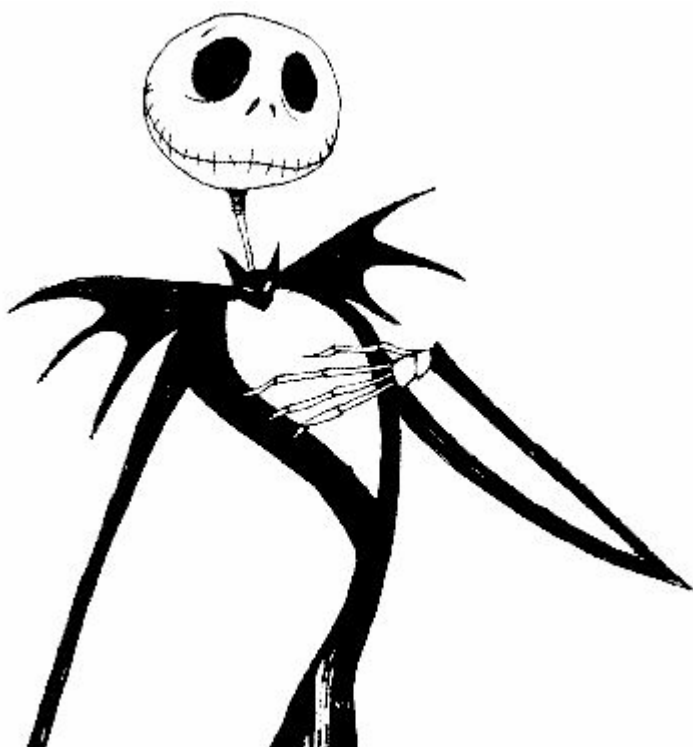


HEXAAGON NYTT

Nnummer 119

Sommer 2007



God sommer!

(Jack er på forsiden fordi jeg ikke finner kameraet mitt og dermed ikke har adgang til bildene fra 17. mai.)



I redaksjonen

Redaktøren melder

Av Anneke K.

Gruh.

Eksamenskjøret er endelig over for mitt vedkommende, og dette er siste HexagonNytt som skal ut før sommeren – når du leser dette, har jeg med andre ord ferie. Jeg beklager at det ikke er så mye lesestoff denne gangen, men regner med at mer eller mindre alle har vært opptatt med å lese den siste tiden og ikke har hatt tid eller ork til å skrive noe her. Slik er i alle fall situasjonen for mitt vedkommende.

Det har vært heller stille på HexCon-fronten siden sist også, så der er det ingenting å melde. Regner med at vi jobber som noen helter over sommeren! Slapp av, arrangementet er ikke avlyst enda.

I denne utgaven av HexagonNytt har jeg hentet inn en artikkel fra TreasureTables.org. Vi er godt kjent med at de fleste som bruker terninger har en eller annen overtro knyttet til dem, med Martin Ralya tok det kanskje litt lenger enn de fleste av oss? (Og han påstår at han ikke er overtroisk når det gjelder terninger...) Som vanlig har Harald skrevet en spillartikkel til oss (tusen takk), så litt å lese er det jo. Satser på at utgaven etter sommeren har litt mer! (Kanskje jeg har fått overført bildene fra 17. mai til PC innen den tid – forutsatt at jeg finner kameraet mitt!)

Til slutt vil jeg ta med en liten oppfordring fra både Joar og Seraphim (fra MegaTokyo): Det er bare sommer én gang i året – nyt den!

Ha en fin sommer, ser dere til neste semester!

Hilsen Anneke.

Innhold

<i>I redaksjonen: Redaktører melder</i>	s. 2
<i>Nerdenes overtro: When dice...</i>	s. 2 - 3
<i>Nye spill: Combat Commander</i>	s. 3 - 5
<i>Og til slutt: Åndelige kanapeér</i>	s. 5
<i>Informasjon: Kanskje greit å vite?</i>	s. 5

Nerdenes overtro

When dice go bad

When dice go bad was written by Martin Ralya, and originally appeared on TreasureTables (<http://www.treasuretables.org>). Reprinted here with permission.

When dice go bad, there's only one thing to do with them.



Naturally, there's a story behind why I buried this set of dice. It starts with the fact that I'm not superstitious about dice. No, seriously.

I've had precisely three sets of dice that rolled oddly. The first was a set of percentile dice back in high school that rolled low. Really low. I bought them for *Call of Cthulhu* at ConnCon, a little convention in Connecticut, and they turned out to be perfect.

In CoC, the lower the roll, the better. Not only did these babies roll low, they consistently rolled 01-05, which is a critical success in CoC. After the con, I mixed them in with my other dice — biiiig mistake. I've never been able to figure out which 2d10 they were again.

I also own two d20s that roll high more often than not, although not so often that I consider them "broken." They came out of a Bowl O' Dice pull at GenCon a few years ago, and their consistency is such that when I GM, I often switch away from them after a few rolls.





This happens most often in D&D, where I don't fudge any rolls at all. In combat, these dice can be lethal.

And then there's the set that's now buried in my backyard. For the last two months straight, I've used them as a player in my group's ongoing *Trinity* campaign. My character is a hacker, and he rolls 10d10 for hacking checks. In *Trinity*, a 7 on a d10 counts as a success.

Rolling 10d10, I consistently got one or two successes, night after night, game after game, for two months straight. It wasn't just hacking rolls, of course — those were just the most dramatically shitty rolls, since they were made with such a huge pool.

These dice, in other words, aren't just bad. They're *projectile-vomiting, masturbating-with-a-crucifix, possessed-by-the-Devil* bad.

My gaming group suggested I bury them, so that they could never blight our sessions again. So I did. Thanks, guys!



Sleep, little dice. Sleep. It's all better now.

Nye spill

Combat Commander

Av Harald T.

Kamp på lagsnivå under 2. verdenskrig er et fantastisk tema for brettspill. Dramatisk og

varierte. Og siden brikkene rimeligvis bør ha kapasitet til å påvirke ting langt borte kan brikketettheten holdes nede uten at taktikker som går på å unngå motstanderen blir særlig plagsomme. Men temaet er krevende. Stoffet på en slagmark består av enheter med fundamentalt forskjellig oppførsel. Spill på dette temaet har derfor noen av de største regelsettene som finnes innen brettspillhobbyen.

Combat Commander er GMT-Games forsøk på å etablere en spillserie om dette temaet. (Siden temaet er så variert (blant annen med en i praksis uutømmelig kilde til historiske scenarier) prøver alle som lager spill om dette å gjøre serier av det.) Combat Commander er vesentlig enklere enn de andre spillene som er gjort på dette temaet.

Grunnsystemet

Combat Commander er "kort-drevet". Det vil si at i stedet for en sekvens av faste ting å gjøre (for eksempel en fase for å skyte med de som skal skyte, så en annen for å flytte de som skal flytte....) bruker det kort: Spill et skytekort og skyt med noen, spill et flyttekort og flytt med noen andre, spill et skytekort og skyt med noen tredje....

Systemet er videre utbygd ved at hvert kort har to funksjoner spillerne kan bruke: Ordre og aksjoner. Ordrene er ting som å flytte, skyte osv. Hver enhet kan bare utføre en ordre hver tur og antall ordre en spiller kan spille er begrenset. Aksjonene er ting som er i tillegg. Her er ingen begrensninger, bortsett fra at aksjonen må ha en funksjon for å kunne spilles. Her er for eksempel "Hand grenades" som du kan spille når du skyter på noen inntil deg, og gir deg +2 på terningen (mer om terningen siden), og "assault fire", som gir visse enheter anledning til å skyte mens de holder på å flytte. Mens ordrer bare kan spilles av spilleren som for øyeblikket har tur kan begge spillerne spille aksjoner når det passer. Mest brukt av ikketurspilleren er nok aksjonen "fire" (Som kan brukes både som aksjon og ordre) og gir anledning til å skyte en gang hver gang en fiendtlig enhet under nåværende flytteordre flytter en hex.

Her er også ledere, som gjør det mulig å bruke et kort til å gi en ordre til mange enheter: Gi ordren til lederen, og han gir den videre til alle innen sin kommandoradius (en eller to hexer).

Inndelingen i ordrer og aksjoner er sleip: kort som ikke passer å bruke til det ene passer kanskje til det andre. Så det blir ikke alt for ofte at hånda di blir full av skrap som ikke passer til situasjonen. Du kan også prøve å samle opp aksjoner som passer til de ordrene du har tenkt å utføre. På den annen side ønsker du ofte å





skaffe et bestemt kort: Er mange av enhetene dine brukket er du desperat etter "Recover", som tillater deg å rallye, og hvis du sitter og forsvarer deg bak åpen grunn, men for tiden uten skyte kort vil du veldig gjerne ha et, før motstanderen bestemmer seg for å ta sjansen på å krysse den åpne strekningen. Skal du spille et par kort, eller skal du heller bruke turen til å kaste og trekke?



Tyskerne (lyse) har spilt et Advance-kort for å gå inn og ta sovieterne i nærkamp.

Jeg nevnte terningkast. Det finnes egentlig ikke terninger. Trenger man et terningkast (ofte) trekker man fra sin trekkbunke og leser av terningene nederst på kortet. I tillegg til terningkastet kan man få hendelser, som kan betinge at man trekker ytterligere kort. Hendelser kan være at en snikskytter brekker noen, at en side får forsterkninger, eller en masse andre hendelser som kan skje på en slagmark. Disse er takket være god ergonomi på kortene svært raske å utføre. En snikskytterhendelse, for eksempel starter ved at det står "Sniper" med røde bokstaver over terningkastet når et terningkast trekkes. Så trekker man et nytt kort som forteller i eller intill hvilken hex det skjer i, og så velger den trekkende spilleren hvilken enhet som affiseres (hvis noen). Dett tar svært få sekunder.

Ulemper med dette?

Det er svært begrenset hvor store scenarier dette systemet tåler. Hvis det blir svært mange brikker og store arealer vil spillerne likevel først og fremst bruke sine kort der det er kritisk. Resten av brettet vil da bare til pynt. Litt på samme måte er det begrenset hvor store forskjeller systemet aksepterer i styrkenivå på de forskjellige brikkene: Hvis du kan velge mellom å bruke skyte kortet ditt til å skyte med kanonen på en T34, eller et lag med noen få rifler, så tror jeg laget med riflene bare blir liggende å se på.

Disse ulempene kunne gjort CC til et dårlig spill. Det gjør de ikke, fordi designeren er fullt klar over disse ulempene, og håndtere dem på en særdeles elegant måte: Han lager bare scenarier hvor disse svakhetene ikke er til stede.

Her er ingen store scenarier og ingen modulære brett som kan bygges sammen til et kjempebrett. Her er heller ingen tanks.

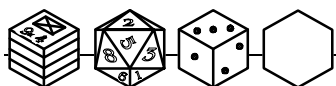
Her er isteden tolv små scenarier, som hvert har sitt eget kart, med 10 X 15 enorme hexer på hvert, og en begrenset brikkemengde sentrert rundt infanteri og slike våpen som infanteri bruker mot hverandre. Så hvis du vil ha et spill som dekker alle slags taktiske situasjoner er ikke dette spillet for deg.

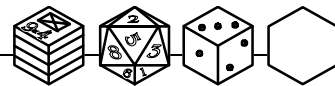
Fordeler?

Kortene tar seg av mye kompleksiteten, og lar deg spille noe som føles som om det ligner på infanterikrigføring, men med kortere regler og enklere prosedyrer enn det genren har hatt før. Samtidig kan jo det spesifikke ved hver av de prosedyrene som brukes trykkes på kortet som gjør det mulig å iverksette prosedyren, så man trenger ikke å lure på hvordan man gjør ting. Altså lite behov for å slå opp i reglene underveis.

Og spillet totalt?

Det lettspilte blir forsterket av at det ser ut til å være gjort mye for å gjøre ting entydige og enkle. Et eksempel er lederne, som i likhet med andre spill på samme skala ikke gjør stort selv, men hjelper andre til å gjøre ting bedre. Men måten det er implementert på her er usedvanlig klar. En leder hjelper nemlig ikke på spesifikke angrep eller handlinger. Det ville typisk reist spørsmål om hvilke. I stedet legger en leder til på verdiene på de andre brikkene i samme hex. Så en 5 2 4 8 (Ildkraft rekkevidde flytting moral) brikke i samme hex som en +2 leder blir en 7 4 6 10 brikke. Straks man har skjont dette forsvinner alt behov for å slå opp i reglene hva en leder hjelper og ikke hjelper på. Resultatet er at spillet er fantastisk lettspilt (i forhold til hva det gjør). Til tross for å være gjennomsyret av et spennende og dramatisk tema spiller det





omtrent like lett som en typisk euro (som jo som oftest har et uspenning og kjedelig tema, som dessuten ikke er særlig mye med i spillet uansett).

Denne lettheten i spillet er også kombinert med noe lettspillthet sjelden er kombinert med: Mange beslutninger. Mange av de mer lettspillte spillene har nemlig svært få beslutninger. Puerto Rico, for eksempel, gir hver spiller omtrent 75 beslutninger i løpet av et spill. Combat Commander gir spillerne mange tusen.

Randomiteten i spillet må nevnes. Du møter usedvanlig mange tilfeldigheter her. Du trenger de riktige kortene for å få gjort noe. Får du kortet og skal gjøre noe er det å trekke et annet kort for å finne resultatet. Så skjer det kanskje en tilfeldig hendelse som påvirker ting. Og når spillet kanskje slutter, så er det nytt terningkast for å avgjøre om det faktisk slutter eller varer en stakk til. Oppi all denne randomiteten kan man lure på om det har noe å si hvor godt man spiller. Men det ser ut til at det har det. Svaret ligger selvsagt i alle beslutningene. Hvis du spiller bedre enn motstanderen blir den kummulative effekten av å ta litt bedre beslutninger ganske stor når det skjer over tusenvis av beslutninger, mens det er ganske sjelden at flaks over mange hendelser fordeles særlig ujevnt. Så den beste vinner, som oftest. Men selvsagt hvis du er så opptatt av å vinne at du blir frustrert av at uflaks en og annen gang koster deg en seier vil du bli frustrert over dette spillet.

Kombinasjonen av interessant tema lettspillthet, mange beslutninger, mye dramatiske tilfeldigheter og muligheten til å hele tiden vri resultatet i dein retning gjør Combat Commander helt usedvanlig morsomt å spille.

Noe for klubben?

Egentlig ikke. Tospillerspill står neppe sterkt nok i klubben til å forsvare innkjøp av dette. For klubbens medlemmer, derimot, anbefales det for alle som har interesse for temaet, og som kan tåle å være uten tanks. Kan skaffes direkte fra GMT-Games hvis ingen av de lokale spillbutikkene tar det inn.

Og til slutt...

Åndelige kanapeér

Hexes say the strangest things

"Trondheim Pistolklubb, va det det det va?"
- tilskuer til 17. mai-toget som så klubbfanen fra en litt dårlig vinkel.

Informasjon

Kanskje greit å vite?

Deadline for neste HexagonNytt:
27. august 2007

Neste HexagonNytt kommer ut:
3. september 2007

Kontaktinformasjon:

Email: hexagonnytt@gmail.com

.doc-dokumenter; ja takk!

