

Czy grając w Duke'a Nukema, Serious Sama, Painkillera, Willa Rocka, Dooma nie marzyłeś przypadkiem, aby zostać główną postacią z wielką giwerą? Czy oglądając przepelnioną akcją filmy z Arnoldem nie pragnąłeś wcielić się w napakowanego bohatera czyniącego rozwałkę? Czy nie chciałeś nigdy zostać ostatnią nadzieją ludzkości w walce z kosmicznymi najeźdźcami? No cóż, teraz masz ku temu okazję...

HAIL TO THE KING, BABY!

według Macieja Rogatko

I. WPROWADZENIE

Hail to the king, baby! jest grą fabularną, z założenia lekką, pogodną i przyjemną, nie wymagającą żmudnych przygotowań ani tęgich przemyśleń. Gracze stają się bohaterami o wielkich mięśniach, z większą nawet giwerą i z jeszcze większym ego. I oczywiście, są ostatnią nadzieją ludzkości w walce z przybyszami z piekiel, najeźdźcami z kosmosu, antycznymi monstrami albo armiami złych szaleńców. Tak czy inaczej – przeciwnicy giną w dużych ilościach.

Postaci graczy zostają, jako się rzekło, bohaterami. I prawdziwymi mężczyźnami, kochającymi pełne adrenaliny akcje, gorące panielki i spluwę o ogromnej mocy. Choć są tylko ludźmi i nie posiadają żadnych nadnaturalnych zdolności, ich wyczyny są co najmniej nadzwyczajne. Ale i tak chyba najbardziej odróżniająca ich od reszty ludzkości cechą jest ich postawa. Nie chodzi nawet o to, że mają wielkie ego – oni są po prostu najlepsi. Nie przywykli do okazywania czemukolwiek szacunku. Świat w końcu kręci się wokół nich, a nie na odwrót! Strach, lęk, groza, respekt, trwoga? To tylko słowa używane w stosunku do innych. Emocje nie są dobre dla takich twardzieli. Zawsze są spokojni, opanowani i, na swój specyficzny sposób, pogodni. Co najwyżej mogą się czasem porządnie wkurwić. Wrogów masakrują z uśmiechem na ustach, rzucając dowcipne teksty, a samobójcze misje to dla nich chleb powszedni. Są jednak bohaterami jak najbardziej pozytywnymi, często występującymi w imieniu prawa (najczęściej własnego) lub obronie słabszych.

Warto jeszcze dodać, że, naturalnie, kobiety mogą stworzyć bohaterki. Nie zostają one wtedy oczywiście prawdziwymi mężczyznami z wielkimi mięśniami, ale twardymi kobietami z wielkimi... Wzorcami niech będą damy pokroju Lary Croft, Jill Valentine czy Soni Blade.

Realizm nie jest mocną stroną gier w takim klimacie. I bardzo dobrze! Bohaterowie mają niesamowite

szczęście i bez większych trudności naginają co poniektóre prawa fizyki. Nie popadajmy jednak w przesadę... niech akcje wykonywane przez graczy choć wydają się wykonalne, a broń niech nie wala się po kątach bez żadnego uzasadnienia.

Chociaż takie postaci kojarzą się najczęściej z czasami współczesnymi lub niedaleką przyszłością, nie stoi na przeszkodzie, aby rozegrać sesję dziejącą się w jakiś czasach historycznych. Starożytny wojownik walczący z wroga potęgą? Średniowieczny rycerz masakrujący demoniczne sługi? Wiktoriański "dżentelmen" powstrzymujący armię naukowca-szaleńca? Twardzi bohaterowie są potrzebni w każdym czasie.

Jak było wspomniane na początku, *Hail to the king, baby!* ma być grą lekką, łatwą i przyjemną. Nie chodzi tu o długie, skomplikowane i misternie przygotowane sesje. Najważniejsza jest brawurowa akcja, humor i pogodna rozrywka. Gra ma być przystosowana do rozegrania w wolnej chwili, bez zbędnych przygotowań ani specjalnych warunków. Nie są potrzebne żadne kości (tylko moneta, która chyba zawsze się znajdzie), nie trzeba nosić ze sobą kart postaci (co najwyżej wizytówki, które bez problemu można trzymać w portfelu), a nawet te zasady zmieszczą się gdziekolwiek. Nie jest potrzebne dużo osób ani czasu – najlepsze są właśnie rozgrywki na jedną, czy dwie postaci i na godzinę, jeśli nie pół. Przygotowując sesję nie ma sensu tworzyć żadnego scenariusza, wystarczy określić, gdzie są postaci, z kim mają walczyć i ogólnie, co się dzieje. Wypada jedynie zapisać statystyki podstawowych przeciwników. Taki zarys pomysłu na przygodę w zupełności wystarcza. Chodzi tu wszak o brawurowe, widowiskowe akcje i totalną rozwałkę, a nie ambitną fabułę.

Nic, tylko usiąść i grać!

II. BOHATEROWIE

Kreacja postaci w *Hail to the king, baby!* nie jest żmudnym procesem. Nie trzeba szczegółowo opisywać bohaterów. Wystarczy informacje, które zmieszczą się na „portfelowej” wizytówce postaci. Dobrze by było, aby każdy z graczy taką wizytówkę posiadał, nie trzeba wtedy bowiem pamiętać wszystkich zdolności czy posiadanego ekwipunku. Można oczywiście zapisywać też te informacje gdziekolwiek indziej.

Tworzenie bohatera należy zacząć od opisanego go Mistrzowi i reszcie graczy. Nie chodzi o jakieś długie charakterystyki czy przeżycia. Tylko krótkie, ale treściwe określenie wyglądu, umiejętności, cech charakteru i osobowości, skąd pochodzi i czym się zajmuje. Tyle. Wskazówki co do tego, jaki powinien być bohater można znaleźć we Wprowadzeniu. Jeżeli nikt nie zgłasza żadnych zastrzeżeń co do opisu, należy go wpisać na wizytówkę w odpowiednie miejsce. Od razu można też zapisać posiadany przez postać sprzęt (choć większość wyposażenia zdobędzie zapewne już w trakcie gry). I można przejść dalej.

Każdy z bohaterów graczy opisany jest czterema podstawowymi cechami, którymi są: Mięśnie, Sprawność, Przecucie i Powaga. Ich wartości mieszczą się w przedziale 0-3, a każdemu poziomowi odpowiada opis słowny:

0 – niezły (jak na zwykłego człowieka)

1 – dobry

2 – świetny

3 – poważny

Każda cecha odpowiada za pewne zdolności bohatera:

Mięśnie (M) określają siłę fizyczną, muskulaturę, kondycję i wytrzymałość.

Sprawność (S) odpowiada za zwinność, zręczność kończyn i palców, precyzję.

Przecucie (C) to wyczerlenie zmysłów, refleks, intuicja i czujność.

Powaga (P) wbrew pozorom nie jest wyznacznikiem braku humoru, a siły woli, opanowania i brawury.

Do tego dochodzą jeszcze dwa współczynniki pomocnicze:

Hart (H) jest równy połowie, zaokrąglając w górę, wartości Mięśni +3 i określa ogólną odporność bohatera na przeciwności oraz trudności, jakie ma w rozstaniu się z życiem.

Ego (E) wynosi tyle ile połowa, zaokrąglając w górę. Powagi postaci +3 i odpowiada za opanowanie oraz odporność psychiczną bohatera; pokazuje, czy bohater nadaje się jeszcze do akcji. Ego zmienia swą wartość podczas gry, nigdy nie może jednak przekroczyć dwukrotności swej wartości początkowej.

Podczas tworzenia postaci każdy z graczy otrzymuje 10 punktów, które może wydać na zwiększenie poziomu cech bohatera. Poziomy kupowane są po kolei, czyli, aby zwiększyć poziom do 2, najpierw trzeba go zwiększyć za jeden punkt do poziomu jeden, a następnie za dwa punkty do poziomu 2, a więc łącznie za 3 punkty. Innymi słowy: za poziom 0 nie się nie płaci, aby uzyskać poziom 1 trzeba wydać 1 punkt, poziom 2 – 3 punkty, a poziom 3 – 6 punktów.

Dodatkowymi statystykami są bonusy. Określają one szczególne umiejętności bohatera, jego specjalizacje. Nie istnieje żaden ich spis, każdy gracz powinien sam określić bonusy swej postaci, a Mistrz powinien kontrolować, aby nie były one określone zbyt ogólnie (np. walka, strzelanie są zbyt ogólne).

Przykładowe bonusy: pistolety, noże, walka wręcz, wspinaczka, jazda samochodem, pływanie, zastraszenie, intuicja, przetrwanie w lesie, orientacja w mieście, spostrzegawczość, opanowanie.

Każdy z bohaterów graczy rozpoczyna rozgrywkę z trzema bonusami. Gracz może je dowolnie wybrać, muszą się jednak zgadzać z wcześniejszym opisem postaci (tak jak i cechy).

I to już wszystko. Postać jest gotowa, by gromić zastępy wrogów!

Żeby nie było żadnych wątpliwości, co do tego, jak ma wyglądać opis postaci, oto przykład:

Imię: Alexander „Alex Dur” Durovitz

Opis: gliniarz z Los Angeles, wysoki, krótkie czarne włosy, lekki zarost, ciemne okulary, biała koszulka, jeansy, kowbojki, prawie zawsze cygaro zębach, mówi lekko zachrypniętym głosem, uwielbia motocykle, nie lubi nowoczesnej technologii, spokojny, opanowany, prawie zawsze pogodny.

Mięśnie ●●●

Sprawność ●●●

Przecucie ●●●

Powaga ●●●

Hart 4/4, Ego 4/8

Bonusy: pistolety, orientacja w mieście, jazda motocyklem

Sprzęt: motocykl, pistolet, dwa zapasowe pistolety, śrutówka,

kaset, trzy granaty, zapas cygar

Punkty Rozwalki ○○○○

III. AKCJA

Mechanika w *Hail to the king, baby!* jest wyjątkowo nieskomplikowana. Nie używa się żadnych kości, tylko jedną monetę. Podstawowym założeniem jest to, że postaciom graczy udają się wszystkie akcje. Test ma rozstrzygnąć jedynie, jak bardzo skutecznie i widowiskowo. Śmierć, choć zagłada bohaterom w oczy, też im raczej nie grozi.

Żeby rozwiązać wszelkie wątpliwości: każda moneta ma awers i rewers. Na złotówkach awers to „orzel”, a rewers – „reszka”.

Każdą akcję gracz musi oczywiście zacząć od opisanie jej na tyle jasno, aby wszyscy zrozumieli, o co chodzi. Następnie, cały test polega na określeniu, jakim sukcesem zadeklarowana akcja się zakończyła. Stopień sukcesu jest równy sumie odpowiedniej cechy pomniejszonej o ewentualny modyfikator trudności i powiększonej o wynik rzutu monetą.

Z doborem odpowiedniej cechy nie powinno być problemu. Jeśli w akcji najważniejsza jest siła lub wytrzymałość, będą to Mięśnie, jeśli zwinność lub precyzja – Sprawność, itd. Jeżeli bohater posiada jakiś bonus, który może być pomocny przy zadeklarowanej akcji, może dodać (na czas testu) 1 do wartości cechy. Jeśli posiada więcej użytecznych bonusów i tak dodaje tylko 1.

Mistrz może odjąć od wartości cechy 1, 2 lub nawet 3, jeśli uzna, że zadeklarowana akcja jest trudna nawet jak na bohaterów graczy. Z kolei, jeśli uzna, że jest łatwa, może zrezygnować z testu i automatycznie zakończyć ją pełnym sukcesem, chyba, że gracz życzy sobie wykonać rzut.

Po ustaleniu wszystkich statystyk, następuje rzut monetą. Gracz bierze ją, mówi, którą stronę wybiera, podrzuca, kładzie na przegubie drugiej ręki i sprawdza wynik. Jeśli prawidłowo odgadł stronę monety, dodaje dwa do wartości cechy. Jeśli błędnie, dodaje jeden do wartości cechy. Jest to ostateczny wynik testu.

Jeżeli gracz zechce może wybrać wersję hardkorową, dla prawdziwych mężczyzn, co musi zadeklarować przed wykonaniem rzutu. W takim przypadku, jeśli prawidłowo odgadnie stronę monety, dodaje trzy do wartości cechy. Jeśli jednak błędnie, dodaje zero, czyli nie zmienia wartości cechy.

Na koniec trzeba tylko odczytać stopień sukcesu, jakim zakończyła się akcja:

0- – brak (porażka)

1-2 – niewielki (nie wszystkie elementy akcji w pełni powiodły się)

3 – normalny (podstawowe założenia akcji zakończyły się sukcesem)

4-5 – spory (pełen sukces)

6+ – poważny (akcja wyszła lepiej niż oczekiwano)

Czasem są takie sytuacje, że Mistrz musi wykonać tajny test. Może na przykład zechcieć sprawdzić, czy bohater zorientuje się o zasadzce albo usłyszy nadchodzącego stwora. W takim wypadku, nie mówi po prostu graczom, jaki test wykonuje ani nie podaje jego wyniku. Podczas tajnych testów Mistrz nie powinien wybierać hardkorowej wersji.

W wielu grach występują testy sporne, nie są one jednak potrzebne w *Hail to the king, baby!*. Tutaj tylko bohaterowie graczy są ważni, reszta jest tłem. Przeciwnicy nie mają nawet prawie żadnych statystyk. Wpływają na trudność testu, ale to wszystko. Jeżeli zdarzy się jednak, że dwoje graczy zechce się ze sobą zmierzyć, wykonują po prostu dwa oddzielne testy i porównują wyniki.

Nie ma jakichś specjalnych zasad dotyczących walki. I tak jest to najczęściej wykonywana przez bohaterów graczy czynność. Warto wspomnieć jednak o obrażeniach i życiu.

Praktycznie każdy atak kończy się zadaniem obrażeń. Ich ilość zależy od używanej broni, jakości trafienia i innych czynników. Określenie tego leży w gestii Mistrza. Jakie to mają być, mniej więcej, wielkości pokazuje poniższy spis (są to obrażenia dla pojedynczych strzałów/ciosów podczas typowych trafień z typowej broni):

wręcz 1-2

kastet, gnan, pałka 2-3

pistolet, rewolwer 3

karabin, snajperka 5

strzelba, obrzyn 6

rakieta z rakietyńcy 10

Każdy z przeciwników również powinien mieć określone, ile zadaje obrażeń różnymi częściami ciała i bronią.

Kiedy wrogowie otrzymują obrażenia, sprawa jest bardzo prosta. Powinni mieć oni określony współczynnik Życie. Wartość zadanych im obrażeń odejmuje się od współczynnika. Jeżeli spadnie on do zera – oznacza to śmierć stwora. Warto dodać, że dla ludzi i podobnych stworzeń Życie wynosi jakieś 3-5.

W przypadku kiedy to bohater otrzymuje obrażenia, należy porównać ich wartość z Hartem postaci. Jeśli obrażenia są mniejsze, mówimy o **draśnięciu**. Nie jest to nic poważnego, nie przeszkadza w żadnym dalszym działaniu, na pewno nie trzeba się tym przejmować. Jeśli jednak wartość obrażeń jest większa lub równa Hartowi postaci, cios czy strzał spowodował już **ranę**. Należy odjąć jeden od wartości Hartu. Wszystkie następne otrzymane obrażenia rozpatruje się biorąc pod uwagę nową wartość, oczywiście. Jeżeli Hart dojdzie do zera – oznacza to śmierć postaci. Otrzymane rany mogą też czasem przeszkadzać w wykonywanych testach. Ale bez przesady, postaci graczy to w końcu twardziele.

Jeżeli jakkolwiek z bohaterów czy przeciwników nosi pancerz, i to akurat w miejscu trafienia, od wartości obrażeń należy odjąć 1 lub 2 (w zależności od jakości pancerza).

To, że bohaterowie są praktycznie niezniszczalni, nie znaczy, że gracze mogą nie przykładać się do gry! Zaangażowanie gracza odbija się na współczynniku Ego jego postaci. Parę razy na rozgrywkę (co jakiegoś 10-15 minut na przykład) Mistrz może zmienić Ego bohatera o 1-2 punkty: podwyższyć, jeśli gracz dobrze odgrywa postać, deklaruje ciekawe akcje, rzuca świetnymi tekstami i zdobywa sukcesy dzięki pomysłowym i rozsądnym działaniom, a obniżyć, jeśli gracz opisuje akcje bohatera nieciekawie, bez pomysłu i polotu, odnosi porażki i potrzebuje pomocy innych.

Współczynnik ten można wykorzystać, aby odzyskać utracone poziomy Hartu. Hart można podnieść o jeden obniżając swoje Ego o ilość równą odzyskanemu poziomowi (np. podnosząc Hart z 2 na 3, należy obniżyć Ego o 3).

Jeżeli wartość Ego postaci dojdzie do zera, oznacza to koniec postaci. Załamała się nerwowo, przestała wierzyć w siebie, nie może znieść życia w ciągłym zagrożeniu itp. Innymi słowy, nie nadaje się do dalszej akcji i jest to równoznaczne ze śmiercią bohatera.

W *Hail to the king, baby!* bohaterowie graczy nie zdobywają żadnego doświadczenia czy innych „pedeków”. Wynagrodzeniem są jednak Punkty

Rozwalki. Mistrz może je przyznać postaciom, kiedy te pokonają wielkie zastępy wrogów, wywołają niesamowite zniszczenia lub osiągną swoje nadzwyczajne cele. Następnie, Punkty Rozwalki należy wykorzystywać do... jeszcze większej rozwalki! Wydając 1 punkt można zwiększyć wynik testu o 2 punkty (lub o 1, jeśli ktoś woli). Mistrz decyduje kiedy i komu wręczyć Punkt Rozwalki, ale nie powinien rozdawać ich zbyt dużo. 3-8 na sesję na gracza w zupełności wystarczą.

Jak już było wspomniane, mechanika jest naprawdę prosta, ale za to bardzo grywalna. Jeszcze jedna rada: trzeba być elastycznym w używaniu mechaniki, nie przejmować się każdym najmniejszym punkcikiem czy cyferką – ma być ona tylko pomocą w gromieniu zastępów wrogów, bo o to przecież chodzi.

Na wypadek wątpliwości, oto przykładowa akcja:

Gracz odgrywający postać Alexa Dura deklaruje swoją akcję: jadąc motocyklem, wyskakuje na opartej nieopodal desce i wskakuje wraz z pojazdem do pokoju na pierwsze piętro budynku przez szybę, w czasie lotu oddając po jednym strzale w kierunku dwóch obcych stojących w tym pomieszczeniu. Mistrz decyduje, że kluczowa będzie tu Sprawność, którą Alex ma na poziomie 2. Posiada on również dwa użyteczne bonusy: pistolety i jazda motocyklem, cecha zwiększa się jednak tylko o 1 punkt, uzyskując poziom 3. Mistrz stwierdza, że akcja jest dość trudna i odejmuje od wartości cechy 1, która wraca do poziomu 2. Teraz przychodzi czas rzutu. Gracz deklaruje wybór hardkorowej wersji. Bierze monetę, mówi „orzel”, podrzuca, łapie, kładzie na przegubie i patrzy. Szlag! Wypadła reszka. Ostatecznym wynikiem jest 2, a więc niewielki sukces. Mistrz ocenił, że Alex wyskoczył na motorze i trafił w okno. Jednak utracił panowanie nad motorem, tylko jeden z wystrzelonych pocisków dosięgnął obcego, a drugi przeciwnik strzelił, choć niezbyt celnie, do gliniarza. Pistolet Alexa zadaje 3 obrażenia, tak samo jak broń obcych. Życie stworów wynosi 4. Trafionemu obcemu zostaje tylko 1 punkt Życia – Mistrz stwierdził, że dostał w szyję i pada na ziemię, powoli się wykrwawiając. Jako, że strzał drugiego stwora był niezbyt celny, Mistrz obniża jego obrażenia do 2. Nie ma to jednak większego znaczenia, gdyż Hart Alexa wynosi 4, otrzymał więc tylko lekkie draśnięcie, które w ogóle nie przeszkadza mu w działaniu.

I to by było na tyle tych krótkich zasad.
Pozostaje tylko życzyć przyjemnej rozwalki i
let's rock!

HAIL TO THE KING, BABY!

według Macieja Rogatko
wersja 2.1

Grafiki w tle pochodzą z gier (w kolejności): Doom II, Serious Sam, Duke Nukem 3d, Painkiller, Resident Evil, Duke Nukem: Zero hour, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Will Rock, Doom 3