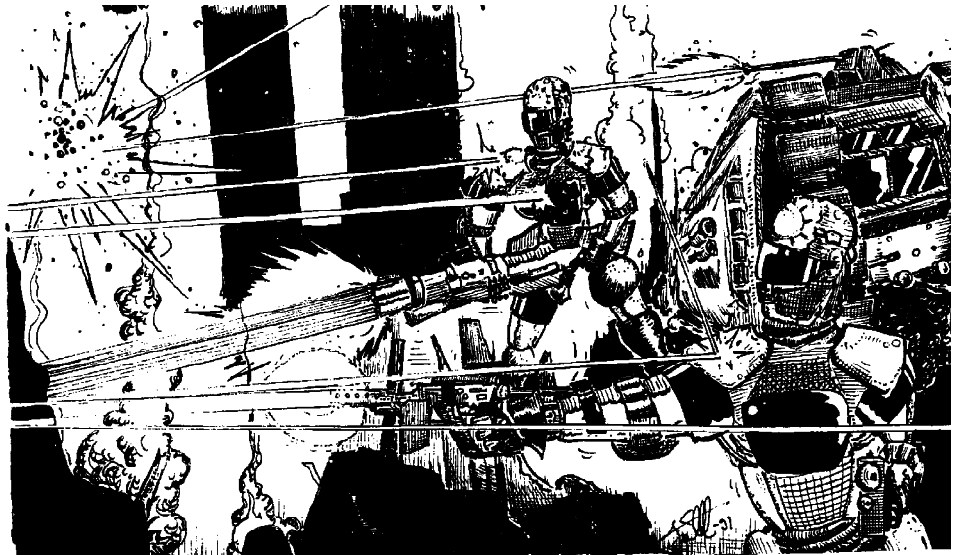
*Sonoda ja hänen syntetisaattorinsa ovat erottamattomat, hän tapaa jatkuvasti uusia biisejä kuuloke toisessa korvassaan. Joidenkin mielestä niiden aihepiirit liippaavat liiankin läheltä MZ:n päivittäisiä tapahtumia, kuten esimerkiksi listahitissä "Kohtalon Käsi".*

ulkonäköä tai tapoja jostain, mutta nämä ovat ikävä kyllä joko aivan liian helppoja tai liian vaikeita keskiverto-otakulle huomata.

Mainoskatkoja emme sentään simuloineet.

## Turskaa ja hillosipuleita

MechaZonen kaltainen peli degeneroituu helposti "viikon lohariksi". Edellinen vastaavanlaatuinen yritys, Silent Death kampanjani hyytyi osittain tästä syystä. Niinpä pidinkin huolen etukäteen, ettei MechaZonelta puuttuisi toinen toistaan epämääräisempiä hahmoja, joita olisi mahdollisimman vaikea lokeroida hyvä/paha/mikäikinä. Kun pelaajat alkavat puhutella ei-pelaajahahmoja etunimillä, olet oikeilla raiteilla.



MechaZone -pilotteja ei valita sotilaallisen kurin ja aloitekyvyttömyyden perusteella - siksi sieltä löytyykin miljoona kertaa mielenkiintoisempia [ja omituisempia -Mx] tapauksia kuin tyypillinen kapiainen.

Juonessa on syytä pitää potkua yllä. Jos pelaat Wing Commanderia, voivat sivupätkät olla suhteellisen tyhjänpäiväisiäkin, sillä pääasiana on kuitenkin lentää "simulaattorilla". Roolipelissä on sen sijaan mukavaa, että taistelutehtävien välillä pelaajat tekevät muutakin kuin metsästävät entistä parempia turbo-osia panzereihinsa ja kuuntelevat pelinjohtajan yksinpuhelua.

En aio tässä paljastaa MechaZone 223:n juonenkäänteitä, mutta ensimmäisen sarjan "A Tale of 1001 Days" yhteenveto ilmestyy pian tämän lehdykän jälkeen, kiinnostuksen määräämässä painoskoossa..

## R.I.P.

Hahmoilla on taipumus kuolla tämänkaltaisessa pelissä. Tiettyyn pisteeseen asti se on hyvä asia ja luo oikeaa henkeä peliin. Älä pelkää tappaa hahmoja tarpeen vaatiessa. Liika kuolleisuus kuitenkin lamauttaa pelin, eikä mikään pitkäjänteisempi juonikuvio pääse kunnolla etenemään.

Pienellä kokeilulla johonkin kompromissiin varmasti päästään, mutta ota alku varovaisemmin ja kuuntele pelaajien mielipiteitä.



*Norton Swell*

## Options

Mikään ei tietenkään pakota pelaamaan zone-pilotteja. Päinvastoin, toivottavasti tästä maailmataustasta löytyy riittävästi virikkeitä myös muunlaisten pelien vetämiseen.

Tässä vihossa olevilla tiedoilla kuitenkin pystyy pelaamaan vuoden 073NT tapahtumia pääsääntöisesti. Mikäli kiinnostusta löytyy, voin tehdä yhteenvetoja myös myöhempien aikojen käänteistä, jahka ne selviävät.

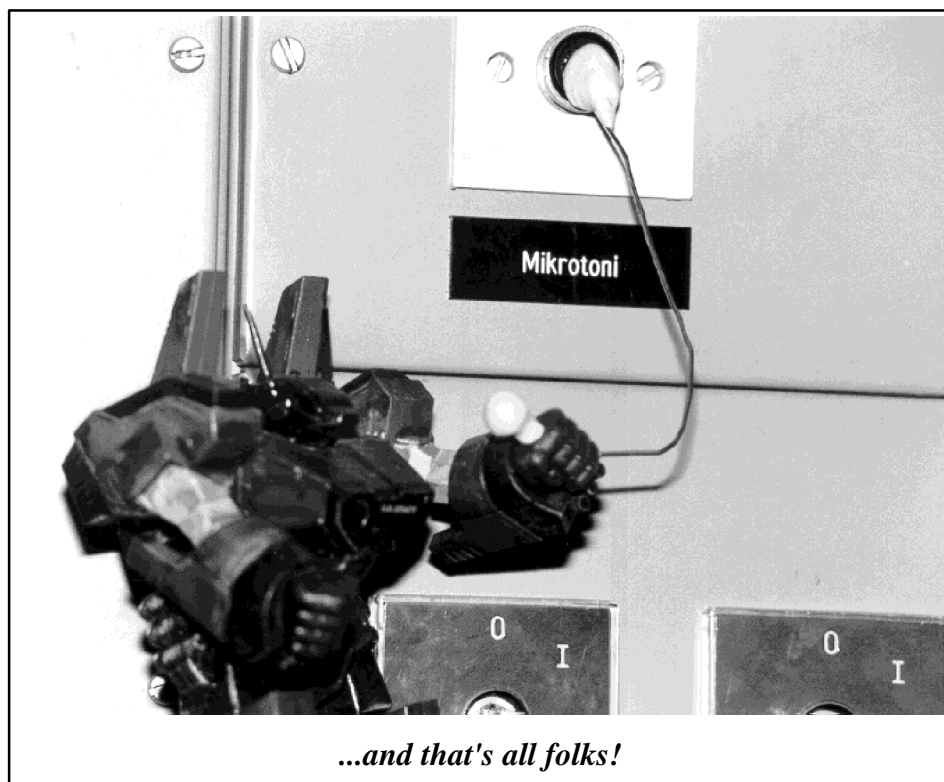
Hauskoja pelejä.

*Norton nauttii asemastaan kuninkaallisena inkvisiittorina. Hän löytää valtionvastaista toimintaa, virkavirheitä ja sääntörikkomuksia mistä ikinä viitsikään etsiä. Kun Swell kulkee myhäillen partaansa ja sikariaan tuprutellen, joku piruparka löytää itsensä piakkoin uudelleenkoulutusleiriltä.*

*Hän nauttii suunnattomasti työstään ja rakastaa henkistä kidutusta sekä silkkaa pottuilla enemmän vain itseään.*

*Swell toimii myös suurvisiiri Ylnon käsikassarana, mutta toisin kuin Ylno, ei ole juurikaan patriotti sisimmässään.*

*Swell on näyttäytynyt MZ223:lla pari kertaa tarkkailijana.*



*...and that's all folks!*