

Link do produktu: <https://www.moriongames.pl/neuroshima-bestiarium-maszyny-p-2019.html>



NEUROSHIMA BESTIARIUM: Maszyny

Cena	35,00 zł.
Dostępność	Dostępny
Czas wysyłki	24 godziny
Numer katalogowy	103123
Producent	Portal Games

Opis produktu

Bestiarium: Maszyny, czyli trzynasty dodatek do Neuroshimy. Co w środku? Przede wszystkim dokładny opis sześćdziesięciu molochowych maszyn, o nich dokładniej za chwilę. Na samych opisach robotów bowiem się nie kończy, bo w dodatku znalazło się także miejsce na kilka rozdziałów bardziej teoretycznych. Jest więc Poradnik użytkownika bestiariusza, opisujący kilka nie tak oczywistych trików na wprowadzanie i korzystanie z wyciąganych z bestiariusza przeciwników. Do tego mamy jeszcze rozdział o tuningowaniu opisanych w dodatku robotów oraz garść rozszerzonych zasad.

Po części teoretycznej następuje opis robotów, czyli danie główne. Na pierwszy ogień idą roboty bojowe, jest ich też w dodatku najwięcej. Są tu i słabizny do rozruszania BG (które często bojową funkcję pełnią tylko przy okazji), są klasyczni przeciwnicy – tacy na każdą okazję, są groźne stalowe bestie, których lepiej nie spotykać nigdy, są maszyny, które jeśli MG zechce, zaopiekują się ciężkim sprzętem graczy i zamienią ich opancerzone wozy w stertę złomu. Roboty są bardzo różnorodne, oparte na bardzo różnych pomysłach – znajdzie się tu i molochowy samobieżny motor, i wredna mina na kółkach, zcyborgizowana puma, maszyna strzelająca klejem, sieciarz, czy z pozoru śmieszny i chudy metalowy ludzik o kończynach ostrych jak brzytwa. Oprócz dziwadeł, na widok których gracze wybałuszają oczy, nie zabraknie też bardziej klasycznych – jak choćby Ciężki Łowca, Strzelec itd. Jest z czego wybierać, dla każdego coś dobrego, i na każdą okazję coś się znajdzie.

Sprzęt ciężki to w niniejszym zestawieniu mniej liczna grupka, bo i w końcu ileż razy BG toczą duże bitwy z Molochem? Przede wszystkim znalazły się tu maszyny wspomniane w podręczniku podstawowym – i są głównie po to, by w miarę potrzeby dać graczom jasny przekaz: „stop, dalej przejścia nie ma”.

Roboty wspomagające to rzecz o tyle dziwna, że same z siebie wojownikami raczej nie są, w większości nie potrafią ani strzelić, ani przywalić, ani nawet porządnie eksplodować. Jednak to właśnie przez te roboty walka z Molochem jest tak wymagająca jak jest. Pełnię swoich możliwości roboty te ujawniają dopiero w zespole. Mamy tu Spawaczy, którzy na bieżąco łatają uszkodzenia bojowych maszyn, a nawet potrafią co nieco wskrzesić z kilku wraków, mamy Blokerów, czyli molochowych bodygardów, Matki dostarczające energię grupom wojowników, mózgi zwielokrotniające możliwości bojowe maszyn itd.

Systemy obronne to głównie stacjonarne roboty i urządzenia, których przeznaczeniem jest zainstalować się w jednym miejscu i brudzić ile się da. Są tu więc klasyczne wieżyczki strzelnicze, są pułapki, roboty złożone z całej sieci sideł, a nawet baza Molocho, gdzie przeciwnikiem jest nie tyle jakiś robot czy mechanizm, co inteligencja, oczywiście sztuczna.

Roboty eksperymentalne to najdziwniejsze konstrukcje, jakie można spotkać na pustkowiach – np. roje maleńkich mechanicznych owadów, metalowa, przelewająca się masa, której nic nie zatrzyma, mechaniczne pasożyty, a nawet robot ćwiczebny, stworzony w celu ostrego przeszkolenia bojowego mutantów.

Na samym końcu znalazło się miejsce dla robotów Smarta. Kto czyta Storylinię NS, już niedługo dowie się dokładnie, o kim mowa, a ja zdradzę już w tym miejscu, że mowa o oderwanej części Molocho, która, o ile można tak powiedzieć, zmutowała i zaszyła się w Neodżungli. Jako że Smart porzuca wiele molochowych ograniczeń, tak też rzuca do akcji latające roboty, nieuczciwe zagrywki i najczystszy hi-tech.

