

ADRENALINE

FEGYVEREK KÉZIKÖNYVE

Gratulálunk a vadonatúj fegyveredhez! Ez a kézikönyv majd szépen elmagyarázza, hogyan is használd azt megfelelő módon.

Ezen az oldalon az általános szabályokat olvashatod el, a fejlesztéseket pedig az utolsó oldalon találod.

A közbenső oldalakon a 3 újjászületési pont mezőire felcsapott fegyverek részletes leírásait tanulmányozhatod át.

Ha egy új játékost ismertetsz éppen a szabályokkal:

1. Mutasd be az akciók, sérülések, jelek és a pontozás szabályait!
2. Magyarázd el a kezdetben felcsapott 9 fegyver működését!
3. Magyarázd el a fejlesztések működését!
4. **Kezdd el a játékot!**
5. Mutass be minden új fegyvert, amint az felcsapásra kerül!

Néha kihagyhatod a 2. lépést, és nyugodtan rábízhatsz az új játékosra, hogy akkor fedezze fel a fegyverét, amikor először elsüti azt. Már miért ne? Ez csak egy kiképző menet.



Ha ez az első játékod, akkor próbáld megérteni az alábbi általános szabályokat, hogy megérthesd az egyes fegyverek részletes leírásait is.

A KÁRTYÁK RÉSZEI



alap hatás: A fegyver erre képes anélkül, hogy extra löszert költenél el a használatára.

opcionális hatás: A fegyver ilyen hatással járhat az alapvető hatása mellett. Ennek gyakran extra löszeregénye van.

alap támadás: Ez csak egy szinonima az „alap hatásra”. A fegyver erre képes extra löszert elköltése nélkül.

alternatív támadás: A fegyver képes ilyen támadásra is, az alap támadás helyett. Vagy az egyiket, vagy a másikat választhatod. Néha extra löszert kell fizetned ahhoz, hogy az alternatív támadási módot választhasd.

NÉHÁNY ALAPELV

- A játék csak azzal foglalkozik, hogy éppen melyik mezőn tartózkodsz, és az lényegtelen, hogy azon a mezőn éppen milyen pozíciót foglal el a figurád.
- Soha nem sérülhetsz a saját fegyvered miatt.
- Ha egy hatás bizonyos mennyiségű sérülést okoz egy célpontnak, nem választhatod azt, hogy kevesebbet sebezze rajta.
- Ha egy hatás több célpontnak is sérülést okoz, akkor választhatsz kevesebb célpontot is a maximálisan megengedettnél, de ha egy hatás egy adott mezőn tartózkodó összes lehetséges célpontnak sérülést okoz, akkor nem hagyhatod ki a sérülésből egyetlen célpontot sem.
- Ha egy fegyver elmozdít egy célpontot, akkor azt átlökheted egy ajtón, de nem lökheted át egy falon keresztül.

MI AZ AMIT LÁTHATSZ?

Nagyjából a fegyverek felénél csak olyan célpontot választhatsz, amit látsz. Mit is jelent ez pontosan?

- Bármelyik célpontot látod, amellyel egy szobában tartózkodsz.
- Ha a szobán pont melletted van egy ajtó, akkor látsz minden célpontot, ami az ajtó mögötti másik szoba bármelyik mezőjén tartózkodik.

Képzeld el valahogy így: egyik szobában sincs semmi, ami mögé el lehetne bújni, így minden célpontot látsz benne. Ha átnézel az ajtónyíláson, akkor pedig látsz minden célpontot, ami az ajtó mögötti másik szobában van. Ez után visszahajolsz, így téged már nem láthat más, csak aki közvetlenül az ajtó mögötti mezőn tartózkodik.

Ne aggódj amiatt, hogy miként tudsz átlőni egyszerre két irányba eső ajtón. Tudsz és kész. A karaktered eléggé mozgékony ahhoz, hogy a fegyvered összes lehetséges célpontjára rá tudj löni.



Dozer mindhárom ellenfelét látja egy időben.

Spong csak Dozert és :D-STRUCT-OR-t látja.

:D-STRUCT-OR csak Dozert és Spongot látja.

Banshee éppen senkit nem lát, de őt Dozer látja.



LOCK RIFLE

alap hatás: Válassz egy célpontot, akit látsz, majd okozz neki 2 sérülést és tegyél rá 1 jelet!

opcionális hatás: 1 jelet tehetsz egy másik célpontra is, akit látsz.



MACHINE GUN

alap hatás: Válassz 1 vagy 2 célpontot, akiket látsz, és okozz 1-1 sérülést mindegyiküknek!

opcionális hatás 1: 1 további sérülést okozhatsz az egyik célpontodnak.

opcionális hatás 2: 1 további sérülést okozhatsz a másik célpontodnak is, illetve 1 sérülést okozhatsz egy harmadik célpontodnak, akit látsz.

megjegyzés: Ha további sérüléseket akarsz okozni, akkor azt 2 különböző célpontodnak tudod okozni. Ha csak 1 célpontot választottál, akkor is választhatod a 2. opcionális hatást, hogy egy másik célpontot is meg tudj sebezni.



T.H.O.R.

alap hatás: Válassz egy célpontot, akit látsz, majd okozz neki 2 sérülést!

opcionális hatás 1: 1 további sérülést okozhatsz egy másik célpontodnak, akit az első célpontod lát.

opcionális hatás 2: 2 további sérülést okozhatsz egy harmadik célpontodnak, akit a második célpontod lát. Nem használható ezt az opcionális hatást önmagában, ha az 1. opcionális hatást nem használtad.

megjegyzés: Ez a fegyverkártya korlátozza a különböző opcionális hatások sorrendjét (a legtöbb fegyver esetén nincs ilyen korlátozás). Fontos megjegyezni, hogy a 2. és 3. célpontnak minden esetben különböző célpontoknak kell lenniük.



PLASMA GUN

alap hatás: Válassz egy célpontot, akit látsz, majd okozz neki 2 sérülést!

opcionális hatás 1: Mozoghatsz 1 vagy 2 mezőt. Ezt az opcionális hatást akár az alap hatás előtt, akár az után is használhatod.

opcionális hatás 2: 1 további sérülést okozhatsz a célpontodnak.

megjegyzés: A két mozgásnak nincs lőszerköltsége. Nem kell látnod a célpontot, amikor ezt a kártyát kijátszod. Például mozoghatsz 2 mezőre és csak utána tüzelj. A 2 mozgást nem bonthatod meg, azaz nem mozoghatsz 1 mezőt a lövés előtt, majd 1 mezőt a lövés után.



WHISPER

hatás: Válassz egy célpontot, akit látsz, majd okozz neki 3 sérülést és tegyél rá 1 jelet! A célpontodnak legalább 2 lépés távolságban kell lennie tőled.

megjegyzés: Például ha egy 2x2-es szobában tartózkodsz, nem lehetsz egyik szomszédos mezőre sem, de lehetsz átlósan. Ha egy vonalban vannak a szobák, amiket ajtók kötnek össze, akkor sem lehetsz a melletted lévő ajtón keresztül a szomszédos szobába, de lehetsz az azt követő szobába.



ELECTROSCYTHE

alap támadás: Okozz 1 sérülést minden más célpontnak a saját meződön!

alternatív támadás: Okozz 2 sérülést minden más célpontnak a saját meződön!



TRACTOR BEAM

alap támadás: Mozgasd a célpontot 0, 1, vagy 2 mezőt egy olyan mezőre amit látsz, majd okozz neki 1 sérülést!

alternatív támadás: Válassz egy célpontot, aki 0, 1, vagy 2 mező távolságra van tőled. Mozgasd ezt a célpontot a te meződre, majd okozz neki 3 sérülést!

megjegyzés: Akkor is tudod mozgatni a célpontodat, ha kezdetben nem látod őt. Végül egy olyan mezőre mozgatsz, ahol már látni fogod, így sebezheted is. A mozgásának nem kell azonos irányba történnie.



VORTEX CANNON

alap hatás: Válassz 1 mezőt, amit látsz! Válassz egy célpontot ezen a mezőn, vagy 1 lépéssel arrébb! Mozgasd a célpontot az eredetileg választott mezőre, majd okozz neki 2 sérülést!

opcionális hatás: Válassz további 2 célpontot, 1-1 lépéssel az eredetileg választott mezőtől! Mozgasd minden célpontodat az eredetileg választott mezőre, majd okozz mindegyiknek 1-1 sérülést!

megjegyzés: A 3 célpontod lehet különböző mezőkön is, de lehet az eredetileg választott mezőn is. Mindannyian végül az eredetileg választott mezőre kerülnek. Nem kell a célpontjaidat látnod. Te a látható mezőre lövsz, és a lövésed beszippantja őket erre a mezőre.



FURNACE

alap támadás: Válassz 1 szobát, amit látsz, de nem választhatod a saját szobádat! Okozz 1-1 sérülést minden célpontodnak a választott szobában!

alternatív támadás: Válassz 1 szomszédos mezőt, amit látsz! Okozz 1-1 sérülést minden célpontodnak a választott mezőn, és tegyél rájuk 1-1 jelet is!



HEATSEEKER

hatás: Válassz 1 célpontot akit NEM látsz, majd okozz neki 3 sérülést!

megjegyzés: Igen, csak olyan célpontra tüzelhetsz, amit NEM látsz.



HELLION

alap támadás: Válassz 1 mezőt, amit látsz, és legalább 1 lépésre van tőled! Okozz 1 sérülést a választott mezőn lévő egyik célpontnak, és tegyél 1-1 jelet a választott mezőn lévő minden célpontra!

alternatív támadás: Válassz 1 mezőt, amit látsz, és legalább 1 lépésre van tőled! Okozz 1 sérülést a választott mezőn lévő egyik célpontnak, és tegyél 2-2 jelet a választott mezőn lévő minden célpontra!



FLAMETHROWER

alap támadás: Válassz egy szomszédos mezőt valamelyik irányba, és egy következő lépésre lévő mezőt ugyanebbe az irányba! Mindkét mezőn válassz 1-1 célpontot és okozz nekik 1-1 sérülést!

alternatív támadás: Válassz egy szomszédos mezőt valamelyik irányba, és egy következő lépésre lévő mezőt ugyanebbe az irányba! Okozz 2-2 sérülést az első mezőn lévő összes célpontnak, és okozz 1-1 sérülést a második mezőn lévő összes célpontnak!

megjegyzés: Ez a fegyver senkit nem tud megsebezni azon a mezőn, ahol te vagy, viszont néha megsebezhet olyanokat is, akiket nem látsz. A lángcsóva nem képes áthatolni a falakon, de végigsöpör a választott útvonalon. Gondolj rá úgy, mint egy egyenes irányba terjedő robbanásra, amelyik 2 mezőre hat az égtáj bármely irányába.



ZX-2

alap támadás: Válassz egy célpontot, akit látsz, majd okozz neki 1 sérülést és tegyél rá 2 jelet!

alternatív támadás: Válassz 3 célpontot, akiket látsz, majd tegyél rájuk 1-1 jelet!

megjegyzés: Ne feledd, hogy a 3 célpontot lehet akár 3 különböző mezőn is.



GRENADE LAUNCHER

alap hatás: Válassz egy célpontot, akit látsz, és okozz neki 1 sérülést, majd elmozgathatod őt 1 mezővel!

opcionális hatás: Okozz 1 sérülést minden célpontnak a választott célpontod aktuális mezőjén. Ezt a hatást az alap hatás előtt, vagy az után is használhatod.

megjegyzés: Például 1 sérülést okozol a célpontodnak, akit átlépsz egy olyan mezőre, ahol vannak más célpontok is. Ez után 1-1 sérülést okozol minden ott lévő célpontnak. VAGY 1-1 sérülést okozol minden célpontnak egy mezőn, majd egyet közülük elmozgatsz egy mezővel, és annak további 1 sérülést okozol.



SHOTGUN

alap támadás: Válassz egy célpontot a saját meződön, okozz neki 3 sérülést, majd ha akarod, mozgass el őt 1 mezőt!

alternatív támadás: Válassz egy pontosan 1 lépésre lévő célpontot, akit látsz, majd okozz neki 2 sérülést!



ROCKET LAUNCHER

alap hatás: Válassz egy célpontot, akit látsz, és aki nem a te meződön van, okozz neki 2 sérülést, majd elmozgathatod őt 1 mezővel!

opcionális hatás 1: Mozoghatsz 1 vagy 2 mezőt. Ezt az opcionális hatást akár az alap hatás előtt, akár az után is használhatod.

opcionális hatás 2: Az alap hatás közben okozz 1-1 sérülést minden célpontnak a választott célpontod mezőjén, beleértve az eredeti célpontodat is - még a mozgatása előtt.

megjegyzés: Nem kell látnod a célpontot, amikor ezt a kártyát kijátszod. Például mozoghatsz 2 mezőt és csak utána tüzelsz. A 2 mozgást nem bonthatod meg, azaz nem mozoghatsz 1 mezőt a lövés előtt, majd 1 mezőt a lövés után. Ha a 2. opcionális hatást használod, akkor a célpontod mozgatása előtt mindenkit megsebez az adott mezőn, így a célpontod összesen 3 sérülést kap.



POWER GLOVE

alap támadás: Válassz egy pontosan 1 lépésre lévő célpontot, akit látsz, mozogj a mezőjére, majd okozz neki 1 sérülést és tegyél rá 2 jelet!

alternatív támadás: Válassz egy pontosan 1 lépésre lévő célpontot, akit látsz, mozogj a mezőjére, majd okozz neki 2 sérülést! Ez után válassz egy pontosan 1 lépésre lévő új célpontot ugyanebbe az irányba, akit látsz, mozogj az ő mezőjére is, majd okozz neki is 2 sérülést!

megjegyzés: Az alternatív támadással 2 mezőt mozgass egyenes vonalba és megütsz 1-1 célpontot mind a 2 mezőn.



RAILGUN

alap támadás: Válassz egy égtajt, és 1 célpontot ebbe az irányba, majd okozz neki 3 sérülést!

alternatív támadás: Válassz egy égtajt, és 1 vagy 2 célpontot ebbe az irányba, majd okozz nekik 2-2 sérülést!

megjegyzés: Alapvetően csak a tüzelésed irányát kell meghatároznod, és figyelmen kívül hagyhatod a falakat. Nem kell a célpontodnak egy fal túloldalán lennie, lehet akár a te meződön is, de a falon keresztül lelőni valakit mégis mennyivel szórakoztatóbb dolog! Csak a 4 fő irányba tudsz tüzelni. Képzeld azt, hogy ebben az irányban van egy ajtó, így rálátsz a célpontodra. Bárki lehet célpont, aki ebben az irányban van, akár valaki a te meződön is. Az alternatív támadásnál a 2 célpont lehet különböző mezőkön, de lehet ugyanazon az egy mezőn is.



SHOCKWAVE

alap támadás: Válassz 3 olyan célpontot amelyek mindegyike pontosan 1 lépésre van tőled, és mindegyik különböző mezőn van, majd okozz mindegyiküknek 1-1 sérülést!

alternatív támadás: Okozz 1-1 sérülést minden olyan célpontnak, akik pontosan 1 lépésre vannak tőled!



CYBERBLADE

alap hatás: Válassz egy célpontot a saját meződön, és okozz neki 2 sérülést!

opcionális hatás 1: Mozoghatsz 1 mezőt. Ezt az opcionális hatást akár az alap hatás előtt, akár az után is használhatod.

opcionális hatás 2: Válassz egy másik célpontot a saját meződön, és okozz neki 2 sérülést! Az 1. opcionális hatást használhatod ezen hatás előtt, vagy az után is.

megjegyzés: A különböző opcionális hatások kombinálásával megteheted, hogy mozogsz 1 mezőt, majd megütsz 2 különböző célpontot; vagy megütsz egy célpontot, mozogsz 1 mezőt, majd megütsz egy másik célpontot; esetleg megütsz 2 különböző célpontot, majd mozogsz 1 mezőt.



SLEDGEHAMMER

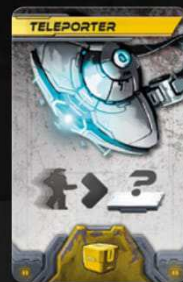
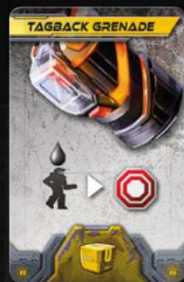
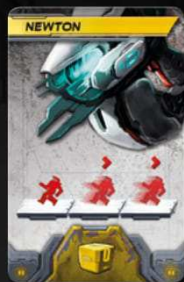
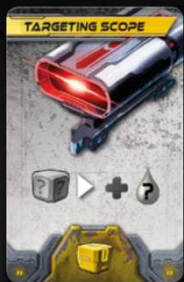
alap támadás: Válassz egy célpontot a saját meződön, majd okozz neki 2 sérülést!

alternatív támadás: Válassz egy célpontot a saját meződön, okozz neki 3 sérülést, majd ellökheted őt 0, 1, vagy 2 lépés távolságba!

megjegyzés: Ne feledd, hogy a célpontodat csak egyenes irányba lökheted el, ajtókon keresztül, de egy falon nem lökheted át.

FEJLESZTÉSKÁRTYÁK

Minden fejlesztéskártyának 2 fontosabb felhasználási lehetősége van (az újjászületési pont meghatározásán túl). Amikor ki kellene fizetned egy lőszerkockát, eldobhatsz egy fejlesztéskártyát, aminek az alján egy ilyen színű lőszerkocka látható. Illetve kijátszhatod és eldobhatod akkor is, ha a kártya speciális hatását akarod bevetni. Megjegyzés: nem dobhatsz el egy fejlesztéskártyát azért, hogy szerezz egy lőszerkockát – ezekkel csak fizetni lehet, egy lőszerkocka költség helyett. Legfeljebb 3 fejlesztéskártya lehet a kezdedben egyszerre. Akár az összes nálad lévő fejlesztéskártyádat is felhasználhatod egyetlen akciód alatt.



Akkor játszhatod ki ezt a kártyát, ha megsebeztél egy vagy több célpontot. Fizess egy tetszőleges színű lőszerkockát! Válassz egyet a célpontjaid közül, és okozd neki 1 extra sérülést! Megjegyzés: nem okozhatsz 1 extra sérülést, ha csak jelet tettél a célpontra.

A saját körödben bármelyik akciód előtt vagy után kijátszhatod ezt a kártyát. Válassz egy figurát (ami nem a tied) és mozgasd el 1 vagy 2 mezőt az egyik irányba! Nem használhatod a figura újjászületése után (ekkor már túl késő hozzá).

Akkor használhatod ezt a kártyát, ha megsebeztél egy célpontot. A célpontra rakj 1 jelet!

A saját körödben bármelyik akciód előtt vagy után kijátszhatod ezt a kártyát. Vedd fel a figurádat, majd tedd a játéktábla bármelyik mezőjére! Nem használhatod valakinek az újjászületése után (ekkor már túl késő hozzá).

ADRENALINE SZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Válasszátok ki a játéktábla-felek használt oldalait! Készítsétek elő a játékot a 2-3. oldal szerint!

ÚJJÁSZÜLETÉS AZ ELSŐ KÖRBE

- Húzz 2 fejlesztéskártyát!
- Válassz közülük egyet, amit tartsz meg!
- A saját első körödben dobd el a másik kártyát! A színe határozza meg az újjászületési pontodat.

A SAJÁT KÖRÖDBEN

- Hajts végre 2 akciót!
 - Futkározz!
 - Mozogj 1 vagy 2 mezőt!
 - Vegyél fel egy cuccot!
 - Mozogj 1 mezőt, ha akarsz (2 mezőt is mozoghatsz, ha már legalább 3 sérülésed van)!
 - Vegyél fel egy cuccot az aktuális meződről!
 - Ha egy lőszerlapkát veszel fel, vedd el! Mozgasd a megfelelő lőszerkockákat a lőszerlapkákba! Dobd el a lőszerlapkát!
 - Ha a lapkán van egy kártya szimbólum is, húzz egy fejlesztéskártyát, hacsak nincs már 3 fejlesztéskártyád!
 - Ha egy fegyvert veszel fel, vedd el a fegyverkártyát! Fizess ki az újratöltés költségeit az első kocka kivételével (ami ingyenes)! Tartsd a kártyát a kezdedben. Ez a fegyver már **töltve** van.
 - Ha ezzel 4 fegyvered lesz, dobd el az egyiket arra a mezőre, ahonnan az újat felvetted! Eldobhatsz töltött és kiürült fegyvert is.
 - Lőj rá valakire!
 - Játszd ki egy fegyverkártyát a kezdeből (előtte mozoghatsz is 1 mezőt, ha már legalább 6 sérülésed van)!

- Mond el, miként akard a fegyvert használni!
- Hajtsd végre a hatást, és az opcionális hatást / alternatív tüzelést, ha kifizetted őket.
- A fegyver ezzel **kifogyott**. Hagyd továbbra is a kártyádat magad előtt!

2. Újratöltés.

- Bármennyi kifogyott fegyvert újratölthetsz.
- Fizesd ki az egész újratöltés lőszerköltségét, majd vedd vissza a kezdedbe a fegyverkártyát. Ez a fegyver innentől töltöttnek számít.

3. Pontozz le minden játéktáblát amelyik gyiloklövést kapott a körödben!

- Aki a legelső sebzést okozta, 1 pontot kap.
- Ossz pontot minden sebzést okozó játékosnak!
 - A legtöbb sebzést okozó játékos kapja a legtöbb aktuális pontot. A második legtöbbet okozó a második legtöbb pontos, stb.
 - Döntetlen esetén az győz, aki előbb okozott sebzést.
- Tedd a gyiloklövés mezőn lévő sérülésjelzőt a gyiloklövés sávra!
- Ha van a végső halál mezőn is sérülésjelző, azt is tedd a gyiloklövés sávra! Ez a játékos kap az áldozattól egy jelet.
- Vedd el a legszélső koponyát a gyiloklövés sávról, és tedd az áldozat jelenlegi legmagasabb pontszám mezőjére!
 - Húzz egy fejlesztéskártyát.
 - Eldob egyet a nála lévő fejlesztéskártyák közül.
- A megölt játékos újjászületik.
 - Húzz egy fejlesztéskártyát.
 - Eldob egyet a nála lévő fejlesztéskártyák közül.
- Újjászületik az adott színű ponton.

VÉGSŐ ÖRÜLET

- A végső örület azonnal kezdetét veszi, ha az utolsó koponya is felkerült valaki játéktáblájára.
- Minden játékos akinek éppen nincs egy sérülése sem, fordítsa meg a játéktábláját! Ez az oldal már csak minimális pontot fog érni.
- Minden játékos (beleértve azt is, aki kiváltotta a végső örületet) egy utolsó kört kap. Mindenki fordítsa meg az akciólapját!
 - Aki a kezdőjátékos előtt jön, 2 akciót hajthat végre:
 - Mozoghat maximum 4 mezőt.
 - Mozoghat maximum 2 mezőt, majd felvehet egy cuccot.
 - Mozoghat maximum 1 mezőt, majd lőhet.
 - A kezdőjátékos és minden utána következő játékos 1 akciót hajthat végre:
 - Mozoghat maximum 3 mezőt, majd felvehet egy cuccot.
 - Mozoghat maximum 2 mezőt, újratölthet majd lőhet.
- Ha a megfordított játéktáblák kapnak gyiloklövést a végső örületben, csak 2-1-1 pontot érnek.

VÉGSŐ PONTOZÁS

- Pontozzátok le minden játéktáblát, amelyen van bármennyi sérülés!
- A gyiloklövés sávon lévő jelzőket úgy kell pontozni, mint a koponya nélküli játéktáblákat (8-6-4-2-1 pont).
- Az győz, aki a legtöbb pontot szerezte.
- Döntetlen esetén az győz, aki a gyiloklövés sávon több pontot szerzett.

FILIP NEDUK JÁTÉKA

- Illusztrálta: Jakub Pulitzer
- Művészeti vezető és tördelés: Filip Murmak
- Szabálykönyv: Jason Holt
- Főtesztelő: Petr Murmak
- 3D rajzolók: Jiří Světlinský, Adam Kruták, Pablo Poliakov, Marek Polívka

Tesztelők: Kreten, Vítek, Filip, Vlaada, Jasoň, Paul Grogan, Zuzka, Dita, Janča, Michaela, Léňa, Peter, Virginie, LemonyFresh, Vodka, Cauly, Pogo, Jarek, Elwen, Miloš, Patrik, Pavel, Lenka, V. Bogdanić, H. Čop, K. Čurla, Dabetiči, M. Delić, I. Flis, Š. El Assadi, I. Ferenčak, F. Fučić, Z. Grom, I. Hamarić, J. Hladek, A. Hrelja, E. Hrelja, I. Hrelja, J. Hrelja, Igranje.hr, I. Jakubi, H. Kordić, L. Krleža, T. Munda, S. Nemet, L. Nola, M. Salopek, M. Plačko, A. Vještica, J. Zuppa és számtalan itt meg nem említett tesztelő a különböző eseményeken, mint a Czechgaming, The Gathering of Friends, Origins, Stahleck, GenCon, és Žihle.

Külön köszönet: az én csodálatos és „hamarosan feleségem” Anjanak a szeretetért és támogatásáért, Petr Murmaknak köszönök mindent, különösen, hogy adott egy esélyt egy furcsa ötletnek, Jakub Politzernak a csodálatos grafikáért (mintha a gondolataimban olvasna), Filip Murmaknak a segítségéért, tanácsaiért, és a varázserejéért, Paul Grogannak, hogy minden lépése ennyire király, Jason Holtnek a szabálykönyvért (hogy nem válik önmaga paródiájává), Vlaada Chvátilnak amiatt, hogy ilyen hatalmas játéktervező, Petr Čáslavanak a lövegtorony módért, Vit Vodičkanak aki megcsinált minden olyan fontos dolgot, amiről senki sem beszélt, mindenkinek a Czechgamingnél, valamint a „Geek Night” minden varázslójának és legényének az elmúlt 3 év tesztelése alatt!

© Czech Games Edition, 2016. októbere

www.CzechGames.com

CGE
Czech Games Edition