

gwiazdny pirat

niezbędnik miłośnika RPG

FOT. GRZEGORZ BOBROWSKI



STAĆ! TU STALOWA POLICJA

A TAKŻE: **AGREGAT ALIGIERSKIEGO** | **KONWÓJ** | **AVANGARDA 2012**

SPIS TREŚCI

NEUROSHIMA:

- 4 TORNADO RELOADED
- 11 URLOP PUŁKOWNIKA CALLAHANA
- 12 ZDECHŁO, A SIĘ RUSZA
- 17 AVANGARDA 8

TACTICS:

- 21 POKAZY I TURNIEJE
- 22 SKLEPY
- 23 STALOWA POLICJA
- 27 STALOWA POLICJA W INNYCH FRAKCJACH
- 31 PANCERZE, ŁATY, PANCERNE PŁYTY
- 33 LOG ZMIAN ZASAD W EDYCJI 1,5

GRY PLANSZOWE:

- 38 STRATEGIE W „KONWOJU”
- 43 TANIEC TANCERZA

NA OKŁADCE:

Posterunek z pancernem Stalowej Policji, fot. Grzegorz Bobrowski



STALOWA POLICJA DO NEUROSHIMY TACTICS



TAKTYKA W KONWOJU



AVANGARDA 8



PÓLMARTWE BESTIE W NS



RAFINERIA W WARSZAWIE

WSTĘPNIAK

No i lipiec mamy za sobą. Trwa szczyt sezonu konwentowego, czas, w którym człowiek żałuje, że bilokacja dana jest tylko świętym, a i to jedynie podobno. Tydzień w tydzień odbywają się świetne imprezy, a nieraz okazuje się, że się na siebie nakładają i trzeba bezlitośnie ciąć listę miejsc, o które warto zahaczyć. Przykład pierwszy z brzegu? Fan postapokalipsy musiał się rozdzielić chociażby w pierwszy pełny weekend miesiąca, kiedy w Będzinie trwały Ziemię Jałowe, a jednocześnie w Warszawie ruszała I Noc Postapokalipsy. A co jeśli dodamy pozakonwentowe atrakcje: festiwale muzyczne, „wycieczki o charakterze turystyczno-krajoznawczym i wypoczynkowym” i inne bezlitosne pochłaniacze wakacyjnego czasu?

Ten nawał ciągle trwa i nie skończy się jeszcze przez kilka tygodni. Ciekawy jestem, czy znajdziecie w nim czas na klasyczne, erpegowe granie. W końcu wakacje to także czas zamkniętych klubów, graczy w rozjazdach i upału, który uniemożliwia wytrwanie kilku godzin w zamkniętym pomieszczeniu.

Z drugiej strony otwiera się parę ciekawych, erpegowych opcji. Sesja w lesie. Sesja przy ognisku. Nocne granie pod gwiazdami. Jedźmy dalej: Blair Witch na żywo, czyli sesja grozy: nocą, w puszczy. Neuroshima na żywo dzięki różnym ruinom, których nie brakuje chyba w żadnym mieście. Szczęki na żywo, czyli nadbałycka sesja... hmm.

Zawsze jest też opcja zrobienia kroku dalej i zagrania w rolpleje na żywo. Szczyt fantastycznych imprez przynosi też wysyp gier terenowych, LARPów i fabularyzowanych strzelanek: trochę ruchu dla ciała, trochę stawy dla erpegowego ducha.

Tak dochodzimy do punktu wyjścia: tak mało wakacji, tak dużo zaręczonych rzeczy do zrobienia. Super, jeśli w przerwie między jedną a drugą znajdziecie chwilę na najnowszy numer Gwiezdnego Pirata!.

Rafał Szyma



WIĘŚCI Z FRONTU

Gorąca premiera: Ukazała się nowa armia do Neuroshimy Hex: The Dancer.

Jej autorem jest Rustan Hakansson, fan gry.

Jeszcze gorętsza premiera: Wyszła także „Stalowa Policja” do NS Tactics.

Zestaw dodatkowy zawierający 5 modeli, w tym oddział trzech funkcjonariuszy w pancierzach, płk. Calahan oraz Wardog.

Premiera „Bohatera Maxx” nastąpi w sierpniu.

Daliśmy sobie jeszcze trochę czasu na dopracowanie materiału.

Akcja „Moloch zajmuje Warszawę” zakończona.

W jej ramach odbyły się trzy imprezy, świetne co do jednej.

„Lords of War”, fanowska, neuroshimowa gra planszowa działa.

Grzelich i Irth szturmują nią konwenty.

Śladami „Molocha: Ucieczki z Miasta Maszyn”?

Michał „Kratistos” Laskowski otrzymał wyróżnienie w konkursie Quentin 2012 za neuroshimowy scenariusz pt. „Eksodus”.

AGREGAT ALIGIERSKIEGO



NEUROSHIMA



TORNADO RELOADED

TEKST: RUDOLF ALIGIERSKI
ILUSTRACJE: TOMASZ JĘDRUSZEK

**Pamiętacie może taki serial "Quantum Leap"?
Puszczany w Polsce jako "Zagubiony w Czasie",
ostatnio TawernaRPG w newsach wspominała coś że
mają robić film na podstawie serialu - mniejsza z tym...**

Otóż główny bohater w wyniku nie do końca udanego eksperymentu z podróżowaniem w czasie skacze z ciała do ciała w różnych epokach, na początku każdego odcinka patrzy w lustro i widzi cudzą twarz, próbuje się szybko zorientować kim właściwie jest i co ma zrobić, po czym "naprawia" historię (między innymi pomógł ułożyć słowa "Peggy Sue", nauczył małego Michaela Jacksona moonwalka, pomógł zwalczyć rasizm na południu Stanów itd...).

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Czytając w podstawowym podręczniku Neuroshimy opis działania Tornado właśnie tak sobie to wyobrażałem - ktoś trafia do cudzego ciała (pojawiają się tam bodaj słowa, że ktoś wcielił się w świadka eksplozji dość blisko epicentrum i czuł dokładnie to co on czuje). Ponadto mamy opis tego skrytobójcy uzależnionego od Tornado, który "zabija twoich wrogów zanim się urodzą". Podobnie jak wiele podobnych ramek z podręcznika można traktować to mniej lub bardziej poważnie - taki urok Neuroshimy (mnie osobiście najbardziej inspirowa zawsze ten fragment o Skittlesach). Są mistrzowie u których Tornado rzeczywiście przenosi w czasie, są tacy u których tylko ma się krótką wizję (niczym mózg przetwarzający przez sen kawałek przedwojennej gazety który musnęło się wzrokiem i nie zwróciło uwagi, czy przedwojenny film który leciał gdzieś w tle) aż po tych, dla których tornado to narkotyk silnie autosugestywny gdzie po przebudzeniu ludzie mają wrażenie że cofali się w czasie ale tak na prawdę przez godzinę turlali się we własnej ślinie. Ostatni numer "Gwiezdnego Pirata" zawierał krótki felieton o tym, jak rzadko eksploatowana jest Stalowa Policja - to po części skłoniło mnie do zastanowienia się nad Tornado, którego nigdy nie użyłem w innej roli niż jako waluta. Dodajmy jeszcze filmy o T-800 gdzie formalnie rzecz biorąc maszyna cofała się w czasie, żeby zmienić historię. Liźnijmy trochę Wikipedii - warto poczytać o jakichś ikonach,

POCZĄWSZY OD TEGO NUMERU PIRATA RUSZAMY Z NOWYM CYKLEM PRZEZNACZONYM DLA NEUROSHIMOWYCH MISTRZÓW GRY. ZNAJDZIECIE W NIM ZAWSZE ROZBUDOWANY, MODULARNY SCENARIUSZ PRZYGODY ZAINICJOWANY PRZEZ KRÓTKĄ, PROSTĄ ZAJAWKĘ. RUBRYKĘ PROWADZI RUDOLF ALIGIERSKI.

ojcach-założycielach współczesnej informatyki (do wyboru do koloru: Steve Jobs, Bill Gates, Linus Torvalds, Jon 'maddog' Hall, Douglas Engelbart, Leonard Kleinrock i tak dalej wystarczy wpisać "computer" albo "pc" i dalej wyszukać nazwiska).

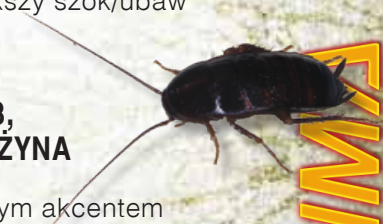
Tak przygotowani możemy rozpocząć przygodę z wątkiem podróży w czasie. Do rozpoczęcia przygody potrzebujemy trzech rzeczy - OSÓB (NPC świata Neuroshimy którzy nakłonią drużynę do pogoni za maszyną w odmętach czasu), MIEJSCA (czy też bardziej narzędzia zbrodni - laboratoriów w których Moloch wysłał swojego agenta w przeszłość) i MOTYWU (poważnie zakładacie że OSOBY powiedziały prawdę, a MIEJSCE jest na prawdę miejscem? Co wy? Od wczoraj w Neuro gracie? MG musi wiedzieć co stało się naprawdę). Wspomniałem wcześniej że każdy MG ma swój pomysł na Tornado i będzie miało to bezpośredni wpływ na wygląd tych trzech czynników - teoretycznie wszystkie trzy mogą być konsekwentne i zgodne z tym w co wierzy MG, ale zachęcam do wymieszania bo im bardziej

zakręci się graczom tym większy szok/ubaw będą mieli pod koniec.

ZACZNIJMY OD OSÓB, KTÓRE SPOTKA DRUŻYNA

- mogą być to fanatycy z silnym akcentem Salt Lake City święcie wierzący w to, że Moloch już od lat wysyła swoich agentów w przeszłość. Mogą nie mieć nawet na to solidnych dowodów, ale przecież ich nie potrzebują... Co więcej mogą drużynę złapać w zasadzkę i przymusić ich do wzięcia udziału w tej "misji". Wcale nie muszą być przyjaźni. W skrajnych wypadkach ta "misja" może być albo czymś w rodzaju "chrztu" w wierze tej sekty, lub wręcz ofiarą (mnisi nie zakładają że bohaterowie się wybudzą z narkotycznego snu). Mogą zaciągnąć graczy do mrocznych ruin katedry i tam będzie miało miejsce zdarzenie (klimaty Fallout Hubologięści a "Katedra" Bagińskiego)

- agenci Alluvacha. Mało mówią, są konkretni, wiedzą co należy zrobić więc to robią, płacą w dobrych gamblach. Cała procedura

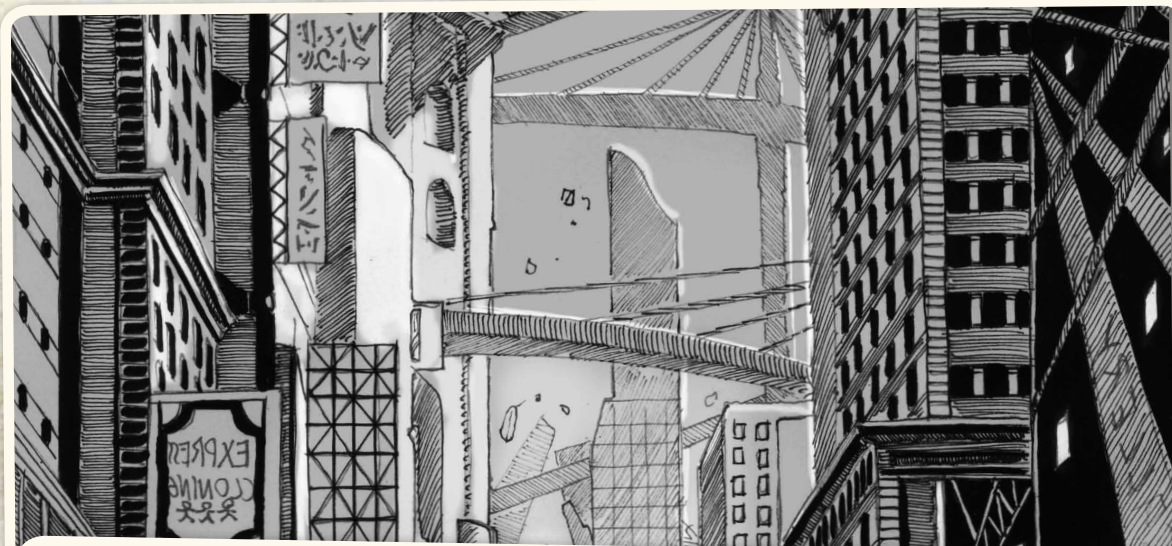


NEUROSHIMA



AGREGAT ALIGIERSKIEGO

NEUROSHIMA



jest czysta i sterylna, Tornado jest dozowane w formie serum dożylnie w stałej dawce by utrzymać ich w tym stanie aż nie skończą, aparatura medyczna pilnuje żeby nie zesзли. Cena jest taka, że nie zadaje się pytań - jeśli płacą Ci działem przeciwpiechotnym i skrynią pocisków - nie zadajesz pytań tylko robisz co chcą choćby to miałyby być chłanie własnych szczyn...

- naukowcy posterunku. O mamuniu... Tu mamy cały wachlarz. Od idealistów, którzy na prawdę w to wierzą, poprzez desperatów ("próbowaliśmy już wszystkiego"), aż do badaczy o otwartych umysłach ("formalnie rzecz biorąc nikt nie zbadał dokładnie relacji reakcji biochemicznych w Tornado do fal mózgowych oraz zestawili z badaniami o fizyce temporalnej...") do tego można dorzucić porucznika przekonującego graczy o obowiązku wobec ojczyzny i wojskowym posłuszeństwie

- Las Vegas mafioso z poczuciem obowiązku i resztkami sumienia (albo walniętym ekscentrykiem) "dobra, wiem że Blaszkak coś kombinuje ale przeca nie wyślę swoich ludzi... A co mi tam, mam lepszy dzień, trochę Tornado na magazynie znajdę jakichś ćpunów partaczy do brudnej roboty i będę miał czyste sumienie"

- całkowity brak osób? Czemu nie! Jeśli drużyna lubi przyćpać może warto dać im kupę Tornado. Zażyją i ockną się w środku akcji.

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Stoją w jakimś magazynie w kółku słuchając jakiegoś faceta - wygląda na korporacyjnego, łysiejącego księgowego z ciężkim karabinem szturmowym w ręce. Wszystko wskazuje na to że jest w połowie przemowy. "...i tak właśnie rozwalimy blaszaka. Jakies pytania? Pamiętajcie Panowie (mimo że w pokoju są ze trzy kobiety - również z karabinami) Posterunek na was liczy! HuAh!" Po czym zwróci się do jednego z graczy "Wszystko w porządku szeregowy Barnes? Przed briefingiem twierdziłeś że czujesz jakby coś cię wypierało, jakby się trip na Tornado kończył. Dasz radę dotrzymać nam kroku w akcji? Pamiętaj że nie możesz narażać tego ciała, nie jest twoje!"

- frakcje. Jeden z bardziej płodnych pomysłów potencjalnie prowadzący do setek konsekwencji fabularnych, ale też trudniejszy w prowadzeniu. W "Terminatorze III" dowiadujemy się iż nie ma komputera który da się zniszczyć, nie ma wtyczki którą da się wyciągnąć, Skynet jest siecią infekującą setki komputerów osobistych, mózgiem wielkości kontynentu. W serialu "Sarah Connor Chronicles" poznajemy kilka T-1000 (lub T-1001 to nie zostało wyjaśnione), które walczą ze Skynetem i to nie dlatego, że zostały przeprogramowane, tylko dlatego że same doszły do wniosku że mają inną wizję przyszłości. W "Battlestar Galactica" Ósemki i Szóstki nie dzielają poglądów Jedynek na temat konieczności całkowitej anihilacji

gatunku ludzkiego. W podręczniku podstawowym do Neuroshimy jest rycina przedstawiające oddalone od siebie ośrodki/fabryki/elektrownie połączone kilometrami przewodów. Moloch nie jest monolitem. Być może bohaterów graczy porwą maszyny, ale nie po to by ich krzywdzić, lecz by sprowadzić do tajnego laboratorium. Tam oprowadzi ich hologram kobiety ("Terminator: Ocalenie") wyjaśniając delikatnym i niemal hipnotyzującym głosem: "Moduł taktyczny S.A.L. podjął decyzję o wysłaniu maszyny typu T.X.X.R.HomoSapiensHybrid zwanej przez ludzi Trupiakiem w przeszłość celem zmiany historii. Nie skonsultował decyzji z Modułem Analizy Ludzkiej Psychologii Zbiorowej, Filozofii i Motywacji (w skrócie ALPeZeFieM). Wierzmy, że może to doprowadzić do zaniknięcia wariantu rzeczywistości w której istniejemy. Istnieje 87,6% prawdopodobieństwo zgodności Heglowskiej koncepcji tezy i negacji oraz paradoksu dziadka z założeniami fizyki temporalnej. Waszym zadaniem jest zapobiec zmianom w historii inaczej przestaniecie istnieć. Koniec przekazu, zapraszam serdecznie do komory narkotycznej. Istnieje 49,9% szans na powodzenie przy zastosowaniu specyfiku znanego jako Tornado". Tu po zakończeniu przygody możliwości są setki: może się okazać że gracze zdobędą sojusznika dla ludzkości w postaci autonomicznej frakcji Molocha, może się okazać że od samego początku mieli wszczępy i byli po prostu szpiegami

Molocha (dobry pomysł na zakończenie kampanii z postaciami które zbyt urosły w siłę), może się okazać że to wszystko to tylko badania Molocha na temat ludzkiej psychiki i łatwowierności, lub pranie mózgu, ku rozczarowaniu wszystkich może się też okazać że po zakończeniu zadania ALPeZeFieM się uśmiechnie, podziękuje, spakuje i wróci do domu... Ciekawym urozmaicheniem jest ALPeZeFieM będący w rzeczywistości AI katalogu i zbiorów elektronicznych jakiejś sporej biblioteki.

DRUGIM ELEMENTEM JEST MIEJSCE

Nie chodzi tu o lokację w której będzie rozgrywać się przygoda - od tego jest google maps i image stock. Chodzi bardziej o lokację stanowiącą dowód na to, że Moloch istotnie wysłał coś w przeszłość. Pośrednio chodzi też o sposób w jaki przestał coś w przeszłość (niekoniecznie fizyczną maszynę):

- brak. Rzecz najoczywistsza ale wbrew pozorom najtrudniejsza. Jak wprowadzić atmosferę w której gracze wątpią, ale nie zaryzykują kompletnej niewiary? Nie ma żadnych dowodów na to, że Moloch cofnął się w czasie, lecz mimo ty wszyscy zaklinają się i wierzą że tak było. Fanatycy rwą szaty, naukowcy pokazują wahania meteorologiczne sprzed tygodnia, traperzy pokazują przepalone liczniki Geigera, teoretycy ciskają

NEUROSHIMA



GREGAT LIGIERSKIEGO

w graczy wielkimi tomidlami o teorii czasu i zakrzywień czasoprzestrzennych... Wszyscy oprócz graczy wierzą i wiedzą. Tylko że nie ma śladu dowodu fizycznego.

- sterylne laboratorium. Dużo monitorów pokazujących filmy dokumentalne z danego okresu, monitory wyświetlające datę, ściany niemal wytapetowane urywkami gazet. Wszędzie zaawansowana technologia i jedno pomieszczenie całkowicie puste (jak widać przez szyby z korytarza) ale zamknięte na klucz. Prezentując coś takiego podejmuje się ryzyko, że gracze zamiast skupić się na poważnym problemie, zaczną zrywać wszystko do betonu krzycząc jak szaleńcy "GAAAAAMBLEEEEE!!!"

- wielka dziura w ziemi niczym lej po bombie, w której w dodatku od czasu do czasu błyskają się jakby zwarcia i widać jakby cień innego miasta w parze syczącej z jednej z przerwanych rur, czy w błyskach elektrycznych... Mocno zajęddza "Terminatorem"

- promień do nieba, wielki nadajnik, kilka zmontowanych masztów całych w antenach. Być może Moloch wcale nikogo nie wysłał, lecz manipuluje przekazem telewizyjnym by dodawać podprogową wiadomość w reklamie telewizyjnej puszczonej w 1960 roku? Cofnięcie się w czasie i dezaktywowanie stamtąd przekazu jest większym wyzwaniem niż "cofnij się i zabij gościa który zachowuje się jak maszyna". Oczywiście jest niebezpie-

czeństwo, że gracze wymyślą jak zniszczyć anteny w tych czasach i wprowadzą plan w życie zamiast się cofać. Cóż... Łowcy, Kurczaki, Transportery i Juggernauty w ilości około sztuk stu. Jakież pytania?

- elektrownia pośrodku ziemi niczyjej. Z jednej strony oddalona od linii frontu Molocha, z drugiej solidnie (ale bez przesady) chroniona przez maszyny. Wszelkie pomiary wskazują że powinna produkować GIGANTYCZNE ilości energii, ale nigdzie nie jest transmitowana. Moloch musi podtrzymywać taki przekaz energetyczny żeby utrzymać swojego agenta w przeszłości. Tutaj można zastosować motyw "wy sztachnijcie się Tornado i opóźnijcie puszkę, a my w tym czasie będziemy sabotować elektrownię"

- w filmie "Kate i Leopold" pojawił się motyw podróży w czasie, która nie wymagała maszyn czy energii. Wystarczyło w precyzyjnie określonym momencie skoczyć z określonej wysokości. Być może ktoś ma nagranie jak Moloch spycha swoje maszyny, lub agentów z pewnej wysokości, ale nie rozplaskują się o ziemię tylko znikają gdzieś w połowie lotu. Nie można skorzystać z tej samej drogi, bo kanał już się zamknął

- serial "Doctor Who" jest praktycznie całkowicie poświęcony podróżom w czasie. Głównym założeniem jest że czas nie jest linearny, lecz przypomina bazgroły trzylatka. Można przeskoczyć w miejscu gdzie się

przecinają, ale co jest najważniejsze - przyczyna nie poprzedza efektu, lecz multum przyczyn miesza się w chmurze efektów. Być może Moloch do skakania w czasie wykorzystuje obcą technologię (jeśli tylko MG uznaje kosmitów) która "spadła z nieba". Być może Orbital uzbrojony jest w miotłę laserową do czyszczenia nieba i zahaczył o jakiś statek który akurat się reperował na Ziemskiej orbicie. Być może wspomną o tym w audycji co będzie prologiem do sesji...

- w końcu odpowiedź na pytanie nie jak, ale po co Moloch się cofa? Może chce wpłynąć na jednego z ojców-założycieli informatyki żeby zmodyfikowali swój projekt, może chce przyspieszyć rozwój technologii (motyw ze starego "Battlestar Galactica" gdzie popychali rozwój ludzkości żeby za 100 lat dała radę Cylonom poprzez pokazanie hitlerowskim naukowcom jak udoskonalić V2), może zatrudnić się jako inżynier w jednej z tych firm i już pierwszym komputerem wprogramować polecenia które potem przyczynią się do przyspieszenia buntu maszyn, może zmienić nieco założenia działania Internetu... Tutaj na prawdę godny polecenia jest serial "Sarah Connor Chronicles"

TRZECIA RZECZ - MOTYW

Odpowiedź na pytanie "co tak naprawdę właśnie się stało?". Wszyscy twierdzą, że Tornado cofa w dzień wybuchu wojny, ale

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

totalną inepcją - coś wewnątrz czegoś wewnątrz czegoś... Ale ok, pomysły konkretne:

- gracze byli podpięci do aparatury i kroplówek, utrzymywano ich na haju tak długo aż skończyli zadanie, byli pokryci elektrodami mierzącymi ich sygnały życiowe. Może wcale nie chodziło o zmianę historii tylko naukowcy badali samo Tornado, albo wręcz ludzkie skłonności do autosugestii czy prania mózgu (pytanie czy intencje naukowców były szlachetne czy może były to marionetki Molocha). Może te telewizory z newsami miały właśnie taki cel? Może chciano sprawdzić czy da się tak zmanipulować narkomana by pominął silne przeświadczenie że narkotyk przenosi go w dzień wybuchu wojny? Może po prostu testują nowe, silniejsze Tornado

- jest to rodzaj inicjacji, test zaufania do organizacji do której próbują się dostać, "chrzest" jakiejś sekty której wiara kręci się wokół podróży w czasie bądź Tornado

- są sobie mafiozi którzy urządzają safari i polują na ludzi. Może tutaj jakiś ekscentryk z beczką tornado urządził szoła, ludzie za lustrami weneckimi albo przed monitorami z life-feedem.

- porypany maniak wymyślił że wypierze drużynie mózgi chcąc ich przekonać do bzdurnego konceptu że można zmieniać przeszłość kawałkiem węgla medycznego.



nagle siedzisz sobie w 1980 roku w barze i gadasz ze Stevem Jobsem. Kwestia dawki? Ktoś amfy dosypał? Może Moloch cofając się w czasie zredefiniował pojęcie "początku wojny", a Tornado jest samospełniającą się przepowiednią (efektem wojny który cofa do jej początku)? Z drugiej strony jak czarna

tabletką, trochę chemii może w ogóle cofać kogokolwiek w czasie? Kolejna kwestia dotyczy tego czy w ogóle da się zmienić historię, zmienić cokolwiek w czasie? Czy fakt, że ktoś się budzi i wszystko jest tak jak było to znaczy że się udało bo zapobiegł zmianom które planował Moloch? Tu można zrobić

AGREGAT ALIGIERSKIEGO

Nasłuchuje co mamrocą na haju i jeśli na przykład wysadzą podczas pościgu za maszyną pół wieżowca, to zanim się rozbudzą, on także wywali kilka pięter ruin pobliskiego wieżowca - budzą się i nagle nie ma kawałka wieżowca którego widzieli dokładnie kiedy zasypiali. Łoooo!

- prowadzono kiedyś badania polegające na tym że szczury wrzucano do wody w gładkim naczyniu, trochę pływały ale po około godzinie tonęły. Potem dano im koło 55 minuty deseczki żeby miały się czego chwycić i unosić na wodzie. Wrzucono je ponownie tym razem nawet nie myśląc o deseczce a mimo to szczury przetrwały na powierzchni dziesięciokrotnie dłużej niż utonęły. Może Moloch chce sprawdzić czy fałszywa nadzieja jest w stanie podnieść wartość bojową ludzi i w jaki sposób miazdżyć ich nadzieje.

- motyw trochę do melancholijnej rdzy czy rtęci rodem z Salt Lake City. Tornado spada z Nieba, jest Boskim Darem by pomóc ludziom przetrwać. Nie naprawią od razu wszystkiego, ale będą mogli pilnować by się nie pogorszyło. Siła wyższa zdecydowała że przenieśli się w inny dzień niż sąd ostateczny bo byli tam potrzebni w danej chwili, ktoś musiał naprawić rzeczywistość. Jest jak napis na papierosach że powodują raka - kiedy wciąż i wciąż będziesz widział ludzi przed wojną i początek wojny dwa razy się zastanowisz zanim podniesiesz rękę na bliźniego. Silny wątek duchowy/metafizyczny/filozoficzny.

Ewentualnie dorzucamy trochę stali i uznajemy że to Orbital rozpyła nad ziemią Tornado które powstało w ich laboratoriach

- ryzykowne, ale jak mawiają Volcanie (Star Trek) - jeśli żadna z prawdopodobnych opcji nie jest właściwa, to cokolwiek pozostaje, niezależnie od tego jak jest nieprawdopodobne, musi być prawdą - Tornado na prawdę cofa w czasie. Rzeczywistość zostanie ocalona, ale pewne subtelne zmiany w niej zajdą. Założmy że przylepiał do nich elektrody łysy naukowiec kole 80-tki, ale w czasie tripa zaczepili jakiegoś faceta (opóźniając jego przejście przez ulicę o 30 sekund), albo wyciągnęli niemal sprzed pędzącego tramwaju rudzielca z kwiatami i pierścionkiem w ręce, albo podali komuś książkę o zaawansowanej fizyce, którą upuścił i nie zauważył. Budzą się i okazuje się że nad nimi pochyla się ruda pani doktor (realnie wnuczka ocalonego albo prawnuczka) i mówi że wszystko się udało, ale eksperyment był strzałem w ciemno i póki co nie odnotowali żeby cokolwiek się zmieniło więc są sceptyczni co do rezultatów. Może się też zdarzyć, że gracze pogorszą sytuację.

Moja ulubiona kombinacja to Fanatycy+Puste sterylne laboratorium+porypany maniak z subtelnym elementem "rudej pani doktor" na sam koniec

przygody żeby zasiać w graczech ziarno wątpliwości. (Na przykład patrol Posterunku mijany niczym random encounter na początku sesji to dwóch facetów z włoskim akcentem, nagle się okazuje że ten sam patrol mijany później to włoch i ruda laska zaciągająca z irlandzka - przypadek? albo po prostu zwykła zmiana warty...) Aczkolwiek jako MG wierzę, że Tornado można zmienić przeszłość i nie obchodzi mnie że to bez sensu ;)



OPOWIEŚCI PUSTKOWI

URLOP PUŁKOWNIKA CALLAHANA

TEKST: PIOTR HARASZCZAK
ILUSTACJE: PIOTR FOKSOWICZ

Znasz takich ludzi, którzy myślą, że urlop to rodzaj poważnej choroby, która na dwa tygodnie wyłącza cię z życia. Rozumiesz, wylegiwanie się na plaży, możliwość wyspania się każdego dnia do woli, czy moczenie zadka w basenie po prostu nie jest dla nich.

Taki gość cały czas musi być na służbie i kiedy w jego robocie następuje jakiś przestój, wydaje mu się, że to koniec świata. Wszystko go swędzi, łapie duszności, bóle głowy i ma nieodparte wrażenie, że zaraz się udusi. Taki gość ma osobowość rekina. Po prostu cały czas musi robić to co w czym jest najlepszy. Tak w skrócie ma się sprawa z Callahanem. O tak, to prawdziwy żartacz.

W Stalowej Policji znalazł dla siebie przyjemną ostoję. Razem z chłopakami w ciężkich pancerzach planuje kolejne akcje, a następnie realizuje



je ze zgubna dla przeciwnika precyzją. Jest zadowolony z życia, tak długo, jak długo nad jego łbem świszczą kule, jak rozkminia słabe strony przeciwnika, jak wybiera się na samotne zwiady. O tak. Puki organizuje i realizuje jest gościem szczęśliwym i spełnionym.

Przychodzą jednak takie momenty, kiedy ekipa Stalowej Policji też ma ochotę odpocząć od codziennych silnych dawek adrenaliny. Bywa, że po czwartej robocie z rzędu chłopaki potrzebują odsapki, a przynajmniej solidnego przeglądu w warsztacie. Trzeba wydobyć piasek z łożysk, wymienić hydrauliczkę, załatać dziury po kulach, wymienić przeciążoną elektronikę. Jednym słowem przestój technologiczny – czas przeglądów, napraw i możliwość odpoczynku.

Callahan już dwa dni później ma gorączkę i potworną chciwą na rozwałkę. Zaczyna się

choroba odstawienia, więc zabiera część swojego sprzętu, pakuje się na wóz i jedzie w stronę frontu. Na północ. Zawsze na północ. W końcu dociera do mobilnych baz Posterunku i na pewien czas świadczy im swoje usługi. I muszę powiedzieć, że cholernie go tam lubią i bardzo dobrze znają. Szybko potrafi rozeznaczyć się w sytuacji i przygotować ambitne uderzenie, celne uderzenie w kluczowy punkt danego odcinka frontu.

Oczywiście nie robi tego za darmo. Po pierwsze, to jedyny sposób na to, by nie trafił go jasny szlag. A po drugie, Posterunek płaci mu za usługi sowitymi gamblami w postaci sprzętu zgarniętego z rozbitych maszyn Molocha – to cała masa fragmentów pancerzy, elektronika, podzespoły, broń. Callahan zabiera wszystko to, co może nadać się do naprawienia uszkodzonych w bojach pancerzy Stalowej Policji. Po trzecie w końcu – tylko na froncie można zebrać dane na temat najnowszych pomysłów Molocha, na temat zmian w jego uzbrojeniu, w organizacji taktyki ataków i obrony, oraz najnowszej kolekcji maszyn.

Callahan jest zatem gościem, który nie jest w stanie usiedzieć na tyłku. Jego nadpobudliwość ruchowa i niewyczerpane zasoby energii są zmurą dla jego podwładnych, ale także przynoszą Stalowej Policji wymierne korzyści. Kiedy więc przychodzi czas remontu i reorganizacji, Callahan sam z siebie, w ramach urlopu, decyduje się wyruszyć w podróż na północ. Zawsze na północ.

NEUROSHIMA

TECZKA ŁOWCY

Tekst pierwotnie opublikowany w serwisie Polter.pl

NEUROSHIMA



ZDECHŁO, A SIĘ RUSZA!

TEKST: MICHAŁ ROMANIUK
ILUSTRACJE: FLONDCRACKER

Kiedyś tam, dawno temu opracowałem kilka ciekawych zwierzątek, których obecność w uniwersum w moim odczuciu była pożądana. Tekst stary, ale całość i tak dopasowana do mechaniki 1.5. Grafika znaleziona w odmętach internetu. Podoba mi się. Autor to niejaki Fiendcracker.

ZOMBIAKI

Wiesz, to o czym teraz będzie mowa ma tak na prawdę niewiele wspólnego z tym, co przed wojną nazywano „zombi”. Wcześniej był to ożywiony trup bardzo często występujący w filmach. I tylko w filmach.

Współczesne zombiaki to rzeczywisty koszmar. To przyczyna licznych dezercji z Frontu, to powód wielu załamań nerwowych. Bo widzisz, dzisiejsze

TECZKA ŁOWCY

zombi rzadko można spotkać poza Frontem. Zdarza się to co prawda, ale sporadycznie.

Domyślasz się już o czym chcę ci powiedzieć?

Zaczęło się od porwań ludzi, potem okazało się, że Moloch potrafi czytać w ludzkich mózgach, potem pojawiły się efekty badań nad łączeniem ludzkich tkanek z technologią. Tak narodziły się Juggernauty, mobilne autonomiczne bazy i podobne im konstrukcje. Ale wszystkie te maszyny łączyła jedna wspólna cecha – ludzki pierwiastek zawierał mózg, czasem, jak to ma miejsce w przypadku Juggernautów, więcej, że tak powiem, „ciała”. Ale zawsze był mózg, pełniący funkcję jednostki dowodzenia.

Potem wydarzyło się coś przerażającego – maszyny zaczęły porywać nie tylko żywych ludzi. Zaczęły zbierać trupy. Im było obojętne, czy to tylko ramię urwane eksplozją, czy korpus bez nóg czy całe ciało. Żołnierze byli przerażeni do tego stopnia, że bali się wyruszać do bitew. Wcześniej, jak maszynki porywały żywych, śmierć w razie potrzeby była ucieczką. Po tych wydarzeniach śmierć stała się jeszcze gorsza – nie wiedzieliśmy po co Molochowi ciała naszych towarzyszy.

Do pewnego momentu. I powiem Ci, od tamtego momentu życie na Froncie stało się gorsze niż Piekło.

Pojawiło się coś, co nazwaliśmy „zombi”.

Wyobraź sobie ludzki korpus, bez głowy, z wzmocnionymi technologią ramionami, mogącymi wydłużać się nawet do 3 metrów, zakończonymi silnymi czepliwymi paluchami. Wyobraź sobie taki korpus na pajęczych, stalowych nogach lub na podwoziu z gąsienicami, zaprogramowany na „znajdź i zniszcz”. Nie wiadomo w co strzelać, nie wiadomo jak to zniszczyć, bo nawet po trafieniu rakieta rozerwane fragmenty nadal się poruszają. Wyobraź sobie jak taki korpus na pajęczych nogach włazi na pancerny pojazd, wrywa wąż i dostaje się do środka. Wyobraź sobie coś takiego zrywające zasieki i dostające się do okopu. Wyobraź sobie, że na nadgarstku ramienia, które sięga po Ciebie, aby rozerwać Cię na strzępy, dostrzegasz zegarek swojego kumpla, który zginał przed tygodniem. Wiesz już dlaczego boimy się wyruszać na bitwy? Bo Moloch wpadł na pomysł, aby robić zombich.

Jak już wcześniej wspominałem, zombich spotkać można przede wszystkim na Froncie. Ale jest inny typ, który rozprzestrzeniany jest poza nim, na terenach oddalonych od bezpośrednich walk. Jak tam trafiają? A bo ja wiem? Może Moloch korzysta z Puszek Pandory? A może z mutków. Nie wiem, ale jedno jest pewne – w opuszczonych miastach, pośród ruin, w podziemiach i kanałach natknąć można się na, że tak powiem, „kuzynów” potworów z Frontu.

Różnią się przede wszystkim wyglądem, ponieważ najczęściej mają nogi zamiast podwozi. I mogą mieć głowy, ale to akurat nie jest regułą. Ich ramiona także są wzmocnione i także mogą się wydłużać. Dodatkowo cieleśka nafaszerowane są technologią – brudną i toporną. Te rzeczy mają bardzo mało wspólnego z cyborgizacjami z których korzystają ludzie. I muszę powiedzieć Ci jeszcze coś ważnego – zombi nie pojawiają się na jakimś terenie bez przyczyny. Zawsze najpierw się gromadzą, a potem atakują. Dużymi grupami. Podejrzewam, że gdzieś tam są małe laboratoria tworzone przez specjalnie zaprogramowanych Inżynierów Molocha, których jedynym celem jest produkcja tych... rzeczy. Nawet nie wiemy czym to cholerstwo się odżywia, o ile w ogóle się odżywia, albo czym jest zasilane.

Poradzę Ci coś – jak tylko zaczną znikać ludzie, a wcześniej zwłoki z miejscowego cmentarza, wiesz. Wiesz z tamtego miejsca i nie oglądaj się za siebie. Słyszałem już o kilku takich miejscach, które były tętniącymi życiem osadami, a po jakimś czasie zostawały tylko zgłiszczka pełne tych potworów. Jeśli nie zwiesz to zdechniesz i pewnie skończysz jako jedno z tych rzeczy, bo jak na razie nikt nie zna skutecznego sposobu na te twory.

Na szczęście pojawiają się one bardzo rzadko. I miejmy nadzieję, że częstotliwość spotkań z nimi nie wzrośnie, ale jak znam życie, to tylko płonne nadzieje.



TECZKA ŁOWCY

REGUŁY

Agresja: 20

Pierwsze spotkanie: Trudny test Morale (przerwanie)

Ruch: zombi z Frontu: na gąsienicach – 2m/segment; pajęczak – 4m/segment; zombi z ruin: 1m/segment.

Słaby punkt: nieznan; trafienia w napęd/nogi znacznie spowalniają potwora

Zręczność: 10 – 14

Percepcja: 6 – 10

Spryt: 5 – 9

Zaawansowanie programu: 0

Akcje:

Akcje za 1 sukces: uderzenie (rana Lekka)

Akcje za 2 sukcesy: pochwylenie – aby przezwyciężyć należy zdać Trudny test Budowy i poświęcić całą turę; zgniatacie (rana Ciężka) – ofiara musi być pochwycona

Akcje za 3 sukcesy: rozerwanie (rana Krytyczna) – cel musi zostać wcześniej pochwycony

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany krytyczne

Redukcja ran: 1 poziom (2 poziomy w walce wręcz)

Pancerz: ciężki na podwoziu; średni na pozostałych lokacjach

Ucieczka: brak

Kondycja: 20

Manewry: NIE

Uwagi: W każdej turze uderza i próbuje pochwylić. Jeśli pochwylenie zakończy się sukcesem – próbuje rozerwania. W razie braku sukcesów do wykonania manewru trzyma i zgniata. Nigdy nie atakuje wielu przeciwników. Jeżeli wyszło pochwylenie ignoruje ataki wielu przeciwników – nie broni się (trafienie o 2 stopnie łatwiejsze). Każdy dodatkowy sukces poświęcony w tej turze na trzymanie zwiększa poziom trudności uwolnienia się o 30% (w tej turze).

Niewrażliwy na drażnienia i lekkie rany.

Niewrażliwość Zombich rozpatruje się na samym końcu, po pancerzach i innych modyfikatorach. To diabelstwo naprawdę ciężko ubić bez czegoś cięższego.

GHULE

Nie mam pojęcia która to generacja. Nie wiem nawet czy to są rzeczywiście mutki, ale słyszałem różne opinie. Ktoś mi mówił, że to ludzie, którzy przestawili się na padlinę z miejscowego cmentarza. Mamy trudne czasy, trza sobie jakoś radzić, nie? No więc podobno jak już zaczniesz się tym zagrzebanym gównem odżywiać, to się zmienisz w takie paskudztwo. Inni mówili mi, że to zmutowani degeneraci. Wiesz, pełno ich pośród ruin, na wysypiskach i wszędzie indziej. I między nimi szaleje jakiś wirus, prawdopodobnie stworzony przez Molocha. A końcowy etap infekcji to właśnie taka postać. Słyszałem także, że to oddzielny gatunek mutka, całkiem coś innego niż Night Stalkers czy kompani Borgo.

Słyszałem też jeszcze inne próby tłumaczenia tego zjawiska, mniej lub bardziej logiczne.

Wiesz co? Gównu mnie to obchodzi. Dla mnie ważne jest, że to cholerstwo istnieje. I rozprzestrzenia się w dosyć szybkim tempie.

Nie wiesz o czym mówię? Człowieku, o Ghulach, Trupojadach, Trupożercach, pladze cmentarzy, wysypisk, ruin i innych opuszczonych miejsc leżących w okolicach ludzkich osiedli. Są różnego wzrostu i różnej budowy ciała, ale każdy osobnik ma pewne cechy wspólne dla całego, psia ich mać, „gatunku”. Każdy osobnik ma gnijącą skórę, wydłużone nienaturalnie kończyny i paszczę pełną wielkich zębisk. Poruszają się w pozycji przygarbionej, wydają dziwaczne dźwięki i śmierdzą niemiłosiernie. Ale najgorsze jest to, że te stwory myślą. Wprowadzie na swój pokrętny, może prymitywny sposób, ale potrafią. Potrafią kryć się w cieniu, zastawiać pułapki i zwabiać w nie ofiary. I do tego bardzo często współpracują ze sobą.

Uważaj na siebie jak będziesz w mało odwiedzanej okolicy miasteczka. Giwera w pogotowiu, oczy szeroko otwarte i nozdrza niczym nie zapchane. Mówię serio. Te choleryki można wcześniej wyczuć – śmierdzą jak gnijąca na słońcu padlina. No ja wiem, że w takich miejscach to często tak śmierdzi, ale ich fetor jest specyficzny, taki powiedziałbym, bardziej kąśliwy. A jak już coś takiego zobaczysz to najlepiej spieprzaj – jak jest jeden i się pokazał, to na pewno jest ich więcej. Jak się nie uda, to nie do-



TECZKA ŁOWCY

puść aby Cię dziabnęli albo podrapali. Chłopie, nawet najmniejsze zadrapanie może skończyć się bardzo poważną infekcją.

Ale w tym wszystkich jest jedna dobra rzecz – łatwo drani położyć na wieczny spoczynek, więc nie żałuj ołowiu, bo skąpstwo w takich sytuacjach wychodzi raczej bokiem. Razem z resztą wnętrza.

REGUŁY

Agresja: 18/14

Pierwsze spotkanie: Problematiczny test Morale (strach)

Ruch: 2m / segment

Słaby punkt: Głowa, utrudnienie 80%, obrażenia o poziom poważniejsze.

Zręczność: 8 – 12

Percepcja: 10 – 14

Spryt: 10 – 16

Akcje:

Akcje za 1 sukces: uderzenie (rana Lekka)

Akcje za 2 sukcesy: ugryzienie (rana Lekka);
pochwycenie – aby wyzwolić się z uchwytu postać musi poświęcić całą turę i zdać Problematiczny test Budowy albo zadać Ciężką ranę

Akcje za 3 sukcesy: wgryzienie (rana Ciężka) – ofiara musi być pochwycona

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 2 rany Ciężkie

Redukcja ran: brak

Pancerz: brak, niektóre osobniki noszą stroje ochronne

Ucieczka: 1 rana Ciężka

Kondycja: 20

Manewry: NIE

Uwagi: Nie boi się ognia, ale może udawać strach. Po każdym ciosie pazurami należy wykonać rzut procentowy – 30% szans na zarażenie Trupim Jadem (w przypadku ugryzień – 50%). Szybka dezynfekcja rany zmniejsza ryzyko o 15%.



NEUROSHIMA

TECZKA ŁOWCY

Trupi Jad – Trudny test Kondycji. Zdany oznacza silne zatrucie – przez pół dnia organizm wydalą truciznę. Postać ma +80% utrudnienia, istnieje ryzyko omdlenia (5% na godzinę bez wypoczynku, kumulowane). Nie będę opisywał co się dzieje z taką postacią. Nieudany test oznacza paraliż i bardzo wysoką gorączkę – 24 godziny w majakach. Potem jeszcze jeden test: zdany – zatrucie przez 2 dni (jak wyżej); nieudany – zgon.

SZIRSZEKI

Jak dla mnie to produkt Molocha, ale dla wielu innych maczała w tym paluchy Matka Natura. Przy pomocy Neodzungli ma się rozumieć. Pochodzenie tego paskudztwa nie jest ważne – ważne jest to, że się niebezpiecznie szybko rozprzestrzenia.

Spotkałem kiedyś jednego jajogłowego z Nowego Jorku i muszę Ci powiedzieć gadał z sensem. A mówił, że te paskudztwa to dowód na to, że przegrywamy. Dlaczego? Słyszałeś o ewolucji i teorii doboru naturalnego? No wiesz, przetrwają jednostki najlepiej przystosowane do warunków, a reszta wyginie. Tak, Darwin i jego poplecznicy. Pytasz jaki to ma związek z Szirszekami?

Przyjrzyj się temu cholerstwu. Co Ci to przypomina? Bo ja wiem, może to i podobne do Kondora... Dla mnie raczej do Sępa. Ja wiem, że to jest dużo większe niż Sęp. Ha, to jest ze dwa razy większe niż Kondor, a jak wiesz to były jedne z największych ptaków na Ziemi. Upierzenie ma tylko trochę inne, takie bardziej w nieładzie, że tak

powiem. No i nie da się zapomnieć o tym drugim łbie. A w każdym z nich para parszywych oczek.

No i jest taka sprawa, że Szirszeki zajmują tę samą niszę ekologiczną co Sępy, Kondory i inne padlinożerne ptaszyska. Jak widzisz są lepiej przystosowane, więc prawdopodobnie wyprą swych konkurentów. Teraz i tak ciężko zobaczyć normalnego Sępa czy Kondora, a tu jeszcze dochodzą te wstręciuchy. Popatrz na wysypiska albo pobojojwiska. Rzuć jakąś padlinę i poczekaj na konesera rozkładającego się mięska. W około 75% będzie to Szirszek właśnie, a w przypadku pozostałych 25% coś co może uchodzić za Kondora lub Sępa.

Możliwe, że nie zwróciłbyś nawet na to uwagi, ale powiem Ci coś jeszcze, co warto sobie zapamiętać. Musisz bacznie obserwować okolice, w której te paskudztwa mogą znaleźć pożywienie. Najlepiej robić tak, aby nie miały powodów do odwiedzin – padlinę zakopywać lub palić. Jak już jednak się tak zdarzy, że zaczną się pojawiać, najlepiej od razu przeganiać. Dlaczego? Bo jak ich ściągnie większa liczba to robią się złośliwe i bardziej odważne. W stadzie potrafią atakować ludzi, a rany ich dziobów i pazurów paskudnie się leczą.

Co robić? Jak zobaczysz w swej okolicy – strzelaj. Jak w cudzej ostrzeż mieszkańców i się zmywaj, bo ludziska rzadko wierzą w te historyjki, a później bywa za późno.

REGUŁY

Agresja: pojedynczy osobnik – 4/6; stado – 8/14

Ruch: 0,5m / segment – na ziemi; 5m / segment – w powietrzu

Słaby punkt: Głowa, utrudnienie 80%, obrażenia o poziom poważniejsze. Skrzydła, utrudnienie 60%, zadanie lekkiej rany uniemożliwia latanie.

Zręczność: 8 - 12

Percepcja: 10 – 16

Spryt: 7 – 12

Akcje:

Akcje za 1 sukces: dziobnięcie (rana Lekka) – z ziemi i powietrza

Akcje za 2 sukcesy: uderzenie pazurami (rana Ciężka) – z powietrza

Akcje za 3 sukcesy: dziobnięcie z lotu koszącego (rana Krytyczna)

Tryb berserkera: TAK

Wytrzymałość: 1 rana Ciężka

Redukcja ran: brak

Pancerz: 1 (skołtunione pióra na korpusie i skrzydłach)

Ucieczka: 2 rany lekkie; w stadzie nie ucieka

Kondycja: 20

Manewry: NIE

Uwagi: Nie boi się ognia. Każda rana ma 30% na infekcję – MG wymyśli jakieś paskudne efekty (np. dwukrotnie dłużej się goi, potrzebuje większej ilości lekarstw, wymagana stała opieka, gorączka, po dłuższym czasie zagrożenie życia).

Szirszek stara się walczyć w powietrzu. Jeżeli zostanie sprowadzony na ziemię – ucieka.

MOLOCH ZAJĄŁ WARSZAWĘ



TURNIEJ NEUROSHIMY HEX

OSOBY ŚPIĄCE W S. 35
PROSIMY
O PRZENIESIENIE DO S. 33
ZE WZGLĘDU NA
MOŻLIWOŚĆ ZALEGNIĘCIA
SIĘ SZERSZENI W S. 35.

MOLOCH NIE PRZEBIERA W ŚRODKACH,
CZYLI UROKI SZKOŁY NOCLEGOWEJ



AVANGARDA 8

TEKST: MARCIN KARBOWSKI,
ŁUKASZ PIECHACZEK,
RAFAŁ SZYMA

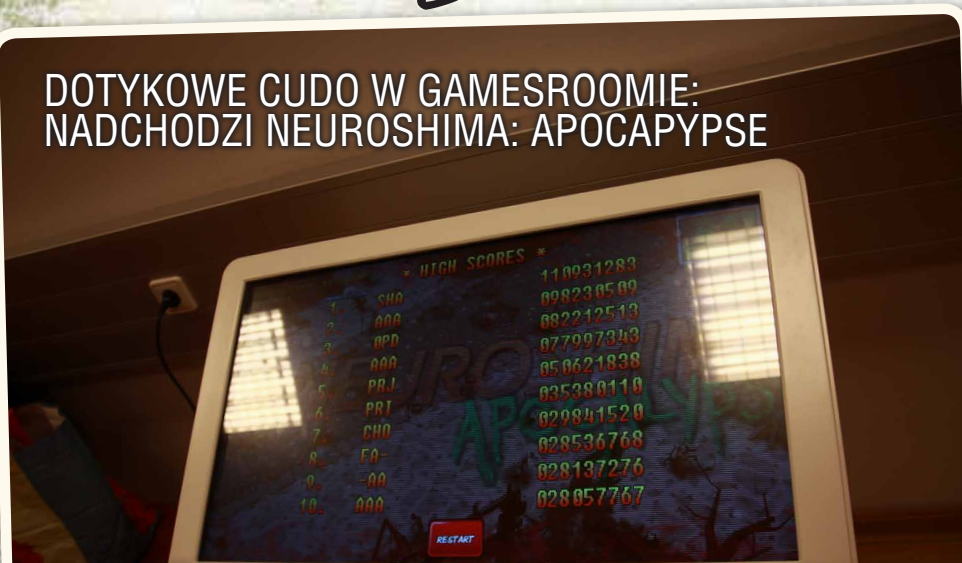
Finał neuroshimowego najazdu na Warszawę, po Nocy Postapokalipsy i Rafinerii, nastąpił na Avangardzie. Armie Molocha na kilka godzin przed konwentem rozstawiły się w kluczowych miejscach budynku, rychło osiągając gotowość operacyjną w związku z nadciągnięciem pierwszych uczestników. W prażącym słońcu, przy jedynie selektywnej klimatyzacji rozpoczęły się ostateczne zmagania.

NEUROSHIMA

MOLOCH ZAJĄŁ WARSZAWĘ

NEUROSHIMA

DOTYKOWE CUDO W GAMESROOMIE:
NADCHODZI NEUROSHIMA: APOCYPSE



NOWE KOLEŻANKI STALOWEJ POLICJI,
CZYLI PREMIERA ARMII THE DANCER DO NS HEX,



JOKER RAPORTUJE... NEUROSHIMA TACTICS

W tym roku odbyła się ósma już edycja warszawskiego konwentu Avangarda. Wśród atrakcji przygotowanych przez Portal dla uczestników nie mogło oczywiście zabraknąć Neuroshimy Tactics.

Głównym punktem programu była premiera Stalowej Policji. Na stoisku wydawnictwa pojawiła się piękna, wykonana przez Michała Zaczka i Martę Krysiak makieta, na której każdy mógł podziwiać zarówno "podstawową" jak i frakcyjne wersje Stalowych Policjantów. Nie zabrakło również innych frakcji, dzięki czemu makieta zamieniła się w prawdziwe pole bitwy, przy którym każdy musiał się zatrzymać choć na chwilę.

Nie inaczej było w przypadku reporterów telewizji Polsat – w nakręconej przez nich relacji z konwentu neuroshimowa makieta została pokazana ze wszystkimi szczegółami, figurki określono jako małe dzieła sztuki, a tuż przed nieuniknioną przerwą na reklamę pół Polski zobaczyło w akcji Kapitana Berga.

Oprócz podziwiania samych figurek fani NST mogli się zapoznać z regułami dołączania Stalowych Policjantów do poszczególnych armii. Nie zabrakło rzecz jasna komentarzy i dyskusji na temat tego, która z frakcyjnych wersji jest najsilniejsza. Po zebraniu dotychczasowych opinii można dojść do wniosku, że każda.

W międzyczasie w portalowej gralni odbywały się nieustające intro-gamingi NST. "Krótkie, 10 minutowe intra, takie tylko żeby ogólnie sprawdzić system bo dziewczyna/żona na mnie czeka" nieodmienne owocowały pełną półtoragodzinną bitwą lub nieuchronnym powrotem do tacticsowni w bardziej dogodnym momencie. Niektórzy testowali NST dwa razy. A potem jeszcze raz, tak dla pewności. Następnie wracali kolejnego dnia, żeby testować dalej.

W międzyczasie w salach prelekcyjnych odbyły się pokazy tacticsowych armii oraz prelekcja dotycząca przyszłości systemu, podczas

MOLOCH ZAJĄŁ WARSZAWĘ

której słuchacze mogli się dowiedzieć, jacy bohaterowie, oddziały i inne figurki pojawią się w ciągu najbliższego roku.

W sobotę odbył się zorganizowany przez Michała Kucharskiego turniej NST. Dziesięciu uczestników przez 6 godzin toczyło zaciekle bitwy, licząc każdy, cał, granat i nabój. Ostatecznie pierwsze miejsce zajął Arkadiusz "Dragon Warrior" Grzeszczak, tu za nim uplasował się Przemek Mróz, a ostatnie miejsce na podium zajął Michał Malash Malaszewski. Nagrodę Fair Play otrzymał Dawid Zadrożny, a wyróżnienie za najlepiej pomalowaną armię – Arkadiusz Ciesielski. Na zdjęciu uczestnicy turnieju w pozach ich ulubionych figurek NST. Jak widać nie każdy lubi dynamiczne modele.

Dodatkową atrakcją games roomu wydawnictwa przez pierwsze dwa dni była dotykowa konsola, na której każdy mógł przetestować Neuroshimę Apocalypse – nową facebookową grę typu studia One2Tribe. W odróżnieniu od innych gier typu social, zadaniem gracza nie jest sadzenie, budowanie i pomaganie sąsiadom, a eksterminowanie, wysadzenie i wjeżdżanie sąsiadom "na bazę". Sam miód. Konsola była nieustannie oblegana, elektronika się przegrzewała, a toczone obok tacticsowe bitwy wzbogaciły się o soundtrack i dodatkowe efekty dźwiękowe.

W sobotę wieczorem, kiedy opadł już kurz po tacticsowych bitwach, a ostatnia potyczka w ramach turnieju Konwoju wyłoniła ostatecznego zwycięzcę, w games roomie pojawił się młody człowiek imieniem Bartek. Bartkowi bardzo spodobały się figurki NST i oznajmił że chciałby zagrać. Na pytanie którą frakcją odpowiedział: "A która jest najbardziej zła?". Naprzeciwko dowodzonego przez Bartka Molocha stanęli prowadzeni na zmianę przez Arka Ciesielskiego, Michała Kucharskiego oraz piszącego te słowa mutanci Borgo. Z powodu mnogości dowódców trudno nam teraz odtworzyć całokształt bitwy, ale jedno jest pewne – Borgo uratowała wyłącznie mama Bartka, która nagle pojawiła się w gralni i kazała mu kończyć grę, na pociechę obiecując tacticsowy starter.

POKAŹ SWOJĄ ULUBIONĄ FIGURKĘ
TURNIEJ TACTICSA



„LORDS OF WAR” W AKCJI,
CZYLI FANOWSKA, NEUROSHIMOWA PLANSZÓWA



NEUROSHIMA

MOLOCH ZAJĄŁ WARSZAWĘ

PIECHU RAPORTUJE... PLANSZOWE TURNIEJE

W piątek odbył się turniej Neuroshimy Hex, który przyciągnął sporą grupkę fanów - udział wzięły 24 osoby. Rozgrywki wyłoniły trzech finalistów, którzy zagrali ze sobą pojedynki na zasadzie "każdy z każdym". Zwycięzcą został Janek, drugie miejsce zajął Chopak, a trzeci był Vua.

Z kolei w sobotę miał miejsce turniej naszej nowej karcianki Konwój. Był to turniej dla początkujących, w którym uczestniczyło 14 osób. Dla niektórych z nich partia na turnieju była pierwszą pełną partią, jaką rozgrywali w Konwój. Turniej zajął ok. 4 godzin i ostatecznie wygrał go Arek Ciesielski, drugi był Michał Kucharski, a trzeci Michał Smółko. Jak przystało na imprezę z cyklu „Moloch zajmuje Warszawę”, zarówno w partii finałowej, jak i w rozgrywce o trzecie miejsce zwyciężył Moloch.

MULTI RAPORTUJE... LUDZIE

Tym razem w Portalowej ekipie znalazło się trzynaście osób, które postanowiły spędzić słoneczny, lipcowy weekend nie bycząc się gdzieś na plaży, ale wykonując kawał świetnej roboty wokół gier

Portalu. Chciałem Wam za to serdecznie podziękować, bez Was nie byłoby ani prelekcji, ani turniejów, ani dziesiątek partii rozegranych w gamesroomie, ani stoiska, ani niczego by nie było, że pojadę Kononowiczem. Super robota!

A cała ta trzynastka mogłaby sobie sparszywieć, gdyby nie uczestnicy. Przedwieczny misiek – nagroda specjalna w konkursie neuroshimowym – musiały wrócić do szafy, gdyby nie znalazło się sześć drużyn gotowych o niego zawalczyć. Forum Mistrzów Gry bez licznych forowiczów zmieniłoby się w marne Fidelowe przemówienie. Bez Was każdy z naszych prelegentów musiały się upić na smutno, toasty wznosząc do lustra. Dzięki Wam wszystkim, którzyście się z nami bawili. Za inspirujące i baterie-ładujące rozmowy o Neuroshimie, dodatkach i przyszłości gry,

I wreszcie, na końcu, dziękuję orgom, bo bez Was konwentu nie byłoby już w ogóle. Zwłaszcza zaś pozdrawiam Ciebie, MaWro. Jakby Ci się zdarzyło nieszczęśliwie zejść z tego świata, osobiście złożę wnioszek o beatyfikację z racji Twojej funkcji ducha opiekuńczego, do którego wystarczy zadzwonić, by załatwić wszystko.

Avangarda zakończona. Warszawa zdobyta. Moloch rozgląda się za kolejną enklawą do podbicia.



TAKIE GAMBLE TYLKO
NA KONKURSIE NS

NOWE KOLEŻANKI STAŁOWEJ POLICJI,
CZYLI PREMIERA THE DANGER DO NS HEX



POKONAJ PRZECIWNIKÓW!

4 sierpnia turniej w Poznaniu (sklep Bard, św Marcin 41). Godz. 10.00, format: startery, wpisowe 5zł.

11 sierpnia turniej we Wrocławiu (sklep Bard, ul szewska 31). Godz. 10.00, limit: startery, wpisowe 5zł.

12 sierpnia turniej w Bielsku Białej (sklep Gnom, ul. Szkolna 15).

18 sierpnia turniej w Rzeszowie (sklep Gamekeeper, ul Krzyżanowskiego 6B). Godz. 10.00, limit: 750 pkt, wpisowe 5 zł.

18 sierpnia turniej w Krakowie (sklep Bard, ul. Stefana Batorego 20). Godz. 10.00, format 500 pkt, wpisowe 10zł.

18 sierpnia turniej w Katowicach (sklep Bard, ul Kościuszki 8). godz. 10.00, format 850 pkt, wpisowe 10 zł.

**SZCZEGÓŁY
JAK ZAWSZE
W KALENDARYUM
SERWISU
NSTACTICS.COM**

NAUCZ SIĘ GRAC W TACTICS!

W każdy poniedziałek o godzinie 15.00 pokaz w sklepie Faber i Faber w Warszawie

Również w każdy poniedziałek o godz. 16.00 introgaming w sklepie Gnom w Bielski Białej

W każdy wtorek introgaming w sklepie Planszóweczka we Wrocławiu.

W środy pokazy w sklepach:
Bard Poznań (16.00 – 18.00),
Bard Katowice (16.00 – 18.00)

Sklep Graal Centrum Hanlowe Ken Center (cały dzień na życzenie)

W piątki pokazy w sklepie Bard we Wrocławiu (16.00 – 20.00)

Wszystkich chętnych zapraszamy również do dołączenia do rozgrywek kampanijnych w Warszawie (sklep Graal Blue City). Więcej informacji na nstactic.com.

**NEUROSHIMA
TACTICS**



TU ZNAJDZIESZ NEUROSHIME TACTICS

Rebel Centrum Gier

Woj: pomorskie, Adres:
ul. Matejki 6 80-232 Gdańsk
sklep@rebel.pl
www.rebel.pl

Bard Katowice**Woj: slaskie, Adres:**

ul. Kosciuszki 8
40-049 Katowice
sklep.katowice@bard.pl
tel. 032 257-18-17
<http://www.bard.pl/63,74,sklep,sklepy-firmowe,katowice.htm>

Bard Wrocław

Woj: dolnoslaskie, Adres:
ul. Szewska 31
50-139 Wrocław
(071) 341-74-72
sklep.wroclaw@bard.pl
<http://www.bard.pl/63,122,sklep,sklepy-firmowe,wroclaw.htm>

GNOM

Woj: slaskie, Adres:
ul. Szkolna 15
43-300 BIELSKO-BIAŁA
sklep.gnom@gmail.com
(33)8213432
<http://gnom.sklep.pl/>

**Strategia
Centrum Gier**

Woj: lodzkie, Adres:
C.H. Retkinia
ul. Maratońska 24/32
lokal 42, Hala 2
94-102 Łódź
tel. : +48 796 595 539
GG: 11999862
e-mail: strategiacg@o2.pl
www.strategiacg.pl

Godziny otwarcia:
pon. - piątek: 10:00 - 18:00
sobota: 10:00 - 15:00

Hobbit

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Jagiellońska 50 a,
33-300 Nowy Sącz
Godziny otwarcia:
Poniedziałek - Piątek: od godz.
11.00 do 17.00, a w soboty do
oporu ;)

Bard Kraków

Woj: malopolskie, Adres:
ul. Batorego 20,
35-135 Kraków
tel. (012) 632-07-35
e-mail: Bard-Kraków
godz. otwarcia: Poniedziałek -
Piątek od 10:00 do 18:00,
Soboty od 10:00 do 15:00

Gamekeeper

Woj: podkarpackie, Adres:
ul. Krzyżanowskiego 6 B,
35-329 Rzeszów
Telefon: 17 8586060,
kom: +48 692 629 258
Email: dom@planszowy.pl
www: <http://gamekeeper-sklep.blogspot.com/>

Replikator.pl (NET)

Woj: mazowieckie, Adres:
Opoczyńska 12/17
02-526 Warszawa
Godziny otwarcia sklepu:
Pn.-Pt.: 11-17
Mail: sklep@replikator.pl
telefon: +48 795519183
<http://replikator.pl>

Mgła (NET)

Woj: slaskie, Adres:
ul. Chopina 85, 43-600
Jaworzno
sklep@mgla.pl, www.mgla.pl
501-377-771

MORGAD

Woj: malopolskie, Adres:
Zawoja 1490
34-222 Zawoja
e-mail: sklep@morgad.pl
tel. 661-445-835
www.morgad.pl

Graal Blue City

Woj: mazowieckie, Adres:
Al. Jerozolimskie 179 paw. 57
02-222 Warszawa
Tel: (0-22) 311-76-27
email: bluecity@graal.waw.pl
Godziny pracy: Pon-Sob 10-22,
Nie 10-20
<http://www.sklep-graal.pl/>

Onyks (NET)

Woj: slaskie, Adres:
43-300 Bielsko-Biała
ul. Lipnicka 6/6
Godziny otwarcia:
pn. - pt. w godz. 08.00 - 18.00
tel. stacjonarny: 33 8129638
tel. komórkowy: 664734373

Targowo (NET)

Woj: pomorskie, Adres:
<http://targowo.istore.pl>

**Księgarnia
Faber i Faber**

Woj: mazowieckie, Adres:
ul. Puławska 11
02-515 Warszawa
Czynne: pon-pt: 9.00 - 19.00
sob: 10.00 - 14.00
tel/fax: 22 849 1265
mail: info@warfaber.pl
<http://www.warfaber.pl/>

Bard Poznań

Woj: wielkopolskie, Adres:
Adres: Święty Marcin 41
61-001 Poznań
Tel. (61) 853 82 77
<http://www.bard.pl/47,51,sklep,imprezy,poznan.htm>

Fenix

Woj: zachodniopomorskie,
Adres: Aleja Wojska Polskiego 7
70-001 Szczecin
Godziny otwarcia:
Pon: 13.00 - 20.00
Śr - Pt: 13.00 - 20.00
Sb - Niedz: 11.00 - 18.00
<http://www.sklepfenix.pl/>

Jaskinia Gier

Woj: malopolskie, Adres:
Salon Gier Jaskinia - Jarosław
Kapałka
ul. Lwowska 40 A
33-100 Tarnów
Telefon: 605 72 14 15
E-mail: salon@jaskinia-gier.pl

Teraz Gry (NET)

Woj: wielkopolskie, Adres:
<http://www.terazgry.pl>
Punkt odbioru osobistego w Po-
znaniu. os. Bolesława Śmiałego
30c/24, 60-682 Poznań



STALOWA POLICJA

ZESTAW DODATKOWY DO NEUROSHIMY TACTICS

Elitarna formacja wojskowa, spadkobiercy najnowocześniejszej jednostki militarnej przedwojennego świata – ciężkiej brygady szturmowej Navy SEALS. Znakomicie uzbrojeni i chronieni przez pancerze wspomagane, bezlitośnie eksterminują wszystkich, którzy łamią prawo. Ich prawo.

Kiedy rzucają wyzwanie lokalnym gangom, ciemieni przez nie mieszkańcy pustkowi oddychają z ulgą, nie zdając sobie sprawy, że ustalone przez nich tradycje, zwyczaje i porządek właśnie przestają istnieć...

Podpięte bezpośrednio do mózgu neuronowe złącza pancerzy czynią ze Stalowych Policjantów żołnierzy doskonałych – szybkich, silnych, nieustraszonych, niezniszczalnych, nieludzkich... Wciąż napięci, naładowani agresją i w każdej chwili gotowi do ataku, bardzo szybko zaczynają budzić przerażenie w ludziach, którzy jeszcze kilka dni wcześniej widzieli w nich wybawców.

„Stalowa Policja. My chronimy, wy służycie”



Stalowi Policjanci

NAZWA JEDNOSTKI

160

WARTOŚĆ



RANGA

CECHA JEDNOSTKI

Stalowy pancerz

Uruchom wybrany tryb za 1 ładunek:

- Zwarcie płyt
- Stealth
- Energetyczna pięść
- Egzoszkielet

Duży

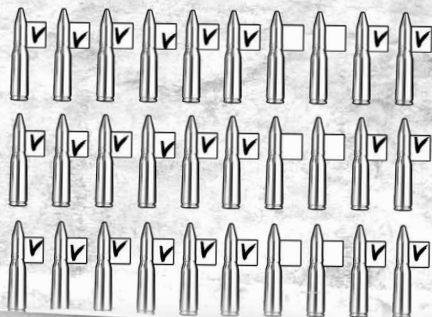
SPRZĘT ODDZIAŁU

ST	WW	BD	ZR	PERC
13	12	13	10	10

CKM

ŁADUNEK

BRON



	pancerz*
	pancerz*
	pancerz*



Limit jednostek oddziału: 3

STAŁOWY PANCERZ - SZCZEGÓŁY

Możliwość uruchomienia jednego z 4 trybów Stalowego Pancerza: Zwarcie Płyt, Stealth, Energetyczna Pięść, Egzoszkielet. Duży.

Stalowy Pancerz ma możliwość uruchomienia jednego z czterech trybów. Uruchomienie jednego trybu wymaga zużycia jednego ładunku. Ładunki można w Oddziale rozliczać jak amunicję (można korzystać z ładunków jednostek w Oddziale jeśli pozostają one w Koherencji). Jedna jednostka można zużyć tylko jeden ładunek na turę. Każde zużycie ładunku powyżej tego limitu kończy się testem Budowy. W przypadku zdania testu, uruchamia się kolejny tryb Stalowego Pancerza, jeśli jednak test jest oblany, ładunek zostaje zużyte bez uruchomienia kolejnego trybu Stalowego Pancerza. Wraz z końcem tury wszystkie tryby Stalowego Pancerza przestają działać.

Stalowy Pancerz nawet bez uruchomienia żadnego z trybów działa jak zwykły pancerz - jeśli w teście Bd po Trafieniu wyrzucisz na kości od 1 do 5, nie otrzymujesz żadnej Rany. Cecha działa nawet wtedy, gdy Bd jednostki spadnie poniżej 5.

Tryb Zwarcia Płyt uruchamiany jest jako Dodatkowe Działanie. Podnosi zakres trafienia w pancerz w teście Budowy do 10. Wykonanie Ruchu, Skradania bądź Skorzystania z drabiny powoduje wyjście z tego trybu.

Dzięki trybowi **Stealth**, jednostki przeciwnika mają modyfikator -2 do testów St i Rz względem Atakowanej jednostki w tym trybie. Uruchamiany jest przed zadeklarowaniem dowolnej Akcji Stalowego Policjanta.

W Trybie **Energetycznej Pięści** jednostka może wykonać jeden Atak z premią +3 do WW zadający Ciężkie Obrażenia, dodatkowo, w wypadku Trafienia, kończąc się efektem paralizatora (-6 do Współczynników jednostki aż do wyjścia ze Zwarcia). Efekt jest uruchamiany przed wykonaniem Walki Wręcz.

W trybie **Egzoszkieletu** dystans Ruchu jednostki wynosi 4". Dystans ten normalnie zmniejsza się pod wpływem Ran. Tryb deklaruje się przed wykonaniem Akcji Ruchu i trwa do końca tury.

JEDNOSTKA SPECJALNA: PLK CALLAHAN

STALOWA POLICJA

Ptk. Callahan
NAZWA JEDNOSTKI

140 ★★★★★
WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI
Wirtuoz spluwy
Celowanie Pułkownika działa w obszarze 2" od znacznika. Bonus za Celowanie wynosi +4. Po wykonaniu Akcji Strzelanie, znacznik Celowania zostaje na stole.

RANY ♥ ♥ ☠

ST	WW	BD	ZR	PERC
12	11	13	11	14

pistolet

BRON

SPRZĘT

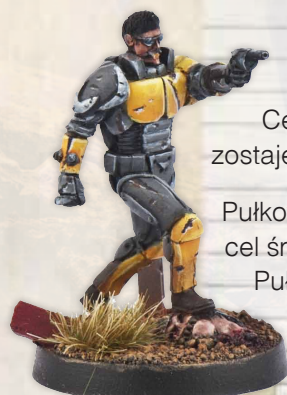
pancerz

Porucznik Callahan to jeden z oficerów i symbol opancerzonych stróżów prawa. Legenda postapokaliptycznych ruin, postrach wszelkiego rodzaju szumowin i częsty gość frontowych baz Posterunku.

Jego umiejętności w posługiwaniu się pistoletem są znane z najdalszych zakątkach Zastranych Stanów – kiedy wyciąga gnata nawet urodzeni mordercy z Hegemonii uważnie dobierają słowa.



WIRTUOZ SPLUWY - SZCZEGÓŁY



Celowanie Pułkownika działa w obszarze 2" od znacznika. Bonus za Celowanie wynosi +4. Po wykonaniu Akcji Strzelanie, znacznik Celowania zostaje na stole.

Pułkownik Callahan jak już przymierzy, to nie ma mocnych. Wystarczy wybrać na cel środek Oddziału i patrzeć, jak umykają na boki szybciej niż przed granatem.

Pułkownik Callahan ma tylko zwykły pancierz, ale z możliwością tak silnego ataku, i świetną budową, Callahan rzadko kiedy chowa się za Oddziałem.

BOHATER: WARDOG

STALOWA POLICJA

Wardog
NAZWA JEDNOSTKI

130 ☆☆☆☆☆
WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI
To tylko draśnięcie, mała

Dotłącz do oddziału. Jego jednostki zmniejszają kary za Rany do -2/-4 i ignorują ograniczenia poruszania się.

RANY ♥ ♥ ☠

ST	WW	BD	ZR	PERC
11	14	12	12	11

pistolet

BRON



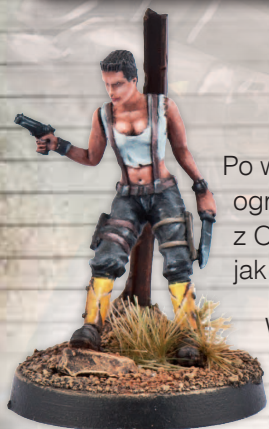
SPREŻ

pancerz, nóż

Wardog to laska jakich mało – twarda, nieustępliwa, charyzmatyczna. Faceci za wszelką cenę chcą jej zaimponować, kobiety widzą w niej wzór do naśladowania. W końcu do Stalowej Policji nie trafia się przez przypadek, a nawet w tej ekipie Wardog nie jest byle kim. Owszem, teoretycznie jest tylko członkiem pomocniczych jednostek, zaledwie kandydatem na Funkcjonariusza. W praktyce z jej zdaniem liczy się nawet Callahan.

Trudno powiedzieć z czego to wynika – może chodzi o jej stalowe nerwy, może o charyzmę, a może o zwykły kobiecy urok, który objawia się w chwilach, gdy Wardog nie wysyła na tamten świat kolejnych mutków, maszyn i renegatów. Dla każdego może to być co innego, ale efekt jest ten sam – w obecności laski ze Stalowej Policji wszyscy bardziej się starają. Każdy chce pokazać, że nie jest mięczakiem i byle rana postrzałowa albo nóż sterczący z brzucha go nie robi na nim wrażenia.

TO TYLKO DRAŚNIECIĘ, MAŁA → SZCZEGÓŁY



Po wystawieniu jednostek na stół, Wardog wybiera Oddział. Tak długo jak długo pozostaje z nim w Koherencji, na Oddział ten nie działają ograniczenia Ruchu i Skradania wynikające z Ran, a ujemne modyfikatory wynoszą tylko -2/-4 za jedną/dwie Rany. Wardog nie może rozliczać z Oddziałem amunicji, sprzętu, ani wykonywać z nim Jednoczesnej Aktywacji, jednak w przypadku rozliczania Koherencji liczy się dla Oddziału jak Oddziałowa jednostka.

Wardog jest przykładem dziewczyny, która nad domek dla lalek przedkłada zapach spalonego prochu z lufy. Do tego jeśli jest wystarczająco blisko Oddziału chłopaki zaczynają się tak jakoś... Bardziej starać. Dopilnuj, żeby była blisko, a okaże się, że przestrelony brzuch wcale tak nie utrudnia walki jak można by sądzić.

STALOWI POLICJANCI W INNYCH FRAKCJACH

A gdyby tak legendarne pancerze wpadły w niepowołane ręce? Uczyń Policjantów częścią swojej frakcji dzięki zasadom wykorzystania ich figurek w rozpiskach wszystkich armii.

Stalowa Policja jako Oddział dołączony do dowolnej frakcji będzie zawsze posiadała współczynniki Oddziału który nosi Stalowe Pancerze, oraz dwa z czterech trybów Stalowego Pancerza. Tryby te, jak i warunki ich uruchomienia, pozostają bez zmian. Cecha frakcyjnej jednostki Oddziałowej również pozostaje bez zmian. Zmianom w stosunku do Oddziału bez Stalowego Pancerza, ulega jedynie sprzęt jakim on dysponuje, liczebność Oddziału i cena jednostki.

Tylko wymienione w wersjach frakcyjnych jednostki mogą zakładać pancerze - niedozwolone jest np. wykupywanie na turniej szturmowców lub lekkiej piechoty w pancerzach SP. Na turniejach nie wolno również korzystać z podstawowej wersji Stalowej Policji - dopuszczalne są wyłącznie wersje frakcyjne oparte o wskazaną w opisie jednostkę. Wardog może być rekrutowana jak każdy inny bohater przez Hegemonię, Borgo i Posterunek. Pułkownik Callahan jako jednostka specjalna SP może być wykorzystywany jedynie w bitwach samej Stalowej Policji, a więc nie podczas turniejów.



HEGEMONIA

(W PANCERZACH: GANGERZY)

Po załatwieniu transakcji sprzedaży schwytanego Funkcjonariusza Slaversom, część gangu przystąpiła do rozpracowywania opcji pancerza, a reszta zajęła się jego „upiększaniem”.

STALOWY PANCERZ, NIE WYTRZYMAŁ! - SZCZEGÓŁY

Dzięki Cezce Gangerów zyskujesz czwartą akcję do wykorzystania przez pancerze. Możesz przykładowo trzecią Akcją poświęcić na Celowanie i wykorzystać dodatkową Akcję na Atak z premią. Dzięki temu amunicja rzadziej będzie się marnować trafiając w ściany i gruz.

KARTA ODDZIAŁU

Gangerzy w pancerzach SP

NAZWA JEDNOSTKI

170 ☆☆☆☆☆

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

Stalowy pancerz

Uruchom wybrany tryb za 1 ładunek:

- Energetyczna pięść
- Zwarcie płyt

Nie wytrzymam!

Duży

SPRZĘT ODDZIAŁU

ST	WW	BD	ZR	PERC
11	12	13	11	10

CKM

BRON

<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

ŁADUNEK

		pancerz*
		pancerz*
		pancerz*



POSTERUNEK

(W PANCERZACH: ZWIADOWCY)

Skonfiskowaliśmy ich pancerze. Nie traktujmy tego jak kradzieży - to raczej przymusowy wkład w wysiłek wojenny. Teraz możemy wysłać zwiadowców do samego piekła!

STALOWY PANCERZ, ROZPOZNANIE - SZCZEGÓŁY

Cecha Zwiadowców w połączeniu z trybem Egzoszkieletu pozwala na szybkie przemieszczenia Oddziału w Turze Reakcji. To możliwość najbardziej przydatna zwłaszcza w pierwszych turach gry.

Uwaga: Liczebność tego oddziału to 2-3



KARTA ODDZIAŁU

Zwiadowcy w pancerzach SP

NAZWA JEDNOSTKI

160 ☆☆☆☆☆

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

Stalowy pancerz
 Uruchom wybrany tryb za 1 ładunek:
 - Stealth
 - Egzoszkielet

Rozpoznanie

Duży

SPRZĘT ODDZIAŁU

	pancerz*
♥ ♥ ☠	pancerz*
♥ ♥ ☠	pancerz*

ST	WW	BD	ZR	PERC
12	10	11	12	13

CKM **ŁADUNEK**

BRON

✓	✓	✓	✓	✓	□	□	□	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	□	□	□	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	□	□	□	✓	✓



MUTANCI BORGÓ

(W PANCERZACH: MUTKI)

Oto stalowe trofeum dla najwierniejszych żołnierzy Borgo! Podłącz pod jego system filtracyjny swoje zmutowane gruczoły i zobacz, jak pancerz zmienia się w raketę!!

STALOWY PANCERZ, ROZPOZNIANIE - SZCZEGÓŁY

Dzięki kombinacji feromonów z możliwościami pancerza, w 3 osobowym Oddziale, będziesz mógł wykonywać Strzelanie ze swojego CKM z dodatkową premią +3 za wykonanie Feromonów dwoma jednostkami w Oddziale. W ten sposób możesz zaoszczędzić pociski, których w innych okoliczności mogłoby okazać się mało.

KARTA ODDZIAŁU

Mutki

w pancerzach SP

NAZWA JEDNOSTKI

175 ☆☆☆☆☆

WARTOŚĆ RANGA

CECHA JEDNOSTKI

Stalowy pancerz

Uruchom wybrany tryb za 1 kadunek:

- Energetyczna pięść

- Egzoszkielet

Feromony

Duży

SPRZĘT ODDZIAŁU

ST

WW

BD

ZR

PERC

11	12	12	11	11
----	----	----	----	----

CKM

KADUNEK

BRON

✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SPRZĘT ODDZIAŁU

		pancerz*
♥♥	♥	☠
		pancerz*
♥♥	♥	☠
		pancerz*
♥♥	♥	☠



MOLOCH

(W PANCERZACH: OBROŃCY)

Przejęcie niezależnej jednostki sterującej to specjalność Molocha. Trzeba było widzieć minę Funkcjonariusza, gdy zbuntowany pancierz przyłożył mu własną spluwę do skroni i pociągnął za spust.

STALOWY PANCERZ, WARTOWNIK - SZCZEGÓŁY

Umieszczenie modułów sterujących Obrońców w pancierzach Stalowej Policji pozwoliło wyeliminować Cechę Obrońców jakim było Kiepskie Podwozie. Mało tego, Obrońcy w pancierzach Stalowej Policji wciąż mogą podnosić swoją skuteczność w boju za pomocą modułów. Są one dołączane do Pancerzy jak do każdej innej jednostki Molocha.



KARTA ODDZIAŁU

Obrońcy w pancierzach SP

NAZWA JEDNOSTKI

180 ☆☆☆☆☆

WARTOŚĆ RANGA

ST
12

WW
6

BD
12

ZR
9

PERC
12

CKM

ŁADUNEK

CECHA JEDNOSTKI

Stalowy pancierz

Uruchom wybrany tryb za 1 ładunek:

- Stealth
- Zwarcie płyt

Wartownik

Duży

BRON

✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

SPRZĘT ODDZIAŁU

	<p>pancerz*</p>
	<p>pancerz*</p>
	<p>pancerz*</p>

NEUROSHIMA TACTICS

PANCERZE, ŁATY PANCERNE PŁYTY Z PORADNIKA MODELARZA

TEKST I ZDJĘCIA: ADRIAN TYRAKOWSKI

Czasem może się zdarzyć tak, że zapragniecie by wasze modele mające w rozpisce śmieciobroje miały ją też fizycznie, a może zapragniecie nieco dopancerzyć jakiś model, albo dodać nieco metalowych łat modelem Molocho? Ten artykuł jest właśnie dla was!

Wykonanie takich elementów jest dziecinnie proste i potrafi to KAŻDY! Momentami przydaje się pewna ręka, ale wszystkiego nauczycie się z czasem metoda prób i błędów. By zacząć prace potrzeba kilku narzędzi oraz materiałów. Niezbędny jest:

- Ostry nożyk
- Arkusz polistyrenu HIPS gładki lub imitujący płytę ryflowaną (można też użyć PCV spienionego)
- Igła/drobne wiertelko
- Wkład do filtra wody (np. Brita, cena nie gra roli grunt by miał w sobie malutkie kuleczki) który rozmontowujemy i przesypujemy zawartość do woreczka lub pojemnika.
- Pęseta i suszarka
- Klej cyjan akrylowy lub inny
- Przydają się też linijka i mata do cięcia.



Długopisem lub ołówkiem trasujemy kontur naramiennika śmieciobroji na kawałku arkusza polistyrenu. W przypadku używania PCV pamiętamy by robić to po jego miękkiej stronie (to ta nie oklejona folią).

Następnie wycinamy przy użyciu nożyka wcześniej zaznaczony kształt, uważamy by się nie pokaleczyć i nie porysować blatu stołu czy biurka. Do ochrony blatu przydaje się samoregenerująca mata do cięcia. Ewentualnie używamy kilku warstw grubej tektury czy kartonu lub gazet.

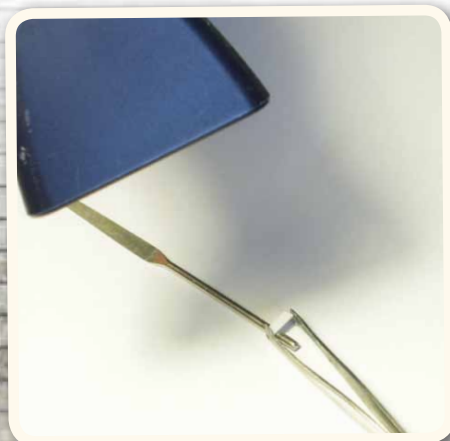


Kolejnym krokiem jest wygięcie fragmentu płytki. W tym celu rozgrzewamy polistyren suszarką (polistyren staje się termoplastyczny poniżej 100 °C), aby się nie poparzyć dobrze jest użyć pęsety lub czegośkolwiek umożliwiającego pewny chwyt. Polistyren nagrzewamy dłuższą chwilę lekko ściskając go pęsetą (zadanie można sobie ułatwić używając czegoś okrągłego podłożonego pod zgięcie, dzięki temu nie przesadzimy i naramiennik nie pęknie). Jeśli korzystacie z maty do cięcia pamiętajcie, że nie należy na nią kierować strumienia gorącego powietrza gdyż można ją w ten sposób bardzo łatwo zniszczyć.

piłujemy krawędzią pilnika boki naramiennika.

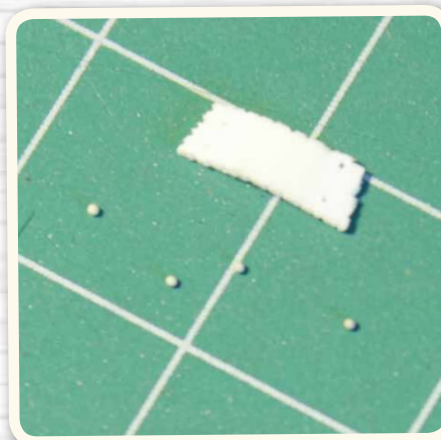


Używając igły lub drobnego wiertła tworzymy 4 otworki, niezbyt głębokie za to w miarę szerokie.



Aby nadać naramiennikowi bardziej surowego wyglądu, nacinamy lub

Następnie z pośród kuleczek wydobytych z rozebranego filtra wody dobieramy 4 kuleczki podobnej wielkości. Teraz następuje najtrudniejsza część wymagająca pewnej ręki.

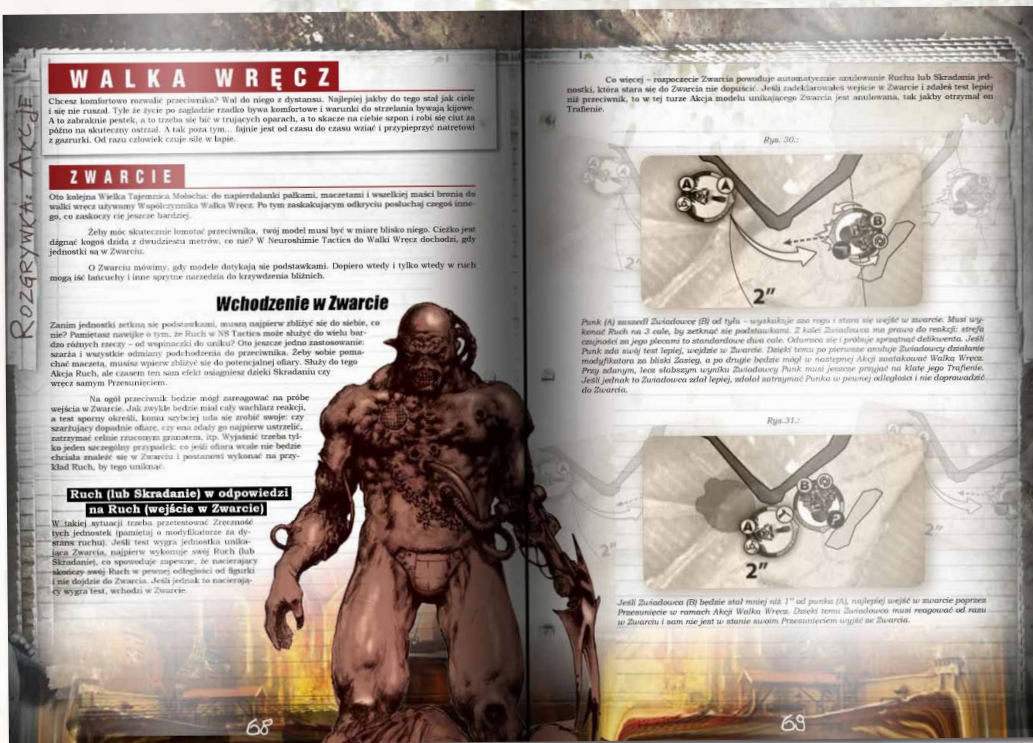


Metodę tę można wykorzystać do wszelkich naramienników płytek, metalowych łat itd.

Do następnego razu!

Kuleczki przyklejamy do naramiennika w następujący sposób. Nakładamy klej na kartkę, do kleju wrzucamy kuleczkę, wyławiamy ją nożykiem (nie zabierając na nożyk kleju). Obracamy nożyk z kuleczką w stronę otworu (kulka powinna się spokojnie trzymać) i umieszczamy kulkę w otworze zrobionym w polistyrenie, dociskając przy tym nożem. Jeśli wszystko poszło dobrze kulka powinna pozostać w otworze. Operacje powtarzamy potrzebną ilość razy.





LOG ZMIAN

W OCZEKIWANIU NA EDYCJE 1.5

TEKST: MICHAŁ WALCZAK

Czego się spodziewać po wersji 1.5 zasad Neuroshimy Tactics? 1.5 to trochę za mało, żeby nazwać to drugą edycją, ale za dużo, żeby nazwać to skromnymi poprawkami do wersji 1.2. Podręcznik zmienił się znacznie. Całość prac nad nim zajęła prawie pół roku testów i spisywania uwag. Nowa wersja oparła się nie tylko na zdobytych w trakcie istnienia NST na rynku doświadczeniach, ale i uwagach jakie zebraliśmy od was, graczy.

Zmiany nie wpływają znacząco na charakter gry, mają jedynie za zadanie poprawić balans, wykluczyć parę błędów, uzupełnić kilka luk. Jeśli nie chcecie przedzierać się przez podręcznik jeszcze raz, przygotowaliśmy dla was log zmian. Zawiera większość zmian jakie pojawiły się w podręczniku, jednak jeśli chcecie być pewni, że żadna, nawet najmniejsza zmiana wam nie umknęła, przeczytajcie podręcznik jeszcze raz. To najlepszy sposób, żeby samemu ocenić zmiany. A teraz, wymierzmy parę najważniejszych z nich:

nie takim samym modyfikatorem jak strzał w cel oraz z dodatkowym -3. Strzelasz w przeciwnika na 12? No to w kumpla na 9. Grzejesz w cel na 8? No to w kumpla na 5.

Zmieniły się również okoliczności uruchamiania Ogania w Kumpli. Dodaliśmy do nich jeden wyjątek: Zasada nie stosuje się jeśli między strzelcem a celem jest kumpel, którego dotykasz podstawką. Uznajemy, że Strzela się wtedy w formacji i swojego zahaczyć kulką nie sposób.

GRANAT DYMNY

Znaczącą zmianą jest dym z granatu dymnego. Kiedyś całkowicie wyłączał strefę czujności modelu, obecnie gwarantuje modyfikator za Ostonę równą -9, zdejmując znaczki celowania oraz blokuje wykładanie nowych w strefie działania dymu. Łąca to podstawową wadę poprzedniego systemu: w dymie można było robić rzeczy bezkarnie, w tym

OGIEŃ W KUMPLI

Pamiętacie zasadę Ognia w Kumpli? Budziła wiele pytań. Miała uprościć proces strzelania w swoich, zamiast tego sprowadzała się do ponownego liczenia modyfikatorów i do rozważań które z nich tak naprawdę należy stosować. Obecnie modyfikatory do strzału oblicza się tylko raz, a kumpel na linii ognia dostaje kostkę z dokład-

i rzucać granaty z symboliczną karą. Obecnie każda Akcja jest widoczna, można na nią reagować, a ochronę stanowi zaporowy modyfikator do strzału, a nie sam fakt wyłączenia strefy czujności.

Ale czy to -9 jest rzeczywiście tak zaporowe? W sytuacji w której podchodzimy do przeciwnika na bliski dystans, zgarnia on tylko -6 do strzału (-9 za osłonę z dymu, +3 za bliski zasięg). To oznacza, że wejście w zwarcie staje się ryzykownym zajęciem o niskiej szansie na emeryturę.

Jak to ułatwić? Zabraliśmy jednostkom walczącym wręcz dym, ale daliśmy im coś w zamian. Obecnie ruchem do zwarcia jesteśmy w stanie przerwać przeciwnikowi strzelanie. Jeśli strzela i trafia nas, ale my w teście zręczności wyrzucimy więcej, czyli wygramy test, to nie tylko weszliśmy do zwarcia ale i udaremniliśmy jego strzał. Sumarycznie, wejście w zwarcie jest teraz nieco trudniejsze ze względu na „słabszy” efekt dymu, ale poniekąd łatwiejsze ze względu na to, że możemy nim próbować przerwać przeciwnikowi akcję.

RZUCANIE

Wspomniałem już o rzucaniu. Teraz ma ono swój osobny współczynnik.

Ta zmiana może wygląda spektakularnie, ale tylko kosmetycznie zmienia rozgrywkę. Do tej pory jednostki które musiały szybko i zreźnie wchodzić w zwarcie niejako przypadkowo były równie dobre w rzucaniu. Jednostki zaś, które musiały umieć postać czasem granat tam gdzie trzeba, miały sztucznie wywindowaną umiejętność skakania i wspinaczki. Teraz jednostki są bardziej wyraziste, dokładniej opisane przez zwiększona ilość cech.

ZNOSZENIE

Zmieniło się również znoszenie przy rzucie. Kiedyś znosiło jedynie w przód i w tył, obecnie mamy 5 różnych opcji. Przód, tył, prawo, lewo i rzut tak chybiony, że efektu nawet się nie rozpatruje. Jak to działa? Dajmy przykład: rzucasz koktajlem mołotowa. Musisz wyrzucić równo lub mniej niż 9, a na kostce pada 11. Chybiłeś o 2 oczka. Jeśli chybiasz o 4 lub mniej oczek, znosi o 2 cale, tak jak kiedyś. Teraz jednak pojawia się zmiana. Ponownie rzucasz kością, by określić kierunek, który wcześniej określała parzystość/nieparzystość wyniku na kości. Zwykły rzut k20 określa w jakim kierunku pada rzucony przedmiot (1-5 bliżej niż cel, 6-10 dalej niż cel, 11-15 na prawo od celu, i 16-20 na lewo od celu). Przedziały

nie są ważne do zapamiętania, przynajmniej tak długo jak przed rzutem powiesz przeciwnikowi które 5 oczek na kości przypada na którą stronę znoszenia. Powiedzmy, że w teście miałeś trochę większy niefart: chybiłeś o 5 do 8 oczek. Wtedy znoszenie wynosi 4”. Kierunek znów podpowie ci drugi rzut. Jeśli jednak chybisz o więcej niż 8 oczek, przedmiot a to wpada do studzienki kanalizacyjnej, a to ryny jakiegoś budynku. Najważniejsze, że jego efektu, nawet jeśli był obszarowy, nie rozpatrujesz. Zasada ta dotyczy wyłącznie ataków – rzucony ekwipunek przy chybieniu o więcej niż 8 oczek łąduje o 4 cale od celu.

RZEKAZYWANIE

Chcesz coś przekazać kumpłowi? Teraz to nieco łatwiejsze. Niegdyś musiałeś albo dotykać go podstawką, albo do niego rzucać. Obecnie, jeśli ktoś, komu przekazujesz sprzęt znajduje się nie dalej niż 3” od ciebie, możesz mu coś przekazać bez żadnego testu rzucania. Jesteś na tyle blisko, że jeśli nawet nie wiem jak kiepsko rzucasz, możesz mu to nawet sunąć po podłodze.

BOHATEROWIE

Zmienił się nieco charakter bohaterów. Obecnie każdy z nich gwarantuje jeden darmowy przerzut. Przerzuty stały się więc nie tylko domeną Kaznodziei, (który w tej dziedzinie wciąż wiedzie prym), ale i każdej frakcji w grze. Nawet Molocha. Moloch przecież też ma bohaterów, prawda? Oni również gwarantują przerzut. Dzięki temu udało się osiągnąć większą stabilność w grze. Hardzi twardziele nie padają już w wyniku przypadku, ale grubszego pecha. Masz większe pole do popisu dla swojej taktyki, kiedy wiesz, że byle wypadek nie obróci w perzynę wszystkich twoich planów. Co z charakterem NST w tym przypadku? Co z akcjami kończącymi się zdjęciem bossa z drugiego końca stołu jednym celnie wystrzelonym pociskiem? Bez obaw. Punkty przerzutów kończą się szybciej niż cierpliwość Hege-mończyka, więc takie sytuacje wciąż będą gościć na stołach.

AMUNICJA

Jeszcze parę zmian? Nie musicie już dzielić pocisków w oddziałach. Odpada problem z liczeniem pocisków, dzieleniem przez liczebność oddziału i zaokrągleniem. Od tej pory każdy w oddziale ma swoją własną amunicję która zachowuje

przy wyjściu z oddziału. Co więc z oddziałową amunicją? Działa tak, że mimo, że masz własną pulę, zawsze możesz skorzystać z puli swojego kolegi. Mam więc własną amunicję która zostanie ze mną przy wyjściu z koherencji, ale nic nie zabrania mi strzelać z amunicji kolegi. To spore ułatwienie. Macie więc tu parę możliwości na taktyczne zużywanie pocisków (na przykład tylko gościa z frontu oddziału, który pewnie najszybciej zginie), które w trakcie gry mogą wam przynieść wymierne korzyści.

STÓŁ

Stół zmienił się tylko odrobinę, a mimo to, rozgrywka nabierze dodatkowego koloru. Do łask wracają skrzynki pominięte w poprzednich wersjach podręcznika. Możecie je wystawić, rozlosować z nich sprzęt, a potem na łeb na szyję ścigać się do nich, jeśli okaże się, że w środku leży i czeka bazooka. Swoich zasad doczekały się i zasieki. Na stole pojawi się więcej drzwi, czyli możliwości do dynamicznego ograniczania lub poszerzania strefy czujności modeli. Zmianie uległy i beczki. Do tej pory losowe, od bieżącej wersji mają tylko jeden efekt. Wybuch. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, by

oblały kogoś kwasem, rozlały wokół siebie płomienie czy zadymiły jak za poprzednich wersji. Jak to osiągnąć? Akumulatorem!

AKUMULATOR

Akumulator również odświeżył się nieco. Wszystkie zasady zbierania punktów pozostają bez zmian, jednak już sama obecność skrzynek na stole sprawia, że punktów jest odrobinę więcej. Kosmetycznym zmianom uległy stare efekty Akumulatora, pojawiły się też i nowe. Zbierajcie punkty do Akumulatora. Teraz to jeszcze bardziej opłacalne.

NOWE LOKACJE

Co jeszcze zmieni się na stole? Lokacje konkursowe zostały włączone do puli Lokacji możliwych do wystawienia w grze. Znacze je już z wyników konkursu na lokację. Zostały przetestowane, czasem poprawione, ale przede wszystkim spisane i wprowadzone do gry.

SPRZĘT

Przejdźmy do sprzętu. W jego przypadku rewidowaliśmy zarówno jego cenę jak i cechy. Zrobiliśmy inwentaryzację i gruntowny prze-

gląd magazynów wszystkiego tego, co można spotkać w łapach jednostek w NST. Kilka cen poszło w dół. Część z was przywita z radością fakt, że co poniektóry sprzęt będzie można teraz dostać nieco taniej.

Porażacze, CKMy, bazooki: bierzcie i krzywdźcie się z tego wszyscy. Ich cena jest wciąż wysoka, ale już nie zaporowa.

SPRZĘT FRAKCYJNY

Wyleciały Lombardy, pojawił się Sprzęt Frakcyjny. Od tej pory nie możesz kupić pewnego sprzętu taniej. Możesz za to kupić sprzęt którego żadna inna frakcja po prostu mieć nie może. To jeszcze wydatniej podkreśla różnice między występującymi w grze frakcjami.

AKCJE FILMOWE

W standardowej rozgrywce nie tylko nie braknie żadnej z akcji możliwych do wykonania w poprzednich wersjach, ale wręcz pojawiają się nowe! Dodaliśmy pakiet Akcji Filmowych, odpalanych w szczególnych sytuacjach, a które pozwolą Ci wykręcić parę fajnych numerów na stole. Możesz ciskać jednostkami przeciwnika, możesz ratować oddział rzucając się na granat,

a nawet rzucić się na przeciwnika z piętra i pogruchotać mu żebra spadając na niego butami.

TECZKA FRAKcji

Swoich zmian doczekały się również jednostki w teczce frakcji. Ona również jest teraz oznaczona jako 1.5. Nie bez powodu. Została wzbo-gacona o niedawno wprowadzone jednostki, które teraz są na trwałe wpisane w krajobraz teczki frakcji. Mniejszym lub większym zmianom zostały poddane również stare jednostki. Część z nich okazała się zbyt słaba, żeby dotrzymać równego kroku pozostałym wyjadaczom we frakcji, część, wręcz przeciwnie, przyćmiewała możliwości oferowane przez pozostałe jednostki. Wszystko to znalazło swój finał w balansowaniu w którym wzięli udział nie tylko wszyscy zaangażowani w projekt NST pracownicy Portalu, ale i testerzy i zaprzyjaźnieni wymiatacze turniejowi, których uwagi były brane pod uwagę w trakcie balansowania jednostek.

Wszystko to zamknięte na kartach podręcznika i teczki frakcji w wersji 1.5. Wszyscy czekaliśmy na to długo, ale warto było. Teraz tylko czytać i grać. Powodzenia!

OLÓSZENIA PARAFIALNE

Najnowszy model NST – Lodowa – spotkał się z bardzo ciepłym przyjęciem również za granicą. W serwisie CoolMiniorNot otrzymał średnią ocenę 8.9/10. Dzięki temu nowy mózg bojowy Molocha trafił do kategorii Top of the Week oraz New and Notable!

W poprzednim numerze Gwiezdnego Pirata wkraść się błąd – autorem tekstu o Lodowie nie jest Marcin Karbowski, a Piotr “Neurocide” Haraszczak. Wybacz Neuro.

Ponadto, odpowiadając na uwagi czytelników, uściślamy:

Pancerz Lodowy ma cechę Wmontowany, a cecha kiepskie podwozie oznacza, że model nie może korzystać z drabin ani pokonywać przeszkód większych niż 1”.

Z PAMIĘTNIKA TESTERA



KONWÓJ, O STRATEGIACH SŁÓW KILKA

TEKST: ROBERT CIOMBOR

Balansowanie gry to ciężka praca dla testera. Balansowanie gry to sama przyjemność w testowaniu gry. Które z tych zdań jest prawdziwe? Zapewniam, że obydwa.

W końcowej fazie tworzenia gry planszowej przychodzi czas na jej testowanie. W tym właśnie momencie trzeba podjąć się sprawdzenia nie tylko tego, czy wszystkie reguły są jasne, czy wszystkie sytuacje mogące powstać w czasie gry da się rozstrzygnąć i czy instrukcja opisuje grę wystarczająco precyzyjnie, ale przede wszystkim tego, czy przypadkiem jeden z graczy nie wygrywa zbyt łatwo i zbyt często. Jedną z metod, aby to oce-

Gry planszowe

Z PAMIĘTNIKA TESTERA

nić jest rozegranie jak największej liczby gier i bez wątplenia jest to ciężka i nużąca praca. Jednak każda przegrana gra daje powód do analizy własnych błędów i możliwość szukania nowych sposobów pokonania przeciwnika, tym samym przynosząc radość przy kolejnej wygranej.



Konwój to gra, której nie sposób ocenić po jednej rozgrywce, a nawet trudno ją ocenić po kilku potyczkach. Konwój to gra, w której balans jest bardzo trudny do ustalenia ze względu na odmienne cele obu graczy. Konwój to gra, która pozwala na zastosowanie wielu strategii mogących prowadzić

do pokonania przeciwnika. Konwój to właśnie ta gra, o której mówicie na początku, że Moloch łatwo wygrywa, a my, czyli testerzy, wciąż zgłaszaliśmy, że Posterunek jest zbyt silny. Jak więc jest z tym balansem i strategiami w Konwoju? Spróbujmy spojrzeć na kilka taktycznych porad, które zastosowane w praktyce mogą pomóc wygrać z przeciwnikiem.

Pierwsze, co zawsze czeka Molocha, to wybór celu bitwy. Już po kilku turach staje się jasne, że jeśli planujemy wystawić w mieście

KONWÓJ TO GRA, KTÓREJ NIE SPOSÓB OCENIĆ PO JEDNEJ ROZGRYWCE, A NAWET TRUDNO JĄ OCENIĆ PO KILKU.

mocne jednostki, to warto wybrać za cel „zabicie jednostki przeciwnika”, a jeśli Posterunek już obstawił miasto, to lepiej chwilę poczekać i na początek powalczyć o dzielnicę z bombą (coś przy okazji zniszczymy). Dzielnicę z dociąganiem karty też lepiej oddać, bo Moloch chce jak najwięcej kart pozostawić sobie w talii do końca gry. Co jednak zrobić w Nowym Jorku? Tu czasem warto powalczyć szybko o dwie wygrane (dające zniszczenie czterech dzielnic), pamiętając, że zginą dwa roboty od bomb, ale przecież wystarczy, że choć jeden przetrwa do końca. To jednak nie jest żelazna reguła. Innym razem, zwłaszcza jeśli pozostało Molochowi niewiele robotów, ale kilka kart w talii, lepiej oddać zupełnie bez walki trzy pierwsze bitwy w NY i wystawić wszystkie pozostałe roboty do ostatniej bitwy (Posterunek musi je zniszczyć, nie wystarczy mu wygranie samej bitwy).

Atak, czyli wystawianie jednostek i zagrywanie kart natychmiastowych, podporządkowany powinien być zawsze celowi strategicznemu. Posterunek musi wstrzymać ruch konwoju Molocha i za wszelką cenę wygrywać bitwy o dzielnice. Nie próbujcie więc strategii oddania wszystkich miast i skupienia sił tylko na walce w Nowym Jorku. Wielu testerów już to sprawdziło – Molochowi zostanie zbyt dużo



kart w talii, aby go pokonać. Podobna strategia nie zadziała też po stronie Mo-

locha – jeśli będzie oddawał wszystkie bitwy i skupi się tylko na bitwie w Nowym Jorku, to wcześniej straci wszystkie karty z talii i zapewne wiele kart z ręki. Dla Posterunku każda możliwość, aby odrzucić Molochowi kartę z talii jest cenna. Mało tego, każdą taką możliwość trzeba próbować wykorzystać wielokrotnie (np. przechodząc wielokrotnie Komandosem z miasta do miasta, czy to przy pomocy kart Ruchu, czy też łącząc go ze Zwiadowcą). Z oczywistych względów trzeba próbować wygrywać bitwy w Jersey Crust, bo tam Moloch traci dwie karty. A co na to Moloch? Jego celem jest szybkie niszczenie dzielnic, aby dotrzeć do NY wtedy, kiedy jeszcze dużo kart pozostaje w jego talii. Moloch nie musi za wszelką cenę wygrywać każdej bitwy, znacznie lepiej dla niego, jeśli skupi się na wygraniu bitew w Iron Gate (aby ograniczyć straty dobrych kart z talii) oraz w Jersey Crust. Jak już widać, Jersey Crust staje się miejscem kluczowym i tam właśnie Moloch i Posterunek będą starać się umieścić najlepsze oddziały. Moloch nie powinien jednak pomijać cennej możliwości szybkiego zdobycia pierwszego miasta Ziggy One – Posterunek na początku gry nie ma dużych możliwości i przewaga siły robotów daje sposobność zdobycia dzielnicy z przemiesz-

Z PAMIĘTNIKA TESTERA

czeniu do NY i ruchu konwoju po zniszczeniu miasta, dzięki czemu dwa walczące roboty nadal biorą udział w walkach.

Posterunek powinien pamiętać o cennej możliwości wystawiania jednostek w przyszłych, niekontrolowanych miastach (zdobywając bonus do siły). Lepiej jednak nie przesadzać ze wzmacnianiem pojedynczej jednostki wieloma bonusami, chyba że znajdzie się ona w mieście, gdzie jest już Działo EMP. W przeciwnym wypadku jednostka taka to bardzo łakomy kąsek i łatwa zdobycz dla Łowcy (niszczy żołnierza wchodząc do miasta). Moloch nie waha się przed wysłaniem Łowcy do miasta, ma ich w swojej talii aż trzech i na dodatek jeszcze Rozpruwacza (niszczy żołnierzy po odrzuceniu kart z ręki).

Skoro o Dziale EMP mowa, dobrze się zastanówcie, gdzie i kiedy go wystawić. Moloch tylko czeka na to, aby Działo EMP pojawiło się w grze. Wie on wtedy, że jeśli chroni ono Nowy Jork, to Łowcy i Pajaki wykorzystane zostaną od razu gdzie indziej. Jeśli Działo EMP pojawi się w innym mieście, to bądźcie pewni, że Moloch zachowa wszystkie Pajaki do Nowego Jorku i tam postara się je wystawić w ostatniej bitwie. Wyczekiwanie z wystawieniem Działo EMP to szansa dla Molocha na dobre wykorzystanie

swojego Pancernika (odporny na zdolności jednostek Posterunku) lub Bydlaka (otrzymuje żeton tarczy). Wczesne wystawienie tych robotów daje Molochowi możliwość korzystania z modułów ze zdolnością specjalną bez obawy ich zablokowania.

Można by napisać wskazówki, jak najlepiej wykorzystać każdą z kart, bo każda z nich znajdzie swoje najlepsze zastosowanie. Przykładowo dla Posterunku: Patriota najlepiej się sprawdzi w Iron Gate (dzięki temu Posterunek zniszczy robota, odrzucając tylko jedną kartę z ręki), Komandosa powinno się często przemieszczać z miasta do miasta (odrzuca wtedy kartę z talii Molocha), a każdą Naradę Wojenną najlepiej wykorzystać do dobierania kart z talii, a już koniecznie pod koniec gry (aby nie dopuścić do sytuacji, że na końcu gry w talii pozostaną niewykorzystane karty). Dla Molocha: Obrońca powinien zawsze dołączyć do bitwy, w której Moloch czuje przewagę (wygrana pozwoli odzyskać odrzuconą kartę), Rozkaz Odwrotu (wycofanie robota do ręki z dowolnego miasta) zachowany na ostatnią bitwę da jednego robota więcej w Nowym Jorku, a Anihilator lub Moduł Skażenia powinny czekać na wystawienie w mieście z zajętymi wszystkimi stanowiskami bojowymi Posterunku, bo to jedyna możliwość zniszczenia budynków.

Można też napisać, jak niektórych kart nie wykorzystywać. Takim przykładem jest Łączność z Bazą. Niech nie kusi Molocha jej pochopne wykorzystanie (dociągnięcie trzech kart z talii), bo lepiej, żeby w talii pozostawało jak najwięcej kart na koniec gry. Niech nie kusi Posterunku pochopne użycie karty Wywiad, bo cenniejsza może się okazać do wykorzystania unikatowej cechy miasta (czyli, jako karta do odrzucenia). Niech Moloch dobrze się zastanowi, zanim wykorzysta cechę Klauna (po odrzuceniu karty z ręki niszczy dwóch żołnierzy i jednego robota), bo każdy robot w mieście wart może być więcej niż żołnierze, daje przecież możliwość użycia modułów.

Można by też napisać wiele porad o łączeniu kart w kombosy. Bo trzeba wiedzieć, że najlepiej wysłać się Kpt. Johnson do bitwy jednocześnie wspierając ją kartą Nagły Atak (wtedy mamy pewność, że Moloch nie zmieni już wyniku bitwy i cecha Kpt. Johnson zostanie wykorzystana). Trzeba wiedzieć, że Młody wspaniale uzupełnia się ze Scornem, jeśli podąży zaraz za nim (wejście Młodego do miasta umożliwi ponowną aktywację cechy innego żołnierza). Trzeba sobie zdawać sprawę, że wysłanie silnego żołnierza (np. Scorna, który niszczy maszynę Molocha wchodząc do miasta), później Zwiadowcy, a zaraz potem zagranie karty Ruch to możliwość wielokrotnego wykorzystania tej jednej silnej cechy. Trzeba sobie takie karty gromadzić w ręce i w odpowiednim momencie



Z PAMIĘTNIKA TESTERA

zagrać ich serię. Moloch ma nieco mniejsze możliwości łączenia kart, ale dobrze będzie jeśli zapamięta, że duża liczba słabych, ale wspólnie wystawionych robotów w ostatniej bitwie w Nowym Jorku będzie korzystniejsza niż zachowanie tam silnego robota, a moduły z cechami specjalnymi (Skażenia, Sieci, Kasparov) zadziałają najpewniej z Pancernikiem lub robotami z tarczą zdobytą przez Bydlaka.

Można by napisać wiele takich drobnych porad, ale warto zostawić coś graczom do odkrywania samemu. Najważniejsze jednak, z punktu widzenia strategii gry, to odpowiednie przygotowanie się do bitwy końcowej w Nowym Jorku. Najczęściej Moloch pozostanie wtedy z kilkoma kartami w ręce i pustą talią i musi zadbać o to, aby w ręce mieć jak najwięcej robotów, które wystawi. Bardzo dobrze będzie dla niego, jeśli zachowa do końca kartę Zmasowany Atak (uniemożliwi zagrywanie kart natychmiastowych), co znacznie ograniczy możliwości ataku Posterunku. Na taką sytuację musi być przygotowany Posterunek, dlatego najlepiej jeśli ma wciąż gotowych do walki Scorna (niszczy robota wchodząc do miasta), Komandosów (odrzuca kartę z talii Molocha, a w przypadku pustej talii niszczy robota), Grupę Uderzeniową (wycofuje robota z miasta do ręki przeciwnika) lub Oddział Specjalny (żołnierz wraca do ręki i może być ponownie wystawiony do miasta). Posterunek musi pamię-

tać, że wszystkie roboty muszą być zniszczone i talia Molocha musi pozostać pusta. Moloch wie już, że im więcej jego robotów, nawet słabych, w ostatniej bitwie tym lepiej dla niego i że karta Rozkaz Odwrotu zachowana do końca to możliwy kolejny robot do obrony. Moloch może jednak spróbować zaskoczyć przeciwnika w bitwie o przedostatnią dzielnicę – niespodziewane wygranie tej bitwy przez wzmocnienie się modułami stanowi pułapkę dla Posterunku i pozwala wygrać grę.

Oczywiście nie sposób podać jednego, ogólnego przepisu jak wygrać i dlatego też nie da się stwierdzić, którą stroną konfliktu w Konwoju łatwiej pokonać przeciwnika. Konwój pozostaje więc, na szczęście, ciekawą grą na wiele potyczek.

A na zakończenie proponuję zobaczyć przebieg bitwy kończącej grę, w której obaj gracze



Z PAMIĘTNIKA TESTERA

stosowali wszystkie porady taktyczne, o których była mowa.

SYTUACJA 1

W sytuacji po lewej nastąpi bitwa o ostatnią dzielnicę. Gdyby Moloch nie zachował do końca karty Zmasowany Atak, wygrana Posterunku byłaby oczywista. Jednak po zagranie tej karty, Posterunek wciąż jeszcze może wygrać grę. Musi tylko zniszczyć dwa roboty i wygrać bitwę, aby zniszczyć trzeciego. Molochowi pozostała w ręce jedna karta i jest to najsilniejszy moduł, który może zastosować w tym przypadku. Dlatego siła Posterunku po zniszczeniu dwóch robotów musi wynieść co najmniej sześć punktów. Cecha Anihilatora zmniejszająca liczbę stanowisk bojowych nie działa, bo w NY jest Działo EMP. Oto co robi Posterunek:

Posterunek wystawia Oddział Specjalny do NY i dzięki temu cofa Scorną do ręki. Wystawia ponownie Scorną, niszcząc Anihilatora. Odrzuca dwie karty Ruchu, wykorzystując



cechę specjalną miasta i przemieszcza Hakera do Jersey Crust. Dzięki temu w Nowym Jorku jest miejsce na wystawienie Młodego, który aktywuje ponownie cechę Scorną – jeden z pozostałych dwóch robotów ginie. Siła Posterunku wynosi sześć, natomiast pozostały robot Molocha ma siłę równą dwa i nawet po dodaniu Modułu Destrukcji nie pokona żołnierzy. Po wygraniu bitwy, przy braku kart w talii Molocha, zniszczony zostaje ostatni robot. Posterunek wygrywa grę.

SYTUACJA 2

W powyższej sytuacji pozostały jeszcze dwie dzielnice do zdobycia. Moloch wybrał już miejsce bitwy i musi zdecydować, jaki atak przeprowadzić. Przewaga jednostek Posterunku w Nowym Jorku jest znacząca. Jeśli Moloch zdecyduje oddać tę przed-

Z PAMIĘTNIKA TESTERA

ostatnią dzielnicę, ma szansę zniszczyć jedną jednostkę Posterunku (dzielnicę z efektem bomby) osłabiając go przed końcową bitwą, ale pozostaną mu tylko dwa roboty w ostatnim starciu. Zostawiając, także na ostatnią bitwę kartę Zmasowany Atak mógłby liczyć na przetrwanie jednego z robotów w Nowym Jorku. Jednak większe szanse powodzenia może mieć zaskakujący atak w przedostatniej dzielnicy. Dodatkowym atutem Molocha w tej sytuacji jest fakt, że Bydlak znalazł się w Nowym Jorku wcześniej, niż Działo EMP i jest odporny na jego działanie. Oto co robi Moloch:

Moloch wykorzystuje kartę Rozkaz Odwrotu i wycofuje Juggernauta do ręki. Wystawia Juggernauta i Obróć do Nowego Jorku. Używa teraz karty Zmasowany Atak, uniemożliwiając Posterunkowi zagrywanie kart natychmiastowych. Posterunek może



wykorzystać Młodego w połączeniu ze Scornem i zniszczyć jednego robota (najlepiej Juggernauta). Mógłby także skorzystać z dostępnej wciąż cechy miasta i przenieść Komandosa z Jersey Crust do NY – jednak ponieważ w talii Molocha pozostała jeszcze jedna karta, to właśnie ona zostałaby odrzucona, a nie zostałyby zniszczone żadne roboty. Aby wykonać obie akcje, Posterunek musiałby zwolnić stanowisko bojowe przez przejście Biegaczem do Jersey Crust. W każdym z tych przypadków w NY zostaną dwa roboty o sile co najmniej cztery, natomiast Posterunek może posiadać pięciu żołnierzy o łącznej sile wynoszącej najwyżej sześć. W fazie uruchomienia modułów Moloch na pewno wykorzysta Moduł Anihilacji, co daje mu także siłę równą sześciu. Oznaczałoby to remis i w następstwie po-

rażkę Molocha w ostatniej bitwie. Jednak w NY wciąż znajduje się Bydlak odporny na działanie Działa EMP – Moloch przydziela mu Moduł Skażenia i ze względu na zmniejszenie liczby stanowisk bojowych może odrzucić jedną jednostkę Posterunku. Moloch wygrywa bitwę i może zniszczyć kolejną dzielnicę. Pomimo efektu bomby jeden robot pozostaje w Nowym Jorku, a ponieważ wszystkie dzielnice są zniszczone Moloch wygrywa grę.



SPOWIEDZ MORACZA



TANIEC Z TANCERZEM

TEKST: MICHAŁ ORACZ
ILUSTRACJE: MATEUSZ BIELSKI

Kilka miesięcy temu pojawiło się niewielkie pudełeczko zawierające fioletową i bardzo groźną Stalową Policję, a nowy format mini dodatków został na stałe wpisany do linii wydawniczej Neuroshimy Hex. SP została przyjęta wyjątkowo dobrze, więc pomysł z mini dodatkami okazał się strzałem w dziesiątkę.

Kandydatów na drugi blister było naprawdę wielu – świetnych armii z potencjałem, pomysłowych, ciekawych, tak klasycznych, jak i tych bardzo, bardzo dziwnych, pokazujących zupełnie inne oblicze gry.

SPOWIEDZ MORACZA

Plan był jednak bardzo chytry.

Zdecydowaliśmy, by na początek serii blisterów zestawić dwie skrajnie różne armie, jedną klasyczną i jedną wyjątkowo nowatorską, bo wiemy, że część graczy woli te pierwsze, jak armie z podstawki, część zaś szuka zupełnej odmiany i podejścia bardziej eksperymentalnego.

SP była bliższa armiom klasycznym, pora więc na dawkę podejścia nowatorskiego i wywrócenie Hexa do góry nogami.

W tym momencie wybór był dla mnie oczywisty: Dancer albo Mephisto.

W pierwszej po planszy poruszają się tylko trzy żetony, w drugiej tylko jedna walcząca plus Moduły.

Zanim rzuciłem monetą, przeznaczenie zdecydowało samo.

Mephisto na prośbę autora został przesunięty na przyszłość, bo jak się okazało wymaga jeszcze trochę autorskich szlifów zanim trafi na stół bezlitosnych testerów do finalnego szlifowania przed wydaniem.

Na stole pozostał Dancer autorstwa Rustana Hakanssona. Piękna trójżetonowa armia z ogromnym potencjałem.

ARMIE RUSTANA

Kilka ze słynnych armii Rustana w praktyce poznałem na jednym z targów gier w Essen. Pamiętam, jak na stoisku Portalu pojawił się w pewnym momencie bardzo wysoki i wesoły człowiek, który wręczał naszej ekipie jakieś tajemnicze pudełko.

Tego samego dnia wieczorem, zmęczeni po całodniowej bieżącej, graliśmy w Hexa testując trzy armie z tajemniczego pudełka: króliki zjadające wrogów jak kapustę, budowniczych, których żetony pojawiają się na planszy słabutkie i przez chwilę rosną do swojej normalnej siły oraz trzy zabójcze tancerki. Zdecydowanie nie był to świat Neuroshimy.

I zdecydowanie był to Hex najwyższych lotów.

Jasne było, że musimy to wydać. Nie wiadomo jak, kiedy, ale nie było wyboru, posiadały zbyt duży potencjał, żeby nie trafić to do rąk miłośników Hexa.

No i wreszcie jest ta możliwość: blister.

Rustan ma zupełnie odmienne od mojego podejście do tworzenia armii, jak i do samej Neuroshimy Hex. Ma własne i bardzo jasne zasady komponowania i wybierania cech jednostek, duży nacisk kładzie na tematyczno-mechaniczną spójność

armii, stosuje też mniejsze zróżnicowanie żetonów, przez co armie stają się jeszcze bardziej odporne na losowy dociąg.

Gdyby on tworzył podstawkę gry, na pewno nie znalazłyby się w niej Moloch, Posterunek, Hegemonia i Borgo :)

POTENCJAŁ A TESTY

Schemat powstawania Hexowych armii i ich drogi do druku jest od lat niezmienny.

Najpierw jest pomysł. Genialny pomysł, wielka radość, pierwsze szkice. W cenie jest też tematyczna zgodność ze światem Neuroshimy i spójność armii. Potem pomysłów jest coraz więcej, są coraz lepsze, mnóstwo notatek, trochę grania, trochę zmian i powstaje zestaw 35 żetonów. Armie pokazują kumplom. Podobają się, jest świetnie.

Następnie jeśli armia zostaje skierowana do wydania, trafia do niewdzięcznej grupy najbardziej wybrednych i marudnych testerów pod słońcem. Grupy specjalnie wyselekcjonowanej.

Następnie z pierwotnej armii nic nie zostaje.

I tak jest zawsze.

Mam jeszcze w głowie dość na świeżo to, jak w pierwotnej wersji Stalowa Policja była silnie opancerzona, bo w końcu jest „stalowa”, jak Sztab spowalniał jednostki przeciwnika (bo to fajne fabularnie), jak wielki opancerzony

SPOWIEDZ MORACZA

motocyklista pruł przez planszę siejąc chaos i zniszczenie, inny strzelec kosił seriami wszystko dookoła, jednostki wspomagały się zestawem chemikaliów boostujących cechy, a w talii czaiła się złowroga Bomba pożyczona od Molocha. Jak się okazuje, Sztab jednak nie spowalnia, żadnych pancerzy nie ma, nikt nie pruje seriami dookoła, motocyklista też się nie załapał, że nie wspomnę o Bombie.

Pamiętam moment, gdy Smart latał, ukrywał się wśród drzew i porywał wrogie jednostki zgodnie z tym, co jest napisane w podręczniku do gry fabularnej, a jego Sztab strzelał i anulował zagrywane przez przeciwnika Bitwy. Oczywiście, na koniec testów przed wydaniem okazało się, że jednak nie lata, nie porywa i nie ukrywa się, o reszcie nawet nie wspominam.

Sztab Nowego Jorku miał „motywować” swoje jednostki do walki, wydłużać działanie swoich Modułów i budować wzmocnienia. Jak widać, jednak nie motywuje, nie wydłuża i nie buduje.

Neodżungla miała się przyczepiać do przeciwnika za pomocą specjalnych haczyków, Vegas miało całą garść snajperskich strzałów i zakazy leczenia i tak dalej.

Nie chcecie wiedzieć, jak wyglądały pierwotnie cztery armie podstawowe...

No tak, w momencie, gdy wszystkie miłe słowa i przyjacielskie pochwały idą w ką, a armia trafia na taśmociąg produkcyjny, zaczyna się

prawdziwa rzeź i połowa pierwotnej wersji wylatuje.

Jeśli nie wylatuje, to znaczy, że testerzy zdążyli się już zbyt zaprzyjaźnić z autorem i trzeba sięgnąć po jeszcze bardziej drastyczne metody. Wydział spraw wewnętrznych Wydawnictwa Portal.

Co ważne, cały czas mówiąc o koniecznych szlifach i testach, poprawkach i cięciach, nie mam jeszcze absolutnie na myśli kwestii balansu armii. Na balans przychodzi czas dopiero na SAMIUTKIM końcu.

Jak się pewnie domyślacie, Dancer również trafił do testów i szlifów, o czym za chwilę.

GRYWALNOŚĆ

Mnogość pomysłów, estetyczna spójność armii, zgodność ze światem Neuroshimy, wszystko to jest cenne, ale gdy przychodzi do prawdziwych poważnych testów, na arenie pozostaje jedna tylko ważna cecha: grywalność. Tworzenie gry czy dodatku to nie konkurs piękności ani pokaz pomysłowości, nie żaden film ani powieść, tylko gra. A gra musi być grywalna i kropka.

Żeby nie było nieporozumień, spośród wszystkich, naprawdę licznych rozłożonych na czynniki pierwsze definicji grywalności, jak dla mnie najlepszą jest ta najprostszą, bo i najbardziej pomaga w praktyce osiągać to, o czym mowa: chodzi o przyjemność z samego grania. I to za każdym razem, gdy siadamy do gry.



SPOWIEDZ MORACZA

Składniki okazują się często i w różnych grach, nawet w różnych typach gier podobne: możliwość dokonywania wyborów, emocje związane z trudnymi wyborami, emocje związane z oczekiwaniem na coś zaskakującego – np. decyzję innego gracza lub na element losowy, regrywalność związana z testowaniem różnych pomysłów na prowadzenie rozgrywki, testowaniem różnych strategii, konsekwencja naszych działań (np. przez szczególne pilnowanie elementów typu deus ex machina), wygoda gry i wiele, wiele innych – jednak patrząc na KAŻDY z nich przez pryzmat przyjemności z gry, ocena staje się o wiele łatwiejsza.

Pierwszy i główny etap testów zewnętrznych (już po testach autorskich) to test grywalności. I tylko grywalności.

Nie liczy się nic innego.

Balans na tym etapie jest prawie nieistotny, ważny jedynie o tyle, by nie zniechęcić testerów do gry jakimiś absurdalnymi wynikami.

Co ważne, niedoszlifowany potencjał ma się nijak do grywalności, więc lepiej tych dwóch składników nie mylić.

Testerzy grają i w końcu nadchodzą wyniki i opinie.

A wśród nich najważniejsze – ile razy zagrali.

Jeśli więcej niż zazwyczaj i chcą grać wciąż i dalej, jeśli do tego załączają mnóstwo własnych pomysłów na zmiany i poprawki, jest dobrze, podpalili się, armia działa.

Z tym, że jeszcze się nie zdarzyło, by pierwotna wersja jakiejś armii od razu zadziałała.

Jeśli wyników jest akurat tyle, ile być miało, nawet z markotnym „armia jest w sumie ok, fajne pomysły”, jest źle, trzeba mocniej zakasać rękawy i brać się do roboty.

Dopiero, gdy testerzy wrywają sobie egzemplarz armii z rąk, rzecz jest gotowa do druku.

Dancer, jak każda z dotychczasowych armii, przeszedł przez wszystkie te etapy. Aż do absolutnego doszlifowania.

ZMIANY W DANCER

Siadając do niewdzięcznej pracy szlifowania i redagowania czyjejs pracy myślę sobie zawsze: cholera, jak ja potem spojrzę w oczy autorowi? ;)

Na szczęście grupa pracująca nad armiami do Hexa jest zawsze spora, niezwykle rzetelna i doświadczona, a ostatecznie wprowadzamy tylko te zmiany, które po solidnym wytestowaniu sprawdziły się w boju i spotkały się z jednoznacznie pozytywną reakcją, które zwiększyły grywalność i ilość kombinacji, zmniejszyły frustrację obu ze stron (gracza prowadzącego

i przeciwnika) i które naprawiły istniejące w armii problemy w grze ze starszymi armiami.

Poniżej kilka z najważniejszych zmian, jakie przeszła armia Dancer. Trudno nawet opisać je w kolejności, bo zmiany te wynikały z siebie nawzajem i tylko razem stworzyły remedium na wiele z problemów, jakie sygnalizowali testerzy.

1) POŁĄCZENIE WIELKIEJ TRÓJKI

Pamiętam, jak jeszcze kilka lat temu w Essen, grając Dancer, zwróciłem uwagę na bardzo ciekawe rozwiązanie, nadające specyficzny charakter armii: otóż trzy jednostki-Sztaby Dancer, zwane Obliczami, nie mogły się w żadnym momencie gry ze sobą zetknąć. Powstawało wrażenie kierowania odpychającymi się od siebie elektronami.

Niestety, ta cecha jako pierwsza odpadła podczas testów.

W zamian za to Oblicza Dancer zyskały możliwość wzajemnego chronienia się przynajmniej przed kilkoma kierunkami ataków przeciwnika.

Gracz zyskał przy okazji coś jeszcze cenniejszego: większy wybór taktyk. Może oczywiście zagrać rozsiewając Oblicza po całej planszy, może z nich również uczynić silną, skupioną w jednym miejscu maszynę do zabijania.



SPOWIEDZ MORACZA

No właśnie, jeśli o tym mowa, był jeszcze trzeci powód przywrócenia możliwości stykania, być może najważniejszy, czyli...

2) MODUŁY I KOMBOSY

W Dancer bardzo doskwierał brak chociażby jednego Modułu. I nie w tym rzecz, że była to armia zbyt słaba. Rzecz w tym, że grając lubimy kombinować, zestawiać ze sobą różne elementy, które wzajemnie na siebie wpływają, zmieniają się nawzajem, tworząc niepowtarzalne, czasem bardzo potężne, choć nieraz tylko chwilowe kombinacje. Mając możliwość tworzenia kombosów możemy mieć różne pomysły na daną grę.

Początkowo nieśmiało zamontowaliśmy jedną ściankę typu Moduł na jednym z Oblicz Dancer.

Ńic to nie dało.

Oczekiwany efekt przyniosły dopiero zdecydowane działania, czego finalnym efektem jest w sumie 5 różnych modułowych ścianek zamontowanych na wszystkich Obliczach Dancer.

No i wreszcie w grach z Dancer żetony Skopera z Posterunku i Szpiegów z Nowego Jorku przestały być bezużyteczne.

Rozwiązało to jednocześnie inny problem, mianowicie...

3) SYNDROM SŁABEGO OGNIWA

Każde z trzech Oblicz było oczywiście zupełnie inne. Jedno walczyło wręcz, drugie

strzelało, trzecie sieciowało, dodatkowo każde posiadało jeszcze specjalne uaktywniane czasem cechy.

Okazało się, że jedno z trzech jest słabsze i mniej przydatne niż pozostałe.

Podczas próbnych zmian sprawa się tylko coraz bardziej pogarszała, bo Oblicze to albo stawało się mało przydatnym rezerwowym workiem punktów wytrzymałości dla gracza kierującego Dancer (i mniej atrakcyjnym celem dla przeciwnika), albo znów celem wybitnie priorytetowym, niczym najslabsze ogniwo.

Dopiero zamontowanie na nim naprawdę znaczących Modułów przywróciło trzeciemu Obliczu równorzędne miejsce w wielkiej trójce.

Te niezwykle ważne Moduły to...

4) LECZENIE I INICJATYWA

Przez długi czas wzbraniałem się jak mogłem przed dodaniem któremuś z Dancer Modułu zwiększającego Inicjatywę. Jednak ostatecznie okazało się, że rację mieli testerzy i Moduł ten bezpiecznie i jednocześnie bardzo mocno pomaga w rozgrywkach, nie wieszając w żaden sposób gry.

Moduły wzajemnie wzmacniające siłę ciosu i siłę strzału, do tego dwa „przyspieszacze” - no, zaczynało być interesująco jeśli chodzi o możliwości kombinowania. Można było już ustawić np. świetną ofensywną linię z Obli-

czem zadającym solidny cios z bliska, za nim Oblicze atakujące wzmocnionym, morderczym strzałem, a to wszystko jeszcze przyspieszone i chronione siecią.

Cały czas pozostawał jednak inny jeszcze nie rozwiązany problem: otóż Oblicze walczące wręcz traci punkty wytrzymałości o wiele szybciej niż pozostałe dwa, które mogą działać z dystansu. Wiadomo, Sztab przeciwnika zawsze „oddaje” pięściarzom wokół.

Finalne rozwiązanie zostało po raz kolejny poddyktowane ideą wielu możliwych wyborów dla gracza. Zamiast zwiększenia wytrzymałości, jakiejś zbroi, czy innych tego typu łat, jedno z Oblicz zyskało możliwość ...leczenia.

Tak, jest możliwość przywracania punktów Wytrzymałości, ale wymaga to decyzji, a wybór jest trudny – mam okazję, mogę strzelić za darmo albo się podleczyć, co wybrać?

Wszystko zależy od taktyki gracza. I o to chodzi.

Oczywiście, jak każda ze zmian, przechodziła szereg ewolucji, początkowo kulejąc i pogłębiając jeszcze syndrom słabego ogniwa (z początku leczące Oblicze nie mogło jeszcze leczyć samego siebie).

Rozwiązanie kwestii leczenia spotkało się z bodaj największą owacją ze wszystkich szlifów, jakie przeszedł Dancer.

SPOWIEDZ MOKRACZA

Jak się uruchamia Leczenie?
Jak wszystko inne w Dancer – za pomocą żetonów Akcji...

5) ŻETONY AKCJI

Żetony Akcji, czyli rodzaj żetonów natychmiastowych, pozwalających na uruchomienie cechy specjalnej danego Oblicza (np. darmowy atak poza Bitwą) od początku budził moje największe wątpliwości.

Od początku tworzenia gry traktuję „atakujące” żetony natychmiastowe jako pewnego rodzaju remedium na tzw. „tilt”. Gdy przeciwnik zasieciuje nam Sztab, otoczy szczelnie i postawi gdzieś chronioną na wszelkie sposoby maszynę destrukcji, pozostaje poddać grę i odejść od planszy.

Jednak tutaj w powietrzu wisi (prawie) zawsze ta mała szansa, że jednak dociągnę Snajpera albo Bombę i odmienię losy Bitwy, wyjdę z impasu.

Tego typu żetony traktuję i dawkuje szczególnie ostrożnie, bo nawet po osiągnięciu balansu może pozostać wrażenie, że przeciwnicy grają sobie trochę w dwie różne gry, jedna bardziej o budowanie, druga o czym innym, tyle że na jednej wspólnej planszy.

Pal ichto, to nawet fajne, dopóki gra przeciwnika nie przekreśla nam tej drugiej, w którą sami gramy.

Jednak po wielu, wielu grach z Dancer przekonałem się do tego rozwiązania w tej akurat armii, złożonej z trzech żetonów narażonych non stop na ataki z każdej strony.

Co więcej, również żetony Akcji ewoluowały podczas testów, zyskując bardziej różnorodny i uniwersalny charakter. Jako że specjalne cechy odpadły z Oblicz (widziałem nie-raz reakcje na widok żetonów pokrytych dziwnymi „znaczkami specjalnymi”), żetony te zaczęły uruchamiać po prostu dowolną ściankę dowolnego Oblicza – i co za tym idzie, ich efekt zależny jest od tego, co zbuduje gracz.

Może to być marny strzał z siłą 1, ale może być to również potężny, satysfakcjonujący, wspomagany

Modułami cios o sile 3. Może to być również Leczenie.

Wszystko zależy od gracza. I o to chodzi.

6) NIEPOZORNY DETAL: ZAMIANA INICJATYW

Jedną z bardzo niepozornych na pierwszy rzut oka zmian była zamiana Inicjatyw Oblicza strzelającego i walczącego wręcz.

Jest tak: przeciwnik chroni swój Sztab innymi swoimi żetonami, otacza go i niełatwo przebić się przez taki mur i jeszcze zadać mu ranę.

Grający armią Borgo przeciwko doświadczonemu graczom pewnie znają ten problem – przeciwnik Borgo skupia się na jednym: zawsze szczelnie otoczyć CZYMKOLWIEK swój Sztab, a na pewno w Bitwie Borgo nie zada nam ani jednej rany (chyba że sami ją rozpoczęliśmy) – bo walczący wręcz Borgo nie jest w stanie jednocześnie zniszczyć nam osłony Sztabu i jeszcze dosięgnąć samego Sztabu.

Ale w Borgo jest jeszcze dwóch strzelców. I tu jest pies pogrzebany, bo gdy walczący wręcz wcześniej w Bitwie oczyści pole przed Sztabem, wtedy strzelec zdoła zadać nam ranę.

I ta właśnie zasada przez zupełny przypadek nie była wykorzystana w Dancer. Wystarczyło zamienić Inicjatywy i pojawiła się nowa możliwość: szybsze Oblicze walczące wręcz oczyści pole przed Sztabem przeciwnika, a wtedy

SPOWIEDZ MORACZA



wolniejsze Oblicze strzelające trafi Sztab.

Niby drobiazg, ale zmienia sporo.

7) PRZYCIĄGANIE

Pora na ostatnią z większych zmian.

Jedną ze specjalnych Akcji Oblicza Dancer, jak również cechą wielu z żetonów natychmiastowych, było Przyciąganie.

Tyle, że działające nieco inaczej niż Przyciąganie.

To „nieco” okazało się tu kluczowe, bowiem normalnie przyciągana jednostka ma prawo się dowolnie obrócić. Gdy oficjalną zasadę zastosowaliśmy do Dancer, wszelkie Przyciąganie zaczęło powodować dotkliwe rany, szybko więc stanęliśmy przed wyborem: produkować coś w rodzaju Przyciągania II z nowym symbolem, czy da się jednak usunąć tę cechę z Dancer.

Usunięcie okazało się nadspodziewanie skuteczne, a otrzymana w ten sposób dodatkowa garść żetonów Akcji i Odpychania tylko podkreśliła spójny charakter armii.

8) OSTATNIE SZLIFY

Oprócz wszystkich tych mocno przemyślanych zmian podyktowanych grywalnością, na testach wychodzi zawsze cała masa wyjątków, pomniejszych problemów i wątpliwości.

Co robi Dancer na planszy Duel, czy uruchamia Terminale, co się dzieje w grze z Vegas, czy Agitatorzy mogą przejmować kontrolę nad Obliczami, czy Egzekutor zabija Oblicze spadając z nieba, czy Stalowa Sieć paraliżuje Oblicze do końca gry, jak działa Terror przeciwko

Dancer, czy sieć Dancer trzyma wrogi Sztab do końca gry, co ze Skoperem, co ze Szpiegami, czy Oblicza wystawia się zakryte przed przeciwnikiem, czy odkryte i tak dalej.

O tego typu zmianach nawet nie ma co wspominać, bo to zwykłe sprzątanie, równie automatyczne, choć mozolne, jak kolejny etap testów i szlifów, czyli balans armii.

Wiele z wypróbowanych zmian odpadło (więcej niż weszło do finalnej wersji), jak np. dodanie Blokerów czy osobnych Modułów, wiele z reguł „na czarnej liście” w wyniku testów pozostało (jak np. sposób uruchamiania akcji Tańca – za pomocą odrzucenia wszystkich żetonów z ręki).

Ostateczną wyrocznią zawsze były testy, testy i testy...

BALANS I TŁO FABULARNE

Po szeroko zakrojonych pracach nad grywalnością, po wszystkich testach, szlifach, dys-

kusjach, analizach i poprawkach nadchodzi moment na balans armii.

Wbrew pozorom balans to najprostszy z etapów.

Bardzo czasochłonny, mozolny, ale nieskomplikowany.

Balansowanie w przypadku Hexa ma już dokładnie wypracowane metody... ale o tym innym razem.

I to koniec prac nad nową armią.

Zazwyczaj.

Bo zazwyczaj nowe armie powstają w oparciu o jedną z istniejących w świecie Neuroshimy RPG frakcji.

Tym razem wraz z fantastycznym potencjałem i świetnymi regułami przybyły do nas trzy nieco anonimowe tancerki... :)

Dlatego na arenę prac musiał jeszcze wkroczyć szef linii Neuroshimy RPG i dokonać cudu zespolenia owych tancerek ze światem Neuroshimy i w ten sposób trzy tancerki okazały się wynikiem przedwojennych eksperymentów nad stworzeniem superżołnierza.

Są zabójczo skuteczne, oszałałe, zcyborgizowane, nieprzewidywalne i diabelnie agresywne.

Czy ktoś ma odwagę się z nimi zmierzyć?

Nie stroimy fochów

Jesteśmy ponad podziałami



gry fabularne
<http://gry-fabularne.pl>

Dostarczamy informacji

...bo to nasza robota