PORADNIK DOTYCZĄCY POZIOMU TRUDNOŚCI

Autor oryginalnego wątku na BGG: ***Julien Duminil***

Witajcie! Poniżej znajdziecie skrót wielu wątków dotyczących poziomu trudności w grze ***Massive Darkness 2***.

CZY GRA JEST ZBYT ŁATWA?

Gra jest uważana za należącą do tych raczej mniej wymagających. Nietrudno jednak o niedopatrzenia, które sprawiają, że rozgrywka wydaje się jeszcze łatwiejsza, niż jest w rzeczywistości. Zauważcie również, że trzy pierwsze Misje są nieco prostsze od pozostałych, dlatego należy pamiętać, aby nie oceniać trudności całej gry na ich podstawie. W ostatecznym rozrachunku niektórym graczom będzie odpowiadał standardowy poziom trudności, a inni będą chcieli go zwiększyć. Dzięki otwartej strukturze tej gry, można to zrobić, modyfikując kilka zasad.

CZĘSTE BŁĘDY W ZASTOSOWANIU ZASAD

Oto kilka najczęściej popełnianych przez graczy błędów, które ułatwiają rozgrywkę:

- Nie kumulujcie bonusów dotyczących Zdrowia/Many podczas awansowania; weźcie tylko bazowe Zdrowie/Manę Bohatera plus bonusowe Zdrowie/Manę, uzyskane za osiągnięcie **aktualnego** poziomu.
- Tor Mroku namnaża Zgraje również na Portalu Grasujących Potworów.
- Dodawajcie Portale zgodnie z liczbą Bohaterów (3+/5+).
- Podniesienie przedmiotu to koszt 1 punktu ruchu za każdy przedmiot i jest możliwe tylko wtedy, gdy w danej Strefie nie ma żadnych Wrogów.
- Liczba punktów Zdrowia Grasujących Potworów jest mnożona przez liczbę Bohaterów.
- Bohaterowie mogą używać umiejętności dotyczących Walki/Ataku/Obrony tylko raz na akcję, a Wrogowie wiele razy na akcję.
- Cała Zgraja (Przywódca + Poplecznicy) liczy się jako pojedynczy Wróg.
- Symbol przerzucenia kości na kości Wroga pozwala przerzucić tylko czarną kość.
- Rozpoczęcie walki z Bossem uruchamia fazę Awansowania, ale Bohaterowie nie awansują, jeśli nie mają wystarczającej liczby punktów doświadczenia.
- Jeden Wróg może mieć tylko 1 żeton Zatrucia Łotrzyka (ważne podczas walk z Bossami).

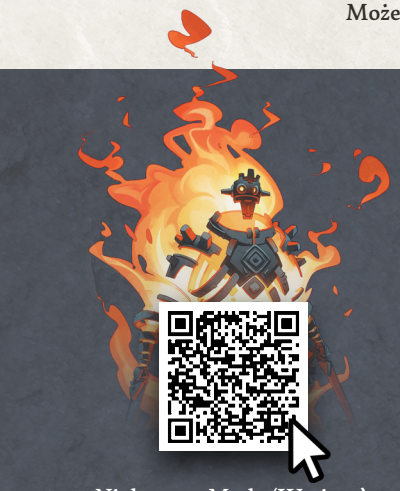
SPOSOBY NA ZWIĘKSZENIE POZIOMU TRUDNOŚCI

Możecie wykorzystać jeden lub więcej z poniższych pomysłów na zwiększenie poziomu trudności gry:

- Przywódca ma 1 dodatkową czarną kość.
- Nie możecie zadawać obrażeń Poplecznikom i ich Przywódcy w tym samym ataku (tak jak w ***Massive Darkness 1***).
- Dodawajcie po 1 Popleczniku do Zgrai / Grajcie tak, jakby w grze brał udział 1 Bohater więcej.
- Zgraje namnażają się z bronią dobieraną z talii o 1 kolor wyżej / Zgraje namnażają się o 1 poziom wyżej lub z talii o 1 kolor wyżej.
- Rozpocznijcie grę ze znacznikiem Mroku na drugim polu Toru Mroku.
- Bohaterowie mają tylko 2 akcje zamiast 3.
- Awansowanie nie zwiększa maksymalnej wartości Zdrowia/Many.
- Użyj żetonów Puszystego Uświęcenia („Fluffy Auras") z dodatku „Rainbow Crossing".
- Użyj Trybu Trudnego z misji dodatkowej Piekielne Wyzwanie (brak żetonów Ożywiciela, przedmioty Zgrai są dobierane z talii o 1 kolor wyżej, awansowanie nie zwiększa maksymalnej wartości Zdrowia/Many).
- Nie używajcie żetonów Ożywiciela.
- Ograniczcie liczbę Rund (tak jak w Trybie Kampanii).
- Wrogowie upuszczają swoje żetony Skarbów na ziemię.
- Grasujące Potwory mają 1 kość Cienia podczas ataku; symbol Cienia: dodatkowa aktywacja.

WĄTKI ZAWIERAJĄCE WARIANTY ZWIĘKSZAJĄCE POZIOM TRUDNOŚCI

Możecie wykorzystać jeden lub więcej z poniższych pomysłów na zwiększenie trudności gry:



Nightmare Mode (Wariant): zawiera specjalny Tor Mroku.

Zwiększanie Poziomu Podziemi, dodawanie umiejętności dla Wrogów.

Liczba Popleczników zwiększa się wraz z Poziomem Podziemi.

Wykonywanie rzutów na inicjatywę w celu określenia kolejności aktywacji Bohaterów i Wrogów (w pojedynczej fazie).