

Full Thrust

Hvis du føler hjertet banke når de kæmpestore rumskibe i Star Wars eller Star Trek tørner sammen i gigantiske rumslag og laserstrålerne hvæsende bryder mørket, mens rumjagere kaster sig over hinanden som arrige hvepse - så er Full Thrust sandsynlighed spillet for dig. Full Thrust fra Ground Zero Games er et generisk rumkrigsspil der har sit eget univers - men da der er regler for hvordan du laver sine egne skibe, kan reglerne sagtens tilpasses din ynglings science fiction roman eller film. Det kræver selvfølgelig at du har figurer til det, men hvis du lusker rundt i Internettets små afkroge, kan du finde et bredt udvalg af figurer.

Reglerne

Reglerne til Full Thrust er relativt enkle og hurtige, og giver masser af action til spillerne, da man flytter samtidigt og skiftes til at skyde.



Du kan enten bevæge rumskibene med filmiske regler, hvor rumskibene bevæger sig som jagerfly gør det 'på jorden', eller med mere avancerende 'vektor' regler, som i højere grad simulerer hvordan 'rigtige' rumskibe bør bevæge sig. Når jeg siger i 'højere grad' skyldes det at brættet er i

to dimensioner, mens rummet jo har tre.

Der er ikke nogen øvre grænse for hvor hurtigt et rumskib kan flyve i Full Thrust, men høj fart gør det sværere at manøvrere. Alle rumskibe har en 'Thrust' rating, der normalt ligger mellem 2 og 6, og rumskibet kan højst lave et antal 'drej' som er lig med halv dens Thrust. Lad os sige at dit rumskib med 4 i Thrust flyver 8" og drejer 2 gange til højre, så kan det forøge hastigheden med den resterende Thrust 2" til 10". Du skriver ordrene ned for alle dine skibe ned på et papir (f.eks. Højre +2) og noterer deres sluthastighed (10" i dette eksempel). Derefter flytter alle spillere deres skibe samtidigt. Med ordren i eksemplet ville skibet starte med at dreje 30° til højre, flytte 5", dreje endnu 30° til højre og flytte 5" mere.

Efter du har givet ordre, men inden du flytter rumskibe, skyder du missiler af. Det vil sige, at du lægger markører der hvor du håber fjendens skibe vil ende op med at være, når han har flyttet. Når fjenden har flyttet hans skibe, flyver missilerne 3"-6" mod den nærmeste fjende og detonerer.

Til hvert rumskib enten får eller laver du et datakort, som beskriver våben og 'hitpoints'. Skibene har flere forskellige våben, der som oftest kan skyde fremad og til en af siderne – det er få våben der kan skyde bagud, så det gælder om at komme til at lægge sig lige i bagenden af et skib, og så tæt på som muligt. De fleste våben gør nemlig mindre skade, des længere fjenden er væk. Spillerne skiftes til at vælge et skib, som får lov til at affyre sine våben. Der skal tages nogle hårde beslutninger, for skibe der ligger i farezonen skal helst fyre deres våben af, inden

og ser helst at bøllerne udrydder hinanden; så de støtter snart den ene og snart den anden fraktion, således at der ikke er nogen der får overtaget. Savasku skibe har potentiale til at være særdeles ubehagelige, men er også meget svære at spille og ikke for begyndere.

Hvad kan du godt lide ved Full Thrust?

Hurtige regler, uden for mange terningerul - Det er lykkedes at lave nogle hurtige regler, der er rimeligt nemme at lære, uden at det er gået ud over detaljeringsgraden. Da spillerne flytter samtidigt og skiftes til at skyde, er du hele tiden med i spillet. Der er ikke en masse armoursaves, der kan sløve spillet ned. Full Thrust virker som et meget helstøbt spil, som også kan holde interessen på længere sigt, da der er regler for kampagner og du har mulighed for at eksperimentere med at lave dine egne skibsdesign.

Overkommelig pris - Rumskibene købes på Ground Zero Games' hjemmeside, og er ganske rimelige i pris - specielt hvis du er nogle stykker der går sammen, og deler fragtomkostningerne. Du kan købe en startpakke til med ca. 17 skibe til 25 £ og en pakke med et hangarskib, følgeskibe og jagere til 15 £. Det svarer til cirka kr. 350,-. Det er faktisk rigeligt til at spille.

Reglerne er gratis - Reglerne kan hentes gratis ned i PDF format fra Internettet. Du finder links nederst på siden.

Du kan lave dine enheder selv - Full Thrust har rimeligt forståelige og afbalancerede regler for hvordan du laver dine egne rumskibe.

Figurerne er hurtige at male - Jeg var ikke specielt tændt på at male rumskibe da jeg skulle gå i gang med min rumflåde, men kunne så trøste mig med at mine skibe var rimeligt hurtige og nemme at male. Ved at starte med en sort grundmaling, og gradvist drybrush'e mig op med lysere og lysere grå, kunne jeg male en fem-seks skibe på en aften.

Hvad synes du mindre godt om?

Reglerne er lidt rodede - De officielle regler er spredt ud mellem tre regelbøger; en grundbog og to supplement. Nogle regler fra grundbogen er blevet opdateret i supplementerne, men er ikke blevet ændret i grundbogen. Det betyder at reglerne er spredt mellem bøgerne og derfor ikke specielt overskuelige. Heldigvis har nogen fans fået lov til at lave en revision af reglerne, kaldet Full Thrust: Cross Dimensions, som er korte, præcise og letlæste.

Der mangler scenarier og kampagneregler - Desværre mangler Full Thrust: Cross Dimensions scenarier og regler for kampagner.

Uoverskuelig hjemmeside - GzG hjemmesiden er blevet bedre og der er billeder til alle de nye rumskibe. Men der mangler stadig billeder af mange figurer, specielt ældre modeller. Du kan købe rumskibe i pakker med en ganske stor rabat, men pakkerne findes ikke på samme side som resten af rumskibene. Deres PDF katalog er ikke opdateret med de nyeste modeller og versioner.

Hvor kan jeg få mere at vide?

GZG hjemmeside:

<http://www.groundzerogames.net/>

Full Thrust fleet deals:

http://www.groundzerogames.co.uk/store1/commerce.cgi?product=FT-SPEC&exact_match=on&cart_id=5322178.9280

Full Thrust: Cross Dimensions:

<http://members.ozemail.com.au/~laranzu/fullthrust/rules/index.html>

Mini Dragon's maler guide:

<http://theminaturespage.com/workbench/4429/>

Stats på nye og gamle flåder:

<http://fullthrust.star-ranger.com/>

Full Thrust scenarier:

http://www.figurkrigsspil.dk/filer/full_thrust_scenarios_1.1.pdf