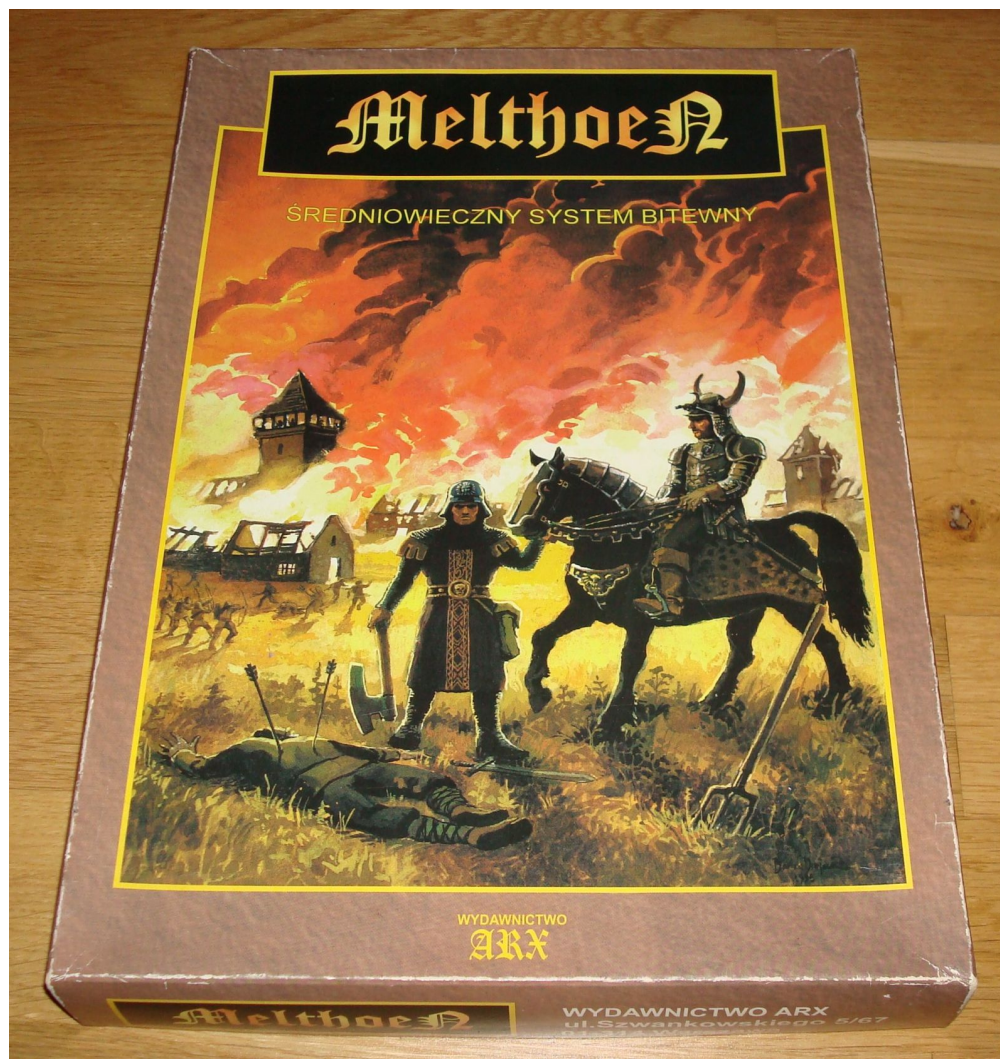




Pudełko

W drugiej połowie lat 90-tych, gdy na rynku polskich planszówek dominowały gry o II wojnie światowej, pojawiła się inicjatywa stawiająca sobie za cel promowanie gier o konfliktach związanych z innymi okresami historycznymi, w tym zwłaszcza ze starożytnością i średniowieczem. Jeśli chodzi o średniowiecze, jedyną szerzej znaną grą o tematyce związanej z tą epoką był wówczas „Grunwald 1410” Dariusza Góralskiego, wydany przez Dragona około roku 1990, a więc ładnych kilka lat wcześniej. Nowa gra, nazwana wkrótce „Melthoen”, miała, w zamierzeniu autorów, wypełnić tę lukę. Ich celem było stworzenie pierwszego w Polsce, mającego ogólniejsze zastosowanie systemu reguł do rozgrywania średniowiecznych bitew. Ponadto gra została przygotowana także w ten sposób, aby

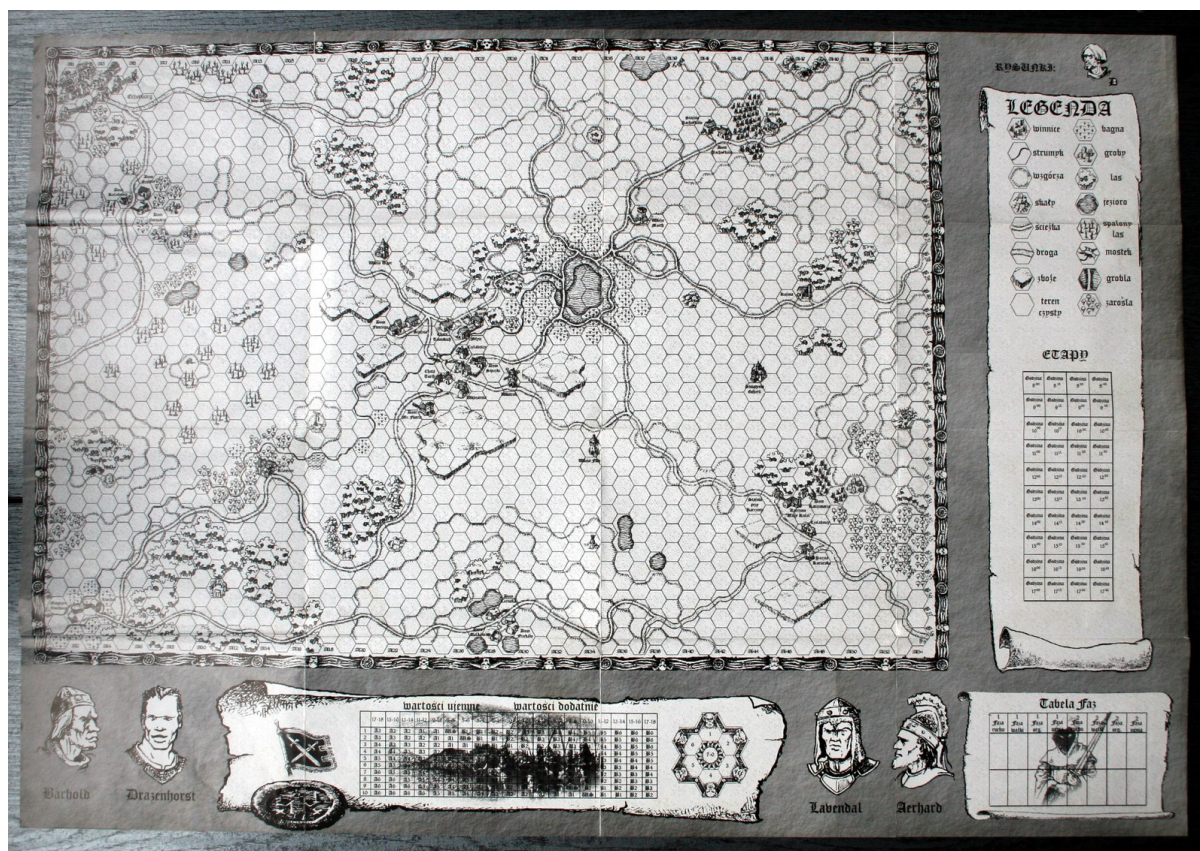
Melthoen (ARX)

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 22 listopada 2010 11:06 - Poprawiony środa, 09 marca 2011 09:11

zadowolić gusta miłośników fantasy, stanowiących obok fanów gier historycznych jej główną grupę docelową.

„Melthoen” zostało „programowo” osadzone w elastycznych realiach wczesnego średniowiecza, jednak w podtytule określono je także jako grę fantasy. Taką też w rzeczywistości było i taką w głównej mierze pozostało. Jako system bitewny symuluje starcia w niewielkiej skali. Wielkość jednostek i mapy przedstawia się w ten sposób, że jeden oddział reprezentuje około 50 ludzi, zaś jedno pole planszy około 50 metrów rzeczywistego terenu. Najogólniej mówiąc, gra jest klasyczną heksówką. Całość rozgrywki podzielona została na etapy, składające się z kolejno następujących po sobie faz ruchu, walki i reorganizacji, najpierw jednego gracza, a potem drugiego. Żetony reprezentują jednostki obu walczących stron, poza tym tradycyjnie występują jeszcze żetony pomocnicze. Faza walki składa się z szeregu starć, w których uczestniczą oddziały obu stron. Walki i wszelkie inne testy i zdarzenia występujące w grze rozstrzygane są za pomocą kostki dziesięciościennej.



Plansza

O tym, że jest to gra fantasy decyduje kilka rzeczy. Przede wszystkim grafika oraz niehistoryczność szeregu innych elementów, np. jednostek. W grze znajdziemy formacje typowe dla wczesnego średniowiecza: lekką jazdę, ciężką jazdę, łuczników, procarzy, oszczepników. Poza tym jednak napotykamy pikinierów, którzy z wczesnym średniowieczem na pewno nie mają nic wspólnego, bo pojawili się dopiero w późnym średniowieczu, jak również kuszników, których we wczesnym średniowieczu także raczej nie było (choć kusza była wówczas znana, to jednak broń ta poszła w zapomnienie). Jeśli chodzi o jednostki nawiązujące do realiów historycznych epoki, brak mi przede wszystkim łuczników konnych – tak typowych dla wczesnośredniowiecznych bitew, a często i gęsto występujących również później np. podczas wojny stuletniej, by nie wspomnieć okresu najazdów Mongołów. Grafika gry, jak wspomniałem, jest typowo fantastyczna. Osoby lubiące „Magię i miecz” czy inne tego typu gry poczną się jak u siebie.

Jakość elementów graficznych nie budzi moich większych zastrzeżeń. Szczególnie efektownie prezentuje się mapa, stylizowana na średniowieczne ryciny. Obok niej klimat gry budują obrazki zamieszczone w instrukcji. Ilustracja na okładce, może niezbyt piękna, przyciąga jednak oko żywymi, czerwono-żółtymi brawami. Niewątpliwie najslabiej spośród elementów graficznych gry wypadają żetony. Na koniec tego przeglądu akcesoriów wspomnę jeszcze o dość solidnym pudełku.



Przykładowe żetony

Zasady gry należą do średnio skomplikowanych. W dużej mierze zawierają rozwiązania typowe, jednak znaleźć można wśród nich także elementy bardziej oryginalne, charakterystyczne dla tej gry. Instrukcja liczy sobie stron 24, z czego zasady kończą się na

stronie 13 (nie uwzględniając reguł dodatkowych o magii). Napisana została w sposób przejrzysty i czytelny.

Jednym z ciekawszych rozwiązań, niewystępującym w innych grach wydawanych w tym okresie, jest angażowanie. W grze występuje ogólny obowiązek atakowania w fazie walki jednostek znajdujących się w strefie kontroli oddziału. Angażowanie stanowi od tego wyjątek. Polega ono na tym, że jeśli oddział znajduje się w terenie dającym jakikolwiek modyfikator w obronie, to nie musi on atakować wrogiej jednostki znajdującej się w jego strefie kontroli ponieważ ją angażuje. W związku z tym także inny oddział mający ją w swojej strefie kontroli, a znajdujący się np. w terenie czystym, także nie musi jej atakować. Istnieją oczywiście ograniczenia możliwości angażowania, np. jeżeli oddział gracza atakującego stoi w takim samym terenie, jak oddział obrońcy, to angażowanie nie zachodzi.



Instrukcja – wykaz budynków i jednostek (ich duże zróżnicowanie stanowi jedną z cech gry)

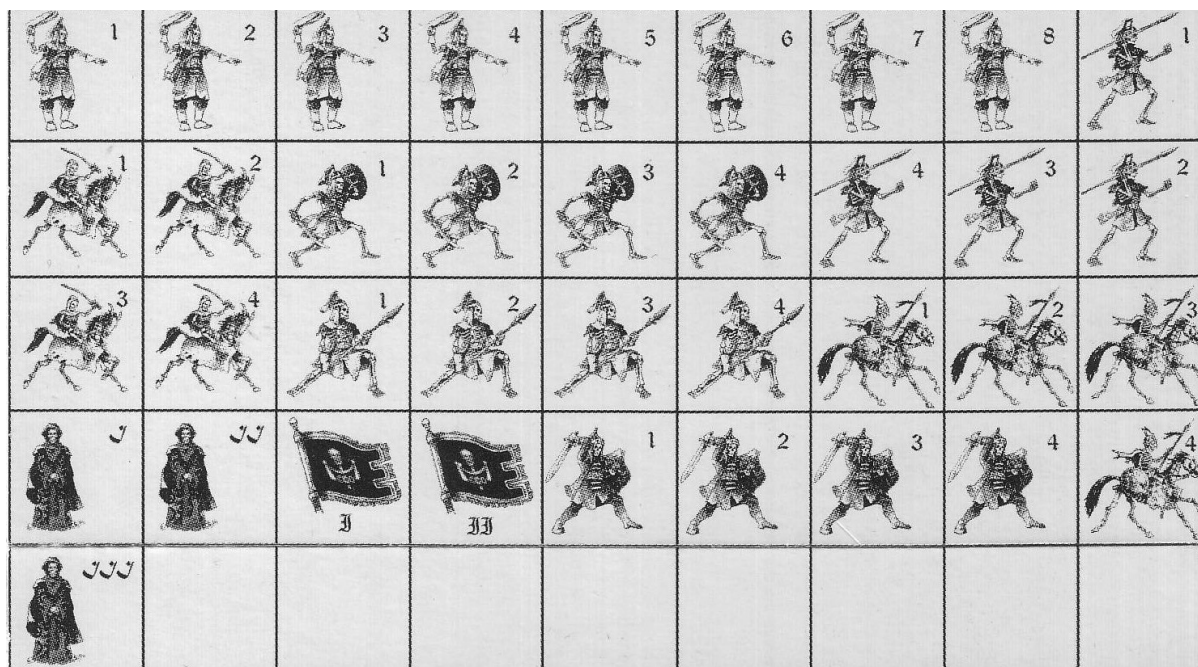
Melthoen (ARX)

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 22 listopada 2010 11:06 - Poprawiony środa, 09 marca 2011 09:11

Innym, charakterystycznym dla „Melthoen” rozwiązaniem jest wprowadzenie różnego rodzaju budynków, posiadających różne właściwości obronne, różną „pojemność” i różną odporność na ogień. Ich rodzajów znajdziemy w sumie około 20. Bardzo dobrze oddaje to realia średniowiecznej sztuki wojennej, która w większej mierze sprowadzała się do oblegania i bronienia punktów umocnionych niż staczania wielkich bitew. Wadą rozwiązań przyjętych w grze jest jednak dopuszczenie większej koncentracji oddziałów w budynkach niż w otwartym polu. Nie jest to zbyt realistyczne i grywalne, że w terenie czystym na polu może stać tylko jedna jednostka, a w niektórych rodzajach budynków nawet do pięciu. Dobrze oddano za to sposób obrony zabudowań i punktów umocnionych dając obrońcy możliwość wylewania na atakujących smoły i fekaliów oraz zrzucania kamieni. Szkoda tylko, że te trzy procedury zbyt mało się między sobą różnią.

Drugim, mocno rozbudowanym elementem jest podpalanie i dewastacja obszarów. W grze można niszczyć niemal wszystko, zmieniając właściwości obronne okupowanego obszaru. Można próbować bezpośrednio podpalać zabudowania bronione przez przeciwnika, jak również ostrzeliwać go płonącymi strzałami. Istnieją też zasady regulujące rozprzestrzenianie się ognia. Wpływ na to ma z kolei pogoda, która stanowi następny ważny czynnik w grze. Jej zmiany w znacznym stopniu oddziałują na ruch oddziałów i ich właściwości. Spośród znanych mi gier zasady te najłatwiej porównać do „Kasserine 1943” Dragona, przy czym te z „Melthoen” są co najmniej równie dobre.



Armia szkieletów

Dla graczy lubiących rozgrywki sędziowskie (na dwie plansze, tak żeby przeciwnicy nie widzieli wzajemnie swoich ruchów) pomocne mogą być pomysły dotyczące widoczności. Podzielona ona została na dwie kategorie: widoczność wzrokową i rozpoznawczą. Ma ona częściowo znaczenie również w zwykłej grze.

Wypada jeszcze napisać trochę o walce, stanowiącej główną grupę reguł w grze, ponieważ zasady o ruchu, w wielu grach rozbudowane, tutaj są maksymalnie uproszczone. Walka opiera się na obliczaniu różnicy sił. Powoduje to przy ataku większej liczby jednostek na jedną rozbicie, a nieraz wręcz masakrę obrońców. Głównym efektem walki są straty oraz wycofanie. Ponadto, oddział może w jej wyniku stracić spójność, przechodząc w stan rozproszenia lub paniki. Straty odznaczane są w tabelach jednostek dołączonych do gry – skreśla się kolejne kratki tabeli zawierające siłę oddziału. Tutaj nienajlepiej wypadła niestety koncepcja oddania w grze siły oddziałów, bo autor przypisał z góry poszczególnym typom jednostek określoną siłę i ta siła jest jednocześnie ich liczebnością. Czyli gwardia konna ma np. wyjściowo 9 PS, ale po stratach może mieć mniej niż zwykła jazda, co zamazuje trochę różnice jakościowe między jednostkami. W grze widoczne jest to tym bardziej, że tabela walki przewiduje często dość obfite straty. Drugim rozwiązaniem, które zastanawia, jest procedura wytrwania po walce na zajmowanym polu. Oddział, który przegrał walkę, może, ponosząc straty wynoszące połowę pól, o które ma się cofnąć, wycofać się, albo może ponieść pełne straty i próbować pozostać w miejscu. W tym drugim przypadku wykonuje test na wytrwałość. Lepsze jednostki mają oczywiście większe szanse wytrwania, co określa dodatkowy współczynnik, posiadany przez wszystkie oddziały. Zastanawia mnie jednak przydatność tej procedury, bo co ona obrońcy daje? Przydatna jest jedynie gdy chce się zatrzymać szarżę bądź przy obronie zabudowań, poza tym nie bardzo widzę sytuacje, gdy opłaciłoby się ponosić pełne straty i ryzykować rozbicie (w przypadku nieudanego testu na wytrwałość) tylko po to, żeby utrzymać się na polu.

Wpisany przez Raleen
poniedziałek, 22 listopada 2010 11:06 - Poprawiony środa, 09 marca 2011 09:11



Melthoen (ARX)

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 22 listopada 2010 11:06 - Poprawiony środa, 09 marca 2011 09:11



Melthoen (ARX)

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 22 listopada 2010 11:06 - Poprawiony środa, 09 marca 2011 09:11



Melthoen (ARX)

Wpisany przez Raleen

poniedziałek, 22 listopada 2010 11:06 - Poprawiony środa, 09 marca 2011 09:11

