

Urban War

Urban War er et skirmish-level science fiction spil, hvor bander kæmper med hinanden om de sparsomme ressourcer, på en planet der er blevet invaderet. Spillet deler univers med Void, og figurer kan, for Viridias og Synthas vedkommende, genbruges. Men ellers har figurerne fået nyt design.

Invasion fra rummet?

Nemlig. Planeten Iskandria blev invaderet af den eneste anden intelligente race som menneskene har mødt i det tomme kolde rum. Korelons er en art intelligent virus, der muterer alle livsformer den møder på sin ødelæggende vej. Det øjeblik de fremmedes rumskibe trængte ind i planetsystemet, var beboernes skæbne beseglet. Systemet lå dybt inde i det menneskekontrollerede rum - langt fra fronten, hvor krigen mellem menneskeracen og de fremmede rasede uden ophør. Den største planet, Iskandria, var ikke grunden til systemets strategiske betydning. Det var derimod flere vigtige ormehuller og den trafik af skibe der pilede ud og ind af systemet med fragt og passagerer. Systemets sikkerhed var højtideligt garanteret af alle fire menneskelige fraktioner, som alle var repræsenteret blandt befolkningen. Iskandria var et forbillede på fredelig sameksistens og planetens styrker var sendt bort til fjerne brændpunkter, hvor der var mere brug for dem. På Iskandria troede alle sig sikre. Aldrig havde de taget mere fejl.

VASA's rumflåde kastede sig ind i et fortvivlet forsvar. Forgæves. De fire yderste planeter faldt efter ganske få dage. Den niende dag brød de fremmedes skibe gennem atmosfæren og

spredte sporer over ækvators varme vande. Livet i havene begyndte at forandre sig - og blive til noget andet. På landjorden blev Iskandrias umådelige megabyer afskåret fra resten af universet og dermed fra livsnødvendige forsyninger. Panikken spredte sig. Nogle få prøvede at kæmpe mod de fremmede angribere; de fleste kæmpede for egen overlevelse. Endnu en dag i live - koste hvad det vil - mens håbet om undsætning langsomt svinder. Fjenden står endnu ved byenes porte. Fraktionerne er i struben på hinanden. Forræderiet lurker i alle skygger.



Hvem er oppe og slås?

Urban War benytter sig af de samme fire menneskelige fraktioner, og så Korelon racen, fra Void, men nogle af fraktionerne har fået et twist.

Viridia ligner stadig mest af alt en regulær hær, og er repræsenteret på planeten med marines i to udgaver. De er meget som man kender dem fra Void. Colonial Marines bevæbnet med rifler, og støttevåben i form af maskingeværer, bazookaer og morterer, mens Special Forces

er lidt mere nærkampsorienteret. De har Drop Troopers som kan, som de eneste, lande på spilpladen (næsten) hvor de ønsker. Der er nogle ret morderiske Snigskytter som i højere Calibre bliver rimeligt ubehagelige. Shock Marines er nærkampsmonstre og vil forhåbentligt senere blive pillet lidt ned. Viridias hang til øgler i Void er her kun repræsenteret med en enkelt øglerytter. Viridia er overvejende en skydehær.

Junkers har ikke regulære tropper på planeten, men har haft store arenaer, hvor de har afholdt gladiatorkampe. Banderne består derfor af Gladiatorer i forskellige udgaver; nogle basistropper med både haglgeværer og sværd, nogle lette og hurtige furier der er til nærkamp, og en gut med en flammekaster. Der er battlesuits med chaingun eller flammekaster, nogle knapt menneskelige bæster i forskellige størrelser, og så har Junkers også fået en lille haubits. Junkers er, kanonen til trods, primært en nærkampshær.

Syntha styrken består af robotter i forskellige størrelser og biomodificerede mennesker. Robotterne er lidt interessante; de er immune overfor Panik, men kan så kun købes som Calibre o. Deres grundmodel, Androsynths er bevæbnet med rifler, men kan også fås med skjold og pistol. Der er tre typer Heavy Walkers, med hver deres type tunge våben, bl.a. en raketkaster. De biomodificerede mennesker fås i nogle nærkampsudgaver og i meget ubehagelige skytteudgaver. Til at flankere fjenden har Syntha en let jetbik. Syntha er primært en skydehær.

VASAs styrker har fået tæv af Korelon, og regeringen har derfor måttet indgå samarbejde med Triaderne, grupper af mafiosoer. VASA er lidt et kompromis der både vil slå og skyde, og det er ikke altid godt; de har nogle få skytter, men vil blive skudt i småstykker af Viridia og Syntha. De har masser af nærkampsfolk, men risikerer nemt at få tæv af Junker og Korelon. Mange figurer er bevæbnet med Naginata spyd, som er alt for dyre i forhold til hvad de er værd. VASA figurerne er meget japansk inspirerede og er ret flotte. Der er Sumobrydere, damer i flotte dragter, Hatamoto elitekrigere til fods eller på motorcykel. Deres stærkeste kort er Dragonflies,

kvindelige jumptroopers, som er meget mobile. Der er også snigskytter i djævelske masker og arkaiske rifler, men de er slet ikke så gode som Viridia snigskytter.

Korelon er en hær af slimedede muterede snegle, med sneglemenneske mutationer; de to typer er forskellige generationer af mutationer. Purestrains er snegle med få klædelige mutationer hist og her. De kommer i tre størrelser. Broods er bevæbnet med et 'sværd' og et 'skjold'. Larvans er lidt større og sejere udgaver af Broods. Til at føre dem er der Broodmasters, store savlende dræbermaskiner med mutantvåben og Phazon, de egentlige ledere, som besidder en mystisk teknologi der kan manipulere tyngdekrafterne og som kan lave portaler, som Korelon kan slå smutvej i gennem. Mutanterne fås som nærkampstyper, nogle uduelige skytter og nogle tropper der er jumptroopers. Der er også mutantorme med flere hoveder og Breeders som kan lave swarms; sidstnævnte er decideret latterlige, da det er kranier med krabbefødder. Korelon er en nærkampshær, som skal tæt ind på fjenden før den sparker r...

Hvad med reglerne?

Hver spiller har 8-16 modeller på hvert sit hold, og skal forsøge at nedkæmpe modstanderen eller vinde spillet ved at klare missioner. Alle modeller kan købes i flere kvaliteter, kaldet Calibre, som giver mulighed for at lave flere actions eller skyder bedre end fodfolket.

Spillet foregår på en mindre bane, med en hulens masse terræn. Dækning er nemlig meget vigtigt for de bander der vil i nærkamp. Hver figur rykker hver for sig og man kigger fra figurernes øjenhøjde, når man tjekker om den kan se en fjende. Man bevæger sig rundt på jorden, på platforme og hængebroer, og op og ned af stiger. Der er en lille fordel i at være højt oppe, da man får bedre udsyn og dækning; lige som i virkeligheden.

Man starter runden med at give alle sine modeller ordre og derefter slår man om hvem der starter. Der er tre typer ordre at vælge i mellem,

og man tager dem efter tur: de er Overwatch, Snapfire og lockfire.

Overwatch er speciel ved, at man ligger passivt i baghold og forsøger at skyde i modstanderens tur; hvis der ikke kommer en modstander indenfor rækkevidde eller synsfeltet, kan man ikke gøre andet og runden er spildt.

I Snapfire kan man bevæge sig, bevæge sig og skyde eller blot skyde på en modstander, men man bevæger sig ikke særligt langt eller skyder særligt godt. Det er også i Snapfire at man går i nærkamp på en modstander. Det særlige ved Snapfire er også, at ens højkalibre modeller kan forsøge at gøre mere end én ting. Alle figurer købes i Calibre 0, 1, 2 eller 3. For hver Calibre ens model har, kan den forsøge at tage en ekstra Snapfire action.

Lockfire er mindre fleksibel end Snapfire, da man kun kan bevæge sig eller skyde - ikke begge dele - og man ikke kan gå i nærkamp. Til gengæld løber man dobbelt så langt eller rammer nemmere. Man kan kun tage en Lockfire action, uanset hvor høj Calibre ens model har.

En del af strategien ligger i, at man skal satse; f.eks. kan man enten forsøge at skyde først, og med lidt held, mere end én gang ved at tage Snapfire, eller man kan tage det sikre skud ved at vente til Lockfire kommer. Det er et spil hvor man skal tage chancer og hvis man slår dårlige terninger, når man skal slå for ekstra Snapfire Actions, kan det være rimeligt fatalt for ens helte.

Man køber figurerne som de er og med det udstyr som den model har, og der er kun lille mulighed for at købe ekstra udstyr andet end lidt bedre pansring. Der er ingen regler for kampagner, så ens modeller bliver ikke bedre med tiden.

Hvad synes du er godt ved Urban War?

Urban War er et spil der er overkommeligt at samle og male figurer til. En startpakke med 9-12 figurer koster ca. £24. Det er ca. 300 pt. hære,

som er den almindelige størrelse at spille med - men det er jo altid sjovt med ekstra figurer. Jeg synes at spil som Urban War er mere egnet til begyndere i skolealderen end Warhammer 40.000 eller Warhammer Fantasy, da drengene hurtigere får spilbare hære.

Det er også et nemt og hurtigt spil, hvor man sagtens kan nå et par spil på en aften. Derfor egner det sig godt til spil i foreninger og klubber.

Urban War er et meget strategisk spil, hvor der hele tiden skal tages beslutninger, og hvor man hele tiden er på, fordi man skiftes til at flytte figurer.

Man bruger ti-sidede terninger, som giver flere nuancer end 6-sidede.

Figurerne er meget varieret i udseende og spillestil. De nye figurer har mange detaljer og kan males i flotte farver, så de ser godt ud på spilbrættet.

Hvad er mindre godt?

Reglerne er ikke så gennemskuelige, ikke mindst fordi Urban Mammoth har valgt at udgive reglerne i fem magasiner og reglerne ikke sidder de samme steder i magasinerne fra nummer til nummer.

Der er ikke nogen kampagneregler og Urban War kan derfor godt gå hen og blive 'mere af det samme' efter et stykke tid. Det er kun et problem hvis man spiller Urban War intensivt og ikke varierer med andre spil.

Der skal bruges meget terræn før det bliver sjovt. Man kan ikke nøjes med en bakke og nogle træer som f.eks. i Warhammer Fantasy. Nu synes jeg personligt ikke at det at lave terræn er nogen ulempe, men det kan være det for nogen.