

# MAYA NETWORK NEWS

POLISH **INFINITY** e-ZINE

## PAN-OCEANIA



VS.



## NR O

## YU-JING

grudzień 2006/styczeń 2007



Witajcie w świecie Infinity the Game! Ta młodziutka na tle innych systemów gra bitewna rozpoczynała swą karierę bardzo nieśmiało, ledwie z paroma figurkami i szczątkowymi zasadami startowymi do ściągnięcia z internetu, około dwa lata temu. Jej twórcami są maniacy z hiszpańskiej firmy Corvus Belli. Osadzona w konwencji czystej science fiction, utrzymana w japońskiej estetyce mangi gra zainteresowała niewielką jeszcze, ale wciąż powiększającą się grupę fanów. Do tej grupy należymy i my - redaktorzy e-zine'a "Maya Network News", oczywiście poświęconego temu systemowi.

Infinity zdobywa coraz więcej zwolenników dzięki rewelacyjnie wyrzeźbionym figurkom, interesującym i oryginalnym zasadom jak również przepięknemu podręcznikowi który po długim oczekiwaniu wreszcie ujrzał światło dzienne, na razie tylko w językach hiszpańskim i francuskim. Edycja angielska ma ukazać się na przełomie grudnia i stycznia 2006/2007, czyli w momencie gdy czytacie ten wstępniak angielski rulebook jest już na sklepowych półkach. Być może ten rok będzie w światku maniaków gier bitewnych rokiem Infinity.

W numerze 0 MNN znajdziecie opisy i porównanie dwóch pierwszych nacji Infinity - potężnej, indoeuropejskiej Pan-Oceanii oraz tajemniczego, orientalnego Yu-Jing. Opisujemy również nasze sposoby malowania i konwersji modeli Infinity.

Pozdrawiamy i liczymy na to że nasz "Maya Network News" zyska Wasze uznanie.

Polecamy następujące adresy:

**www.infinitythegame.com** - oficjalna strona Infinity,

**www.jotte.istore.pl** - Sklep JAMA - dystrybutor systemu Infinity w Polsce,

**www.jotte.com.pl/index.php** - WARsztat - modelarstwo, figury etc.,

**www.deviantart.com** - znajdziecie tam mnóstwo inspiracji dla waszych armii...

Akhad aka Aeth

## Spis treści:

Str 3: Uniwersum Infinity

Str 4: Charakterystyka - Pan-Oceania - Państwo, armia, żołnierze, zestawienie plusów i minusów

Str 14: Charakterystyka - Yu-Jing - Państwo, armia, żołnierze, zestawienie plusów i minusów

Str 23: News - wieści z Maya Network

Str 25: Recenzje figur - Croc Man Sniper i Joan of Arc (Pan-Oceania) by Akhad/Aeth

Str 26: Hardware Service - Pan-Oceania by Akhad/Aeth

Str 28: Hardware Service - Yu-Jing by Przemo

Str 30: Inspiracje - ilustracje pochodzące m.in. z serwisu [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com), autorstwa Masumane Shirow oraz dzięki uprzejmości Yasbira/ Bibliotek Files

## MAYA NETWORK NEWS TEAM:

Artykuły, teksty, zdjęcia, figury: POP/Drake, Przemo, Akhad/Aeth

Tłumaczenia z angielskiego: Mroq, Akhad/Aeth

Skład i grafika: Akhad aka Aeth

Wychodzi na to że Rednacz to też Akhad also known as Aeth

Zdjęcia figur i część grafik pochodzi z oficjalnej strony internetowej Infinity the Game

Infinity is a Trademark of Corvus Belli S.L.L. © 2005 Corvus Belli.

Pozostałe z m.in. [www.deviantart.com](http://www.deviantart.com)

Kontakt z redakcją: Akhad/Aeth: **drune@vp.pl** oraz na stronie: **<http://www.akhadsite.fxssystem.pl>**

Akhad aka Aeth



POP aka Drake



Przemo



Mroq



Bolentz



NairoD



Infinity nie jest grą science fiction taką jak na przykład Warhammer 40000. Aby zacząć nie trzeba mieć 10 kilogramów najdroższego plastiku. Wystarczy 6 rewelacyjnie wyrzeźbionych i odlanych metalowych figur z pudełka podstawowego którejś z armii Infinity. Ten typ gier bitewnych nosi po angielsku nazwę SKIRMISH. Ach - no i nie trzeba mieć błatu wielkości boiska do kosza aby wystawić na przykład średniej wielkości armię Tyranidów. Wystarczy pół kuchennego stołu. Nawet okrojone zasady startowe Infinity dają możliwość stosowania i obmyślania taktyki przez duże T. Są na tyle proste i logicznie skonstruowane że można je opanować bez bólu głowy wywołanego rozterką "co tfurca Smith chciał powiedzieć przez" a jednocześnie na tyle skomplikowane że pierwszy lepszy 10-latek nie "rozstrzela" nas swoimi Megamarinesami, mającymi na sobie więcej czaszek niż amunicji. Nie musimy się głowić ile k6 save'a dostanie wielomackowy, śluzowato 'eavymetalowato pomazany książę demonów za swój Mark of Megaevil. Musimy natomiast brać pod uwagę to, że wrogi hacker pozdejmuje z naszych spadochroniarzy cyfrowy kamuflaż.

Taak...

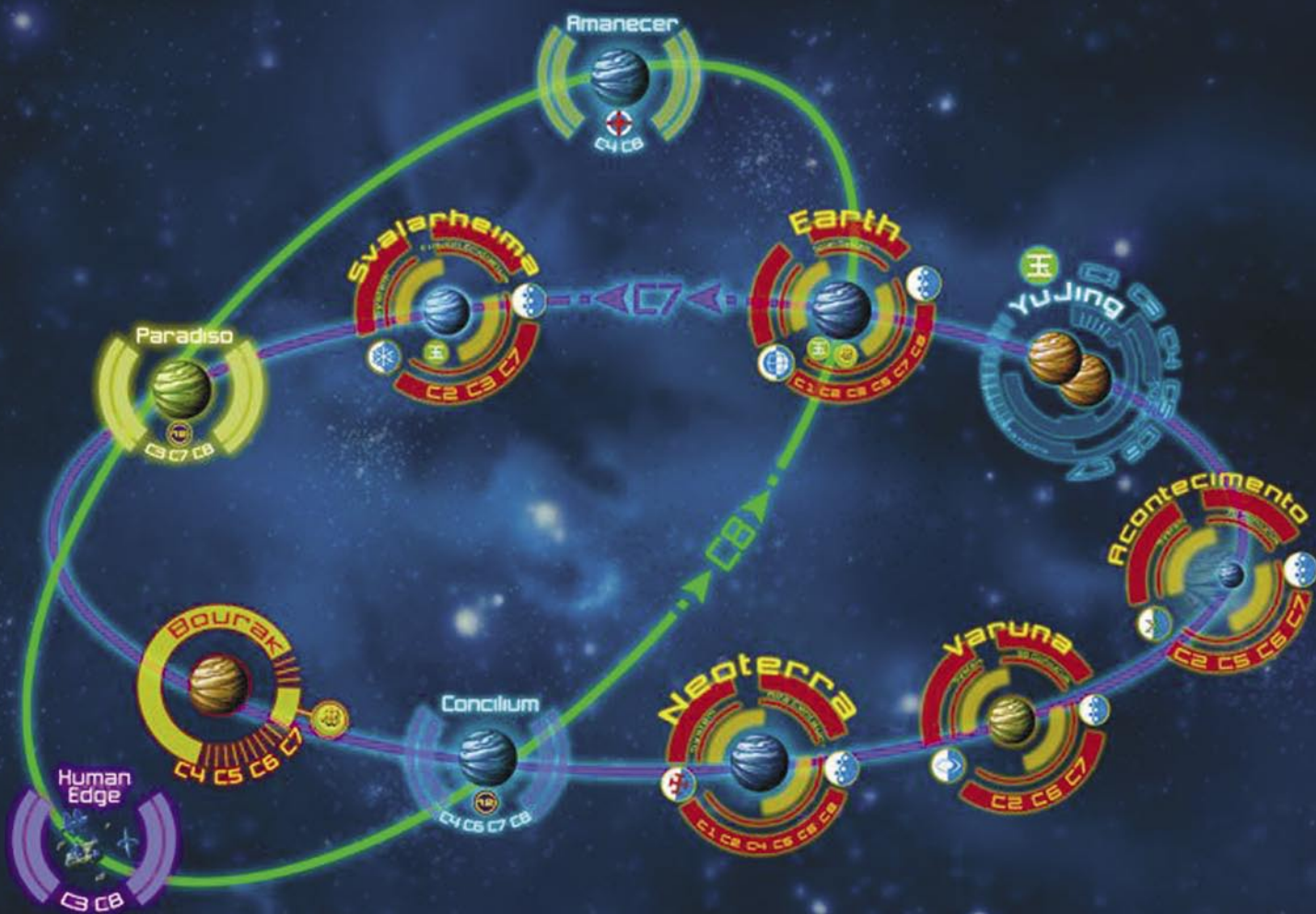
Zauważyliście pewnie że przestałem darzyć sympatią angielską dumę narodową produkowaną przez duże G Workshop... Wolę Corvus Belli. A zwłaszcza Hiszpanki. Drodzy Anglicy - bez urazy, to taki skrót myślowy :P.  
Akhad aka Aeth

Jest rok 2175. Ludzkość, pomimo wielu wojen grożących zniszczeniem gatunku ludzkiego, nadal istnieje. Jednak jak długo jeszcze?

Ludzkość sięgnęła gwiazd. Poprzez tunele czasoprzestrzenne pomiędzy systemami gwiazdnymi podróżują ogromne statki handlowe zwane Circularami. Circulary są kontrolowane przez O-12, międzynarodowy twór będący Organizacją Narodów Zjednoczonych nowej ery, ale z dużo większą możliwością podejmowania oraz egzekwowania decyzji przy pomocy własnej armii.

Bardzo potężna i skomplikowana Sztuczna Inteligencja (A.I.) jest obecna w całej Ludzkiej Sferze, stanowi ona niezbędną pomoc dla wielkich potęg, wspierając O-12 w zachowaniu kruchej równowagi pomiędzy rywalizującymi państwami.

Stare nacje połączyły się w ogromne międzynarodowe federacje i rozdzieliły pomiędzy siebie nadające się do zamieszkania systemy gwiazdne. Te nowe potęgi kierują się w dalszym ciągu starymi żądaniami ludzkości: potrzebą posiadania przestrzeni życiowej, zasobów oraz władzy. Wszystkie chcą tego samego, więc konflikty pomiędzy nimi są nieuniknione. Starcia i walki są normą, nieważne czy są one otwarte czy też pozostają w cieniu, na dużą czy na małą skalę, trwają lata czy minuty... Bycie żołnierzem w tych czasach jest dalekie od nudy.







**Svalarheima**

**NeoTerra**

**Varuna**

**Earth**

**Acontecimento**

**Pan-Oceania** jest największą potęgą w całej Ludzkiej Sferze. Posiada największą liczbę planet, najsilniejszą gospodarkę i najnowocześniejszą technologię. Pragmatyczna i wspaniałomyślna, Pan-Oceania jest mieszkanką różnych kultur, dziedziczką najlepszych demokratycznych i socjalnych dokonań zachodu. Dumna z siebie i trochę władczą, może się chęłpić tym, że ma najbardziej zaawansowane technologicznie społeczeństwo.

**Dotychczas do armii Pan-Oceanii wydano następujące figury:**

PanOceania Starter Pack (6 szt. w pudełku - 4x Fusiliers, ORC troop, Croc Man) 280201-0005  
 Orc Troop (HMG) (blister) 280202-0006  
 Armoured Cavalry (TAG) (pudełko) 280203-0007  
 Akalis, Sikh Commandos (combi rifle, HMG) (2 szt. w blisterze) 280204-0013  
 Dronbot Remotes (REM) (2 szt. w pudełku) 280205-0014  
 Orc Troop (Multi rifle) 280206-0015  
 Fusilier (Hacker) (blister) 280207-0020  
 Knight Hospitaller (Sword) (blister) 280208-0021  
 Fusiliers (Combi Rifle) (3 szt. w blisterze) 280209-0027  
 Fusilier (HMG) (blister) 280210-0028  
 Bagh Mari Unit (Combi Rifle) (blister) 280211-0037  
 Croc Man (Sniper) (blister) 280212-0045  
 Jeanne D'Arc - Special Character, Recreation from Aleph (AP CCW, Multi Rifle) (blister) 280213-0061  
 Aquila Guard (blister)

**Jednostki które nie mają jeszcze odwzorowania w figurach:**

**- KAMAU, Amphibious Intervention Teams**

Regular line troops, aquatic terrain, Not impetous, Cube  
 Combi Rifle, HMG, Light GL, Multi Sniper Rifle, Hacking  
 Device, Medikit, X Visor

**- NISSES from Svalarheima**

Regular elite troops, multiterrain (aquatic, mountain, zero-G), CH:mimetism, Not impetous, Cube, Multispectral Vi-  
 sor L2  
 Combi Rifle+Light Shotgun, HMG, Multi Sniper Rifle, Hacking Device, Medikit

**- SWISS GUARD**

Regular headquarter troops, TO Camouflage, Not impetous, Cube  
 Multirifle+Light Shotgun, Missile Launcher, Hacking Device

**- TAG DRAGOES, Acontecimento Dragoons**

Regular mechanized troops, Not impetous, G:Remote Presence, ECM  
 Hyper-rapid Magnetic Cannon, Heavy Flamethrower

**- TAG CUTTERS, Varuna Naval Chasseurs**

Regular mechanized troops, Not impetous, G:Remote Presence, Aquatic terrain  
 TO Camouflage, ECM  
 MultiHMG, Heavy Flamethrower

**- TAG JOTUMS, Svalarheima Mechanized Cuirassiers**

Regular elite troops, Not impetous, G:Remote Presence, ECM, Mountain terrain  
 MultiHMG, Heavy Grenade Launcher

**- "TRAUMA-DOC"**

Regular support troops, Not impetous, Cube, Doctor  
 Combi rifle

**- MACHINIST**

Regular support troops, Not impetous, Not impetous, Cube, Engineer  
 Combi rifle





**Garnizon  
Acontecimento**



**Garnizon  
Earth**



**Garnizon  
Svalarheima**



**Garnizon  
Varuna**



Fizylierzy są żołnierzami lekkiej piechoty, rozlokowanymi na planetach Acontecimento, Varuna, Svalarheima i oczywiście Ziemi. Wszyscy z nich są zawodowymi żołnierzami wyszkolonymi do zmierzenia się z przeróżnymi sytuacjami podczas walki. Fizylierzy stanowią szkielet armii Pan-Oceanii, mając do dyspozycji bogaty wachlarz wyposażenia. Są gotowi w każdej chwili wziąć udział czy to w lokalnych konfliktach czy też światowych wojnach w warunkach wykorzystywania najbardziej zaawansowanego technologicznie sprzętu.

Fizylierzy są najlepszym korpusem armii, to oni wykonują rzeczywistą pracę, gdy inne formacje istnieją właściwie tylko, aby wspierać fizylierów. Pomijając technologię i Siły Specjalne, Armia to właśnie Fizylierzy...

W oddziałach fizylierów służą hakerzy (Hackers), paramedycy (Paramedics). Oddziałem dowodzi lejtnant (Lieutenant). Fizylierzy mogą mieć na wyposażeniu Urządzenia hakujące (Hacking Device), Zestawy medyczne (MediKit), broń taką jak: Combi Rifle, HMG, Light Grenade Launcher, Missile Launcher, Multi Sniper Rifle, broń do walki wręcz - Pistoł, Knife.



Zadaniem tych elitarnych jednostek mobilnych jest wykonywanie niespodziewanych uderzeń poza liniami wroga, dezorganizowanie jego sił poprzez atakowanie najbardziej czułych punktów. Żołnierze Regimentu Commando Akal są w pełni wyszkoleni, aby

błyskawicznie zajmować i utrzymywać wyznaczony obszar ściśle według rozkazów. Są wykwalifikowani zarówno, aby dokonywać desantu lotniczego jak też wykonywać operacje typowo naziemne, neutralizując siły wroga i przejmując kluczowe punkty strategiczne i instalacje. Komandos Akal rekrutują swoich żołnierzy tylko spośród najlepszych wojowników Sikhów, grupy etnicznej z Indii.

Nazwa Akalis (liczba pojedyncza Akal) w tłumaczeniu znaczy Bezczasowi, Wieczni. Choć znane jest także określenie "Dzieci Boga Nieśmiertelności".



# Armoured Cavalry TAG



Kawaleria Pancerna to bojowe, zdalnie sterowane jednostki opancerzone, ogólnie znane w Ludzkiej Sferze jako TAG (Tactical Armoured Gear). Armia Pan-Oceanii używa skrajnie zaawansowanej technologii, aby uzyskać optymalne rezultaty, wliczając w to pancerz, siłę ognia i mobilność. Jednostki należące do Kawalerii Pancernej są najbardziej wyrafinowanymi technicznie żołnierzami Pan-Oceanii i symbolem jej technologicznej przewagi nad innymi nacjami. Operując w grupach bojowych i wspierając się nawzajem zasługują na miano najdoskonalszych żołnierzy. Każda bojowa jednostka TAG nosi wygrawerowane na pancerzu motto: Ultima ratio Pan-Oceanium - czyli "Ostateczny argument Pan-Oceanii".

I bez wątpienia, Kawaleria Pancerna jest najdoskonalszym instrumentem perswazji tego państwa...

# ORC Heavy Tactical Group



Tylko najlepsi mogą ubiegać się o przydzielenie do jednostek ciężkiej piechoty, tworzących Ciężkie Grupy Taktyczne, lepiej znane jako "żołnierze Orc". Skrót Orc pochodzi od nazwy firmy, która opracowała i produkuje pancerz bojowy ciężkiej piechoty - ORC Corp. (Omnia Research Creation Corporation). Żołnierze Orc są znani dzięki reputacji weteranów biorących udział w najbardziej krwawych zmaganiach.

Ciężka piechota wysyłana jest na pierwszą linię najzacieklejszych bitew, aby nie tylko wesprzeć słabnące odcinki obrony, ale także przeprowadzić kontratak i zmiażdżyć atakującego przeciwnika.





## Croc Man



Krokodyli Ludzie są zwiadowcami - weteranami wywodzącymi się z rejonów najtrudniejszych walk na Paradise. Mimo że w chwili obecnej nie są rekrutowani już tylko spośród Maorysów, ich regiment nadal kultywuje stary plemienny zwyczaj wojennych tatuaży i ozdabiania skóry, Krokodyli Ludzie specjalizują się w skrytych atakach, zwiadcze oraz misjach typu Search&Destroy na terenach zajętych przez wroga. Pojawiają się niespodziewanie, uderzają z dziką wściekłością i rozpylają się w mroku nim ktokolwiek zdąży zareagować



**Dronbot  
Pathfinder**



**Dronbot  
Sierra**



**Dronbot  
Clipper**

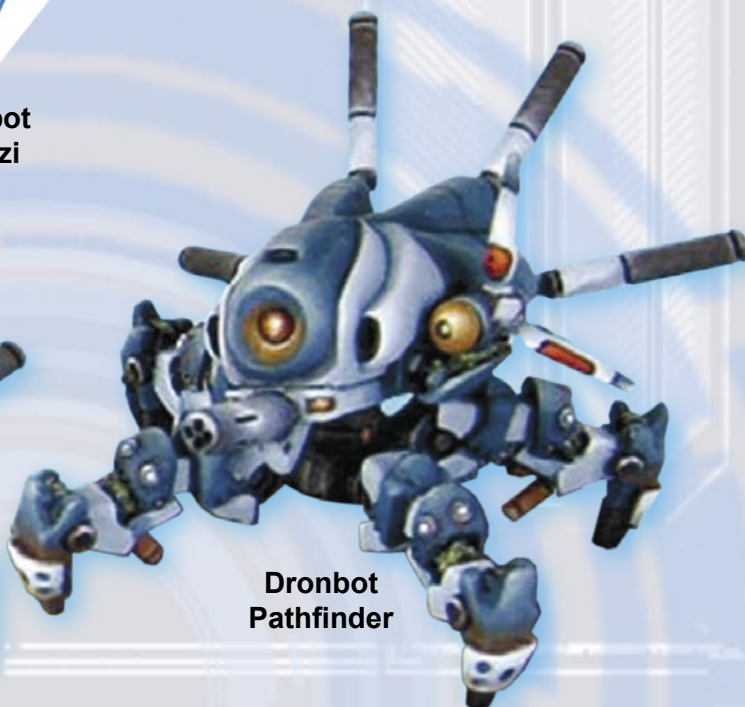


**Dronbot  
Fugazi**

## Remote Drone Robot



**Dronbot  
Clipper**



**Dronbot  
Pathfinder**

Dronebot jest akronimem nazwy Drone Robot. Są to częściowo samodzielne, pomocnicze roboty projektowane do wykonywania różnorodnych, choć specjalistycznych zadań. I tak na przykład Dronbot Pathfinder naszpikowany jest wręcz wyposażeniem elektronicznym, na które składa się zespół zaawansowanych krótko i daleko zasięgowych sensorów, anten, radioodbiorników, nadajników i modemów dających tej maszynie pełną kontrolę elektroniczną na obszarze jej działania. Natomiast Dronbot Clippers uzbrojone są w baterie rakietowych pocisków sterowanych, dzięki którym spuszcza się na głowy wrogich żołnierzy deszcz ognia i zniszczenia.





Bagh-Mari są klanem starożytnych myśliwych, zawodowców przemierzających niegdyś Indie i polujących na wielkie drapieżne koty dla pieniędzy. Obecnie ta nazwa oznacza jednostkę Pan-Oceanii specjalizującą się w walce w dżungli. Bagh-Mari są specjalistami, weteranami i profesjonalistami. Tak jak dla starożytnych zabójców tygrysów tak i dla dzisiejszych Bagh-Mari dżungla jest ich domem i sprzymierzeńcem. Ich umiejętności czynią z nich perfekcyjnych bojowników w wojnach na Paradise jak i w Zamieszkach Handlowych z Ariadną. Oddziały Bagh-Mari zdobyły swą straszliwą sławę prowadząc tajne operacje Search&Destroy, w których zresztą się specjalizują.



Zakon Rycerzy Szpitalników Świętego Jana ze Skovorodino, czyli w skrócie Szpitalnicy jest bractwem zbrojnych zakonników, sławnych dzięki swemu religijnemu zapalowi, czyniącego ich niepokonanymi w walce. Wierni swym pierwotnym założeniom służą pomocą medyczną wszystkim cierpiącym pielgrzymom oraz specjalizują się w najryzykowniejszych akcjach ratowniczych, niosąc pomoc ranionym lub uwięzionym towarzyszom. Rycerze Szpitalnicy wiedzą, że ich powołanie jest instrumentem zbawienia, chroniącym ich od ograniczonego i podłego egoizmu, żądzy sławy czy dóbr materialnych. Szpitalnicy całą swoją odwagę i zdolności poświęcają służbie Pan-Oceanii, Kościołowi i swoim towarzyszom.





## Aquila Guard



“In omnibus princeps” (Pierwszy we wszystkim) Motto Gwardii Aquiliońskiej.

Gwardia Aquiliońska to elitarne regimenty pochodzące z prestiżowych Akademii Wojskowych Aquili.

Stanowi je najdoskonalsza, oficerska śmietanka sił zbrojnych Pan-Oceanii. Pośród członków Gwardii znajdują się najlepsi stratedzy i taktycy Armii. Znakomita historia Gwardii włączona została do podręczników wojskowości i stanowi niesplamiony przykład dla każdej nowej generacji kadetów. Akademie wojskowe Aquili dumne są z wpajania swym wychowankom starożytnej

zasady „bycia zawsze na czele swych podkomendnych” i wedle tejże tradycji oficer z Aquili musi zawsze być na pierwszej linii ognia z żołnierzami, którymi dowodzi.

Aquiliończycy doskonale wykonują misje o podwyższonym ryzyku, nazywane specjalistycznie Misjami Wyszukiwania, Walki i Likwidacji. Służą także jako osobista ochrona dygnitarzy i najwyższych oficerów Pan-Oceanii, najściślej chronionych instalacji objętych Czerwonym Kodem oraz ściśle tajnych dokumentów wojskowych.

Aby móc efektywnie wykonywać tego rodzaju misje członkowie Gwardii Aquiliońskiej posiadają pewnego stopnia immunitet dyplomatyczny, wyposażeni są w najwyższej jakości wyposażenie, którym potrafią się doskonale posługiwać.

Pojawienie się Gwardii Aquiliońskiej na polu walki oznacza, że sztab generalny uważa sytuację za tak bardzo poważną by ryzykować życiem najlepszych wśród najlepszych, aby osiągnąć zamierzone cele.



## Joan of Arc

Joanna d'Arc (1412-1431), francuska święta i bohaterka, zasłynęła podczas francusko-angielskiej Wojny Stuletniej. Została schwytana przez Anglików, oskarżona o czary i herezję i w końcu spalona na stosie. W roku 1929 została uznana świętą.

Projekt „Dziewicy Orleańskiej” został podjęty przez Pan-Oceanie w celu stworzenia przywódcy wojskowego zdolnego do inspirowania i podtrzymującego morale żołnierzy w najbardziej ciężkich i trudnych bojach. Kogoś tak charyzmatycznego, kto będzie zdolny odwrócić losy bitwy w najczarniejszej chwili, z niehumanitarną odwagą, wściekłością i zaciętością. Wystarczy jedynie pogłoska o przybyciu Joanny na pole walki, aby zachęcić żołnierzy do podjęcia najbardziej niemożliwych misji. Pod jej dowództwem ludzie będą walczyć do śmierci bez strachu w sercu. Obecność Joanny w bitwie jest równoznaczne ze zwycięstwem. Joanna z Arc została naznaczona przez Boga. Jej oczy są jak dwa płonące węgle a jej głos jak burza. Jej sylwetka odzwierciedla chrześcijańskie wyobrażenie o słuszości i sile. Joanna jest matką-wojowniczką wszystkich żołnierzy Pan-Oceanii, którą kobiety podziwiają a mężczyźni kochają.





**Pan Oceania, największa technologiczna i militarna potęga Ludzkiej Sfery...** Po takim wstępie część graczy (zwłaszcza tych starszych weteranów gier GW) oczekuje zapewne mega armii, zmiatającej ze stołu wszystko i wszystkich ;) Faktycznie jest to armia silna, z wieloma ciekawymi opcjami i możliwościami, ale na całe szczęście jest przy okazji bardzo wyważona. Wymaga także odpowiedniego podejścia, bo chwila nieuwagi lub brawury i twoi żołnierze dostaną mnóstwo medali za odwagę w obliczu wroga - tyle, że pośmiertnie... Jak każda armia w ItG, tak i ta wymaga sporo uwagi w prowadzeniu i wczucia się w jej klimat i specyfikę. Chciałbym aby ten artykuł pomógł przyszłym (i obecnym) dowódcom Pan Oceanii lepiej poznać mocne i słabe strony tej nacji oraz sposoby wykorzystywania tych pierwszych i minimalizowania tych drugich. Także zwolennicy np. Ariadny będą mogli dowiedzieć się jak wykorzystywać słabe strony armii kumpla wystawiającego Pan-Oceanię i przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę. Oczywiście nie jest to wyczerpujący opis taktyk i możliwości jakie niesie za sobą granie tą armią. Jest to tylko podstawowy i skrócony opis. Jest to także tylko moje subiektywne spojrzenie na Pan Oceanię i zapewne niektórzy mogą nie zgodzić się z takim a nie innym punktem widzenia.

I bardzo dobrze, bo gdyby wszyscy grali tak samo, byłoby nieskończenie nudno :P

Żeby już nie przynudzać nadmiernie przejdę do konkretów. Dla większej czytelności podzieliłem artykuł na cztery części: zalety, wady, opis jednostek i podsumowanie. W dwóch pierwszych częściach streszczę silne i słabe strony tej armii, w trzeciej opiszę jednostki i ich wyposażenie, w ostatniej zaś podsumuję wszystkie informacje i podzielę się swoimi przemyśleniami. Zapraszam zatem do czytania!

### **Zalety**

Największą zaletą jest to, że jest to armia bardzo uniwersalna i można grać skutecznie zarówno na duże jak i na małe punkty. Duża różnorodność jednostek daje nam wielkie pole do manewru oraz spore możliwości taktyczne: 2 typy lekkiej piechoty, 3 średniej, 5 rodzajów ciężkiej piechoty w pancerzach wspomaganych (wliczając w to ich bohatera) oraz 4 rodzaje TAG-ów, dają naprawdę spore pole do popisu. Jest to wyjątek wśród reszty armii, które zazwyczaj obstawiają jeden rodzaj jednostek jako swoją domenę (np. ciężka piechota w przypadku Yu-Jing). Dodatkowo, stosunek jakości/koszt jest w tym przypadku bardzo korzystny. Jednostki są bowiem tanie (no, z wyjątkiem TAG-ów rzecz jasna), z bardzo porządnymi charakterystykami i wyposażeniem oraz przede wszystkim wysokim BS-em (czyli umiejętnościami strzeleckimi). To druga bardzo ważna zaleta tej nacji, gdyż dzięki temu nasi żołnierze trafiają częściej, a skuteczna wymiana ognia z dobrze okopaną Pan Oceanią to sprawa dość problematyczna. Ewentualny szturm przeciwnika też może się zakończyć szybko i boleśnie. Trzecią ważną zaletą jest spora ilość dobrego sprzętu. W końcu to technologia wygrywa wojny (no, może nie zawsze - ale na pewno pomaga). Jako jedyna nacja ludzka PO ma dostęp do kilku naprawdę ciekawych i pomocnych zabawek, które mogą dawać sporą przewagę taktyczną. Jako przykład może posłużyć fakt, że Pan-Oceania jest jedyną ludzką armią mającą dostęp do Multispectral visor L3, co pozwala posiadaczowi strzelać do zamaskowanych jednostek bez potrzeby ich wcześniejszego wykrycia, oraz do 4 (CZTERECH!) różnych TAG-ów z których chyba każdy jest klasą samą w sobie (z wyjątkiem podstawowego TAG-a, który nie różni się zanadto od jego odpowiedników w innych armiach). Wszystkie one posiadają umiejętność Remote presence, która powoduje że automatycznie zdają WIP-a w rzutach na morale i mogą zostać zreperowane, nawet po degradacji do kupy złomu! Tak, tak, jeśli już rozwalicie TAG-a Pan-Oceanii, to uważajcie, żeby przez przypadek nie został zreperowany przez przeciwnika, bo zabawa się zacznie od początku...

Przejdźmy teraz do kolejnej części, którą są:

### **Wady**

Największą jest niski WIP czyli zdolności przywódcze i ogólne morale jednostek ( w końcu to rozpasani kapitalizmem, rozbastwieni technologią paskudni imperialiści... ) Niski WIP znaczy niestety, że hakerzy, lekarze polowi, inżynierowie, obserwatorzy i dowódcy są nieco gorsi od reszty konkurencji. Także wszelkie rzuty na tę zdolność, takie jak wykrywanie ukrytych jednostek czy morale po ostrzale, są nieco bardziej ryzykowne. Nie mówię, że wszyscy będą od razu wiać gdzie pieprz rośnie, ale jest na to większa szansa i należy brać to pod uwagę. Kolejną wadą jest technologia. Tu się na pewno co poniektórzy zdziwią, sam przecież pisałem, że jest to ich główna zaleta, więc o co chodzi? Ano oto, że jej ilość powoduje wrażliwość Pan Oceanii na broń elektromagnetyczną i hakerów, którzy mogą sporo namieszać. A kiedy trafisz na kogoś kto ma tego badziewia pod dostatkiem (np. Nomadów) to trzeba się mocno spinać, bo inaczej może być krucho. Te dwie wady dotyczą jednak właściwie każdej armii (nie licząc Ariadny i po części Haqqislam), więc nie są tak tragiczne jak mogłoby się wydawać. Ale o tym potem. Wreszcie ostatnią wadą Pan Oceanii jest brak specjalistów do walki wręcz (a co za tym idzie kompletny brak granatów dymnych). Nie jest to może zbyt duża wada, ale czasem przydałoby się porządne ostrze. Zwłaszcza gdy przeciwnik ma ich dużo. W końcu na co ci najlepsza giwera we wszechświecie, skoro twój przeciwnik rozwała twój łeb kamieniem...

Może teraz sprawdźmy to co tygryski lubią najbardziej, to znaczący zbrojownię...



## Jednostki

**Fizylier** – Solidna jednostka podstawowa, tania i z dobrym BS-em. Porządna „zapchajdziura” gdy zostało nam trochę punktów a potrzebujemy rozkazów. Nadają się świetnie do wsparcia cięższych jednostek i specjalistów, zwłaszcza wyposażeni w HMG, karabin snajperski lub wyrzutnie rakiet. Jeśli chcemy się pobawić w wojnę elektroniczną mogą zostać hakerami lub obserwatorami artylerii, ale nie polecam tej opcji ze względu na niskiego WIP-a (12) chyba że macie naprawdę mało punktów. Można także mianować jednego Fizyliera na porucznika, ale z powodów opisanych wyżej ta opcja też nie jest zbyt ciekawa. Oprócz wyżej wymienionych mogą też dostać granatnik do broni podstawowej, co jest ciekawą opcją, zwłaszcza jeśli macie jakiś obserwatorów. Ale nawet bez nich opcja ta jest całkiem przydatna (można strzelać do kogoś kto nie może oddać, czegoś chcieć więcej?) Można także mianować ich paramedykami, co jest przydatne, jeśli skończyły nam się SWC i nie mamy za co wykupić Trauma-Doc’a. Ale chyba tylko wtedy, bo obaj kosztują tyle samo i mają te same statystyki.

**Kamau** – Świetna jednostka liniowa. BS 13, WIP 13 i -6 BTS za 16 punktów w wersji podstawowej. Najlepszy jest jako haker (niezły WIP oraz wysoki BTS sprawiają, że jest świetnym hakerem defensywnym) lub z granatnikiem/karabinem snajperskim (obie opcje posiadają X visor). Ewentualnie można wyposażać ich w HMG, co jest niezłym rozwiązaniem, jeśli nie mamy innych opcji do wzięcia tej broni, a uważamy, że jest nam potrzebna. Jeden z nich może także zostać porucznikiem co jest dość ciekawą opcją. Także ranga jednostki liniowej jest bardzo przydatna, gdyż nie ogranicza ich ilości w scenariuszach.

**Bagh-mari** – Porządna średnia piechota, posiada multispectral visor L1, co czyni go bardzo skutecznym na wszelkiego rodzaju jednostki z mimetyzmem oraz kamuflażem, multiterrain co znacznie ułatwia poruszanie się w trudnym terenie oraz mimetyzm, co powoduje, że jest trudniejszy do ustrzeżenia. Może zostać hakerem, paramedykem, porucznikiem lub dostać HMG. Wszystkie te opcje są warte rozpatrzenia; jeśli gramy na mniejsze punkty jest to bardzo przydatna jednostka nawet w wersji podstawowej, ma bowiem combi rifle + lekki shotgun, co daje mu przewagę w walce na krótki dystans z większą ilością przeciwników.

**Akalis** – Komandos z Combat Jumpem. I to właściwie tyle o nim. Jeśli chcecie sprawić komuś wredny numer i wyjść zza pleców, to jest odpowiedni gość. Jeśli nie, lepiej zastanowić się nad innymi jednostkami średniej piechoty, są lepsze. Może dostać HMG (przydatne jeśli korzystamy z Airborne deployment L2 a nie Combat Juma), karabin snajperski (jak wyżej), Boarding shotgun (tu z kolei na odwrót, bardzo dobry podczas zrzutu blisko przeciwnika) oraz może zostać hakerem (użycie jak wyżej, blisko przeciwnika) lub porucznikiem (raczej nie brać, chyba że dla klimatu – jeśli skorzystamy z CJ, będziemy mieć dwa rozkazy póki nie pojawi się na stole, co jest bolesne. Jeśli zaś go nie zrzucimy, to marnujemy CJ, a jest sporo innych i fajniejszych jednostek które mogą być porucznikami). Jeden duży minus to taki, że nie mogą zostać paramedykami, co przydaje się, gdy operują poza głównymi siłami na tyłach przeciwnika.

**Nisses** – BARDZO fajny gość. Multispectral visor L2, pancerz 3, dobre staty, mimetyzm i multiterrain za 31 punktów w wersji podstawowej z combi rifle+lekki shotgun, a można dać mu HMG, karabin snajperski, mianować hakerem, porucznikiem lub paramedykem. Najbardziej opłacalny jest oczywiście HMG, karabin snajperski też jest nie do pogardzenia. Mianowanie go porucznikiem jest dobrym rozwiązaniem, mimo że blokuje mu dostęp do HMG. Zawsze można na niego poświecić jeden rozkaz więcej i przenieść w lepszą pozycję.

**ORC Trooper** – Pierwszy ciężki pancerz na naszej liście. Podstawowy pancerz bojowy, nie różni się za bardzo od swoich odpowiedników, spotykanych w innych armiach. Na plus liczy mu się większy BS i cena, na minus niższy WIP. Ma dostęp do HMG, Boarding shotguna oraz opcji porucznika, jednak co do tej ostatniej opcji mam takie same zastrzeżenia jak do Fizylierów: 12 WIP-a. W opcji podstawowej ma Multi rifle, niezła broń ze względu na możliwość strzelania pociskami AP i Shock.

**Knight Hospitaller** – Ten jest już cięższą wersją ORC-a, lepszy BTS (-6 a nie -3), broń do walki wręcz typu AP, dostęp do broni typu EXP, opcja lekarza polowego (!) i oczywiście HMG i porucznika. Jest on ciut droższy (8 punktów od ORC-a), ale za to bardziej konkretny. Szkoda, że można mieć tylko jednego... Dobrą opcją jest awansowanie go na lekarza polowego, z WIP 13 jest lepszy od Trauma-Doc’a a przy okazji twardszy i ogólnie bardziej przydatny. Posiada umiejętność Martial Arts L2 oraz Sixth Sense L1, co razem z CC 16 czyni z niego twardego przeciwnika w walce na krótki dystans i w zwarcu. Trzeba tylko uważać, gdyż zdolność Frenzy (szał), może obrócić się przeciwko nam (po zabiciu kogoś w walce wręcz staje się Impetuous, czyli musi biec na przeciwnika. Może się to dla niego źle skończyć) Miałbym pewne opory przed mianowaniem go porucznikiem, jest sporo ciekawszych opcji dla niego.

**Aquila Guard** – Kolejny ciężki pancerz, jak dla mnie, mażenie. Jest tani (59 punktów jak na to co robi to bardzo tanio) ma BS 15 i Multispectral visor L3 (!). Można go wystawiać „gołego” z Multirifle, dodać mu E/M grenade launcher albo dać HMG. Może też zostać porucznikiem co jest bardzo klimatyczne.



czne (w ich fluffie stoi, że po to są szkoleni) i skuteczne. Ewentualnie można dać mu HMG i polować na kamuflaże. Granatnik E/M też jest przydatny, ale trzeba się na coś zdecydować, można mieć tylko jednego...

**Swiss Guard** – Hehehe... Ciężki pancerz z kamuflażem termo-optycznym, pancerzem 5, BS 15 i możliwością wzięcia wyrzutni rakiet... Chyba więcej nie trzeba, co nie? Jest drogi (70 punktów jako podstawka), ale diablo skuteczny. Można obniżyć koszt dając mu HMG (spada do 67 punktów), albo mianować go hakerem za 82 punkty. Ostatnia opcja jest niezła, gdyż ma on BTS -6, ale od czego mamy Kamau, co nie? Najlepiej dać mu wyrzutnię rakiet albo HMG i robić rozwałkę. Nie warto mianować go porucznikiem, są lepsze opcje, a on będzie na pierwszej linii, więc lepiej nie wystawać się tak bardzo.

**Armoured Cavalry** – Przechodzimy do specjalności Pan Oceanii, jaką są TAG-i. Ten jest podstawową wersją TAG-a, prawie każda nacja ma jego odpowiednik, mniej lub bardziej zmodyfikowany. Jest najtańszy z ich TAG-ów, ma do wyboru Multi HMG z ciężkim miotaczem ognia lub ciężkim granatnikiem. Wybór zależy od osobistych preferencji, ja wolę miotacz. Szczerze powiedziawszy, raczej go nie uświadczycie, reszta TAG-ów jest tak fajna, że ten odpada w przedbiegach, nie ma po prostu nic ciekawego do zaoferowania. Za to inne...

**Dragoes** - Przechodzimy do tych „innych”. Pierwszym jest właśnie Dragoes. Ma Hyperrapid magnetic cannon (w skrócie HMC) i ciężki miotacz ognia i na tym właściwie mogę ten opis zakończyć, już samo to (jak i jego cena: 94 punkty) powinno zachęcać. Staty identyczne jak AC opisywane wyżej.

**Cutters** – Kolejny TAG w pełni zasługuje na miano wrednego skurczybyka: ma kamuflaż termo-optyczny. Jest przez to najdroższy, ale tym chyba się nikt nie przejmuje prawda? Jego broń to Multi HMG i ciężki miotacz ognia.

**Jotums** – Jeśli Dragoes jest chodzącą destrukcją, to Jotums twierdzą. Pancerz 10 i -9 BTS czynią go niemal nie do ruszenia, nie ważne z której strony. Dodawszy do tego Multi HMG i ciężki granatnik, mamy gościa, który potrafi ukąsić (i to boleśnie) i który sam nie musi się obawiać ostrzału nieprzyjaciela. Brrr...

**Croc Man** – Alias „brzydal”. Fakt, figurka nie najciekawsza (zwłaszcza twarz). Ale mimo wszystko się przydaje. Posiada kamuflaż termo-optyczny, infiltrację, x-visor, miny przeciwpiechotne i cały arsenał do swojej dyspozycji. Karabin snajperski, Boarding shotgun, combi rifle + lekki shotgun oraz opcja obserwatora artylerii + przenośne repeatery, hakera i porucznika. Wszystko to za 33 punkty w wersji podstawowej. Jest się nad czym zastanowić, choć opcja porucznika jest chyba najslabsza. Najfajniejszy (i najtańszy) jest moim zdaniem z Boarding shotgunem (29 punktów).

**“Trauma-Doc”** – Lekarz polowy, staty i koszt Fizyliera medyka. Nic dodać, nic ująć lekarz się zawsze przyda.

**Machinist** – Inżynier polowy. Zawsze przydatny, jeśli bierzemy TAG-i lub stajemy przeciwko Nomadom a mamy dużo elektroniki.

**Dronboty** – *Dla wygody opiszę je wszystkie razem. Są cztery wersje:*

**Pathfinder** - Podstawowa, z combi rifle, sensorem, obserwatorem artylerii i repeaterem. Przydatna ze względu na sensor (wykrywa jednostki bez minusów, niestety tylko na 8 cali). Może zaznaczać cele nie widząc ich, inaczej niż reszta obserwatorów. To czy weźmiesz czy nie zależy tylko od koncepcji armii, jest dobry kiedy masz dużo granatników ew. wyrzutnie rakiet kierowanych.

**Sierra** – HMG, Total reaction, 360 visor i miny przeciwpiechotne/monofilament lub granatnik E/M. Warto jeśli boimy się zrzutów, lub gramy defensywnie. Ofensywnie przydają się jako wsparcie. Więc ogólnie: przydają się, warto brać.

**Clipper** – Wyrzutnia rakiet kierowanych. Jeśli masz obserwatorów artylerii, jest niezastąpiony. Jeśli nie, cóż, jest droższy niż Fizylier z wyrzutnią rakiet, można go zhakować lub unieruchomić E/M i ma niższego BS ale jest nieco szybszy. Wybór należy do ciebie.

**Fugazi** – Okrojona wersja podstawowego Dronbota. Szybszy, dużo tańszy i z mimetyzmem. Służy jako szybki repeater lub generator rozkazów. Jak masz hakera, możesz się zastanowić, w innych przypadkach jego użycie jest mocno ograniczone, choć jest parę sposobów... Do wystawienia Dronbotów jest wymagany haker lub TAG.

**Joann of Arc** – Czyli po naszymu Joanna D’Arc. Ostatnia jednostka na ich liście, wcale nie znaczy, że najgorsza. Wręcz przeciwnie, za 80 punktów zyskujemy świetnego porucznika (WIP 15, +2 do SWC), który jest bardzo twardy (pancerz 5, No wound Incapacitation) oraz świetny ofensywnie (BS 15, CC18, broń AP do walki wręcz, Martial Arts L3, Nanopulser i Multi rifle). Jeśli cię na nią stać to bierz bez wahania. Jest w stanie dużo zepsuć i jeszcze więcej wytrzymać. Wsparta inżynierem lub lekarzem/medykiem jest nie do zatrzymania (prawie). W końcu co bohater to bohater, nie?



Zalety i wady wymienione, jednostki przybliżone, najwyższy czas je podsumować. Więc z czym to się je? Przede wszystkim należy odpowiednio złożyć rozpisę. Wiem, że brzmi to może trywialnie, ale warto się chwilę nad tym zastanowić. Wybór jednostek jest naprawdę spory, a każda kusi... Czasem jednak trzeba z paru rzeczy zrezygnować. Jeśli gramy na większe punkty i chcemy wystawić TAG-a lub ciężką piechotę, warto zainwestować w dobrego hakera (polecam Kamau, 13 WIP-a daje mu mniej w ięcej równe szanse, BTS -6 powoduje, że w defensywie ten haker jest lepszy od hakerów Nomadzkich i jest relatywnie tani. No i jest lekką piechotą liniową, niezależnie od scenariusza, można go wystawić!) Jeśli na mniejsze, Pan Oceania ma spory wybór bardzo porządnej średniej piechoty (Nisses z pancerzem 3 i multispectral visior L2) i jednostek wsparcia jak np. Croc men z kamuflażem termo-optycznym. Jeśli chodzi o samą grę, to ważne jest trzymanie wroga na dystans i pozbycie się w miarę szybko jego specjalistów od walki wręcz. Prawie zawsze są to jednostki typu irregular, czyli będą zmuszone na nas biec, co ułatwia sprawę (nie trzeba ich szukać, sami przychodzą). Granaty dymne nie powinny stanowić problemu jeśli mamy Nisses'a lub Aquila Guard'a (który jest niedrogi w stosunku do jego możliwości). Daje nam to możliwość w miarę spokojnej walki na dystans i wykorzystanie znacznej przewagi technologicznej. Można także zabezpieczyć się nieco przed takimi atakami, wystawiając ciężką piechotę z bronią białą typu AP lub Shock (Knight Hospitaller, Aquila Guard, Swiss Guard, Joanna D'Arc). Nie są może mega wymiatający w zwarcu (z wyjątkiem tej ostatniej...), ale wysoka wartość pancerza, dwie rany i dobra broń mogą zatrzymać tych kilku desperatów, którzy przedrą się jakoś przez naszą obronę. Można ich także użyć w ofensywie, ale należy być ostrożnym i uważać na hakerów i broń E/M. Do ofensywnych działań polecam Swiss Guard, ma kamuflaż termo-optyczny, wysoki pancerz i świetny wybór broni (wyrzutnia rakiet!). Wsparty odpowiednimi jednostkami sieje śmierć i zniszczenie. To bardzo ważne w tej armii (z resztą w innych też, choć w mniejszym stopniu), poszczególne jednostki muszą się nawzajem wspierać. A do tego typu zadań doskonale nadaje się właśnie Croc men.

Przechodząc do problemu WIP-a, można go ominąć wystawiając jako porucznika wspomnianą Joannę D'Arc (bohater). Daje nam to WIP 15, co jest ważne w rzutach na rozpoczęcie i wystawianie. Dodatkowo dzięki temu zyskujemy świetnego, uniwersalnego i twardego żołnierza (CC18 BS15 PH15 Martial Arts L3 i No wound Incapacitation). Niestety, raczej na większe punkty. Na mniejsze, cóż, pozostaje nam ktoś z WIP-em 13. Ale nie ma co rozpaczać, taki WIP to raczej norma. Tak naprawdę, to problem WIP-a nie jest zbyt duży, jedyne kto na tym cierpi to Inżynier, Lekarz polowy, ciężka piechota ORC i piechota podstawowa czyli Fizylierzy. Cała reszta radzi sobie całkiem dobrze.

Jak więc widać, zalety tej armii (jakość i ilość jednostek, BS, technologia) znacznie przewyższają jej wady (brak specjalistów od walki wręcz, WIP). Jest to bardzo wyważona armia, uniwersalna i dobrze prowadzona może być trudnym przeciwnikiem. Idealna dla wszystkich, którzy lubią normalne armie, bez jakichś uduziwnień, a także dla tych którzy lubią mieć dużo możliwości taktycznych do wykorzystania.



**POP aka Drake**

Photo from official forum of Infinity







Kolejną wielką potęgą, wiecznym wrogiem Pan-Oceanii, nieustającym w spiskach i intrygach mających doprowadzić do upadku swego przeciwnika, jest **Yu-Jing** (czyt. Ju-Czing) - Azjatycki Gigant.

Cały Daleki Wschód zjednoczył się pod flagą tego co niegdyś było Chinami, a teraz stało się jedną, jakkolwiek wewnętrznie zróżnicowaną, orientálną kulturą, skupiającą w sobie to co najlepsze z tradycji Chin, Japoni, Korei i wielu innych starożytnych państw wschodniej Azji. Efekt wielkiego uprzemysłowienia, rozwoju technologicznego oraz silnej, rozwijającej się gospodarki, Yu-Jing jest zdeterminowane by osiągnąć dominującą pozycję na którą zasługuje.

#### **Dotychczas do armii Yu-Jing wydano następujące figury:**

Yu Jing Starter Pack (6 szt. w pudełku - 3x Zhanshis, Shaolin Monk, Ninja, Hsien Warrior) 280301-0008  
Invincible (HMG) (2 szt. w blisterze) 280302-0009  
Yaokong Remotes (REM) (2 szt. w pudełku) 280303-0010  
Tiger Soldiers (combi rifle, HMG) (2 szt. w blisterze) 280304-0016  
Guijia (TAG) (pudełko) 280305-0017  
Invincible (Multi Rifle) (2 szt. w blisterze) 280306-0022  
Zhanshi (Hacker) (blister) 280307-0023  
Ninja (CCW Shock) (blister) 280308-0024  
Zhanshi (Combi Rifle) (3 szt. w blisterze) 280309-0025  
Zhanshi (HMG) (blister) 280310-0026  
Shaolin Warrior Monks (Combi Rifle, Chain Rifle) (2 szt. w blisterze) 280311-0035  
Guilang (Ghost Wolves) (Combi Rifle) (blister) 280312-0039  
Ko Dali - Special Character (Combi Rifle) (blister) 280313-0046  
Ninja (Sniper) (blister) 280314-0053  
Hac Tao (Multi Rifle, Light Shotgun, Shock CCW) (blister) 280315-0064

#### **Jednostki które nie mają jeszcze odwzorowania w figurach:**

##### **- KEISOTSU Butai**

Regular Line Troops, Not Impetuous, No Cube, V: Courage  
Combi Rifle, HMG, Combi Rifle+ Light GL, MULTI Sniper Rifle, Missile Launcher,  
Hacking Device, Forward Observer, MediKit

##### **- WU MING "Those Without A Name"**

Regular Line Troops, Not Impetuous, No Cube  
MULTI Rifle+ Light GL, HMG, Boarding Shotgun and Grenades, Pistol, CCW

##### **- DÀOFÉI, Tactical Reconnaissance Section**

Regular Veteran Troops, Not Impetuous, Cube, CH: Camouflage, Infiltration  
MULTI Rifle, HMG, Boarding Shotgun, Hacking Device, Pistol, Shock CCW

##### **- Zhanshi YÍSHÈNG (Doctor)**

Regular Support Troops, Not Impetuous, Cube, Doctor  
Combi Rifle

##### **- MECH-ENGINEER (Zhanshi Gōngchéng )**

Regular Support Troops, Not Impetuous, Cube, Engineer  
Combi Rifle, D-Charges







W dyspozycji Ministra Obrony Yu-Jing pozostaje osiem armii, rozlokowanych na całym terytorium państwa, armii z których każda posiada indywidualne standardy dzięki którym jest identyfikowana. Z tego też powodu wszystkie te armie znane są ogólnie jako Zhanshi Qizhi - Żołnierze Standardowi.

Zhanshi są filarem armii, podstawowymi jednostkami ogólnego zastosowania. Tworzą garnizony obronne miast i załogi granicznych fortów. Jedną z cech charakterystycznych Zhanshi jest to że treningom walki wręcz poświęcają po wielokroć więcej czasu niż podobne formacje armii innych państw.



Hsien (Nieśmiertelni) stanowią elitarną, osobistą gwardię Cesarza. Są wybranymi, najlepszymi spośród wyselekcjonowanych wojowników, bezgranicznie oddanymi Cesarzowi aż do śmierci. Specjalizują się w zintensyfikowanych działaniach bojowych, gdzie często przeprowadzają potężne ataki i kontrataki, miażdżąc przeciwnika swą siłą ognia i umiejętnościami w walce wręcz. Nieśmiertelni są Cesarскими Agentami, wysłanymi gdziekolwiek wymaga tego wola Cesarza. Przeróżający i wzbudzający szacunek posiadają kompetencje by podejmować wszelkie decyzje aby wypełnić Jego rozkazy. Gdy zadanie zostaje wypełnione, Nieśmiertelni znikają bez słowa...



## Shaolin Warrior Monks



Mnisi - Wojownicy z Shaolin są praktykującymi Zen buddystami i mistrzami sztuki walki. Trenują w warunkach klasztornych które nie dają im zbyt dużych umiejętności posługiwania się bronią palną jednak w walce wręcz mnisi z Shaolin są niepokonani. Ścisła dyscyplina i rygorystyczne szkolenie w cieniu świątyni czyni z nich piekielnie szybkich i śmiertelnych wojowników. Armia Yu-Jing wykorzystuje Mnichów jako lekkie jednostki bojowe, poprzedzające atak właściwych sił poprzez przełamanie formacji przeciwnika. Zadania te Mnisi wykonują z wyjątkowo śmiertelną precyzją.

## Invincibles



W Chang Sheng Chun czyli w Niezwyciężonej Armii leży potęga, moc sił zbrojnych Yu-Jing. Moc pozwalająca wysłać do walki liczne ciężkozbrojne jednostki bojowe. Niezwyciężona Armia powstała podczas reformy sił zbrojnych przeprowadzonej przez Ministra Tseng Huana. Chciał on zmienić dotychczasową doktrynę armii, bazującą na wielkiej liczbie wiejsko wyszkolonych żołnierzy lekkiej piechoty, na model bardziej odpowiadający obecnym czasom, wymagającym zaawansowanych technologii i efektywności. Wojskowe ośrodki badawcze zaczęły pracować nad opracowaniem nowoczesnego uzbrojenia. Do produkcji skierowane zostały silniejsze i cięższe pancerze wspomagane. Wybudowano wiele nowych obozów i centrów szkoleniowych, obsadzonych kadrą najzdolniejszych instruktorów wojskowych Ludzkiej Sfery. W krótkim czasie Yu-Jing posiadało bardzo silne, zdyscyplinowane i wyszkolone wojsko, potrafiące przeprowadzać najbardziej skomplikowane manewry taktyczne. Dziś Niezwyciężeni stanowią rewelacyjną siłę uderzeniową i chociaż szkoleni są przez cudzoziemskich instruktorów nigdy nie zapomnieli swych rodzimych, chińskich korzeni. Dzięki temu pozostają niepokonanymi w walce wręcz i na krótkich dystansach. Ich precyzja, zdyscyplinowanie i umiejętności bojowe są wyjątkowe i oszałamiające. Stosownie do swego wyglądu i reputacji są oni rzeczywiście niezwyciężeni w boju.





“Z **Guijiā**, najlepszą lekką maszyną bojową którą nasza zaawansowana technologia może zaoferować, zwykły żołnierz może przemierzać nawet najbardziej piekielne pole bitwy bez strachu w sercu, pomagając osiągnąć Yu-Jing jego przeznaczenie. [...] Eskadry **Guijiā** były rzeczywistymi twórcami wspaniałych zwycięstw podczas Nowych Wojen Kolonialnych [...] Towarzysze, wasze dzieci staną się bohaterami Cesarstwa Yu-Jing, wasze wysiłki stanowią prawdziwą podstawę ...” (Cytaty z materiałów propagandowych Ministerstwa Informacji)



Ninja nie istnieją. Klany i rodziny Ninja zniknęły na początku XX wieku, podczas trwania ery Meiji. Ninja są cieniami w ludzkiej formie, mistrzami niewidzialności i infiltracji, którzy do perfekcji opanowali wszelkie techniki zabijania, zarówno przy pomocy broni jak i gołymi rękami. Cesarstwo nie zezwala Japończykom na chodowlę tak groźnych egzekutorów. Oczywiście o ile nie pracują oni dla Cesarstwa. Cesarstwo nie uznaje istnienia Ninja. Plotki o super zabójcach, którzy wykonują najmroczniejsze misje dla Cesarstwa to tylko plotki. Ninja **NIGDY** nie zostali schwytani żywcem...





**The Guiláng Scouts (Wicze Duchy albo Duchy - Wilki)** - specjalny oddział arktyczny Armii Yu-Jing. By zostać **Guiláng** kandydaci muszą przejść ośmiomiesięczny kurs w odseparowanym od świata zakątku Huangdi Peninsula, w skrajnie trudnych warunkach pogodowych. Ich trening odpowiada w całości profilowi zadań wykonywanych przez ich jednostkę. **Guiláng** wykonują misje wymagające operowania pod i nad wodą, misje powietrznodesantowe, obsługują wysunięte punkty kierowania artylerią, wszystko to w trudnym i arktycznym terenie, choćby w straszliwych warunkach burz Fimbul na Svalarheimie. Tylko Guiláng traktują to mroźne piekło po prostu rutynowo.



**Yaokong  
WÈIBĪNG**  
(Guardian)



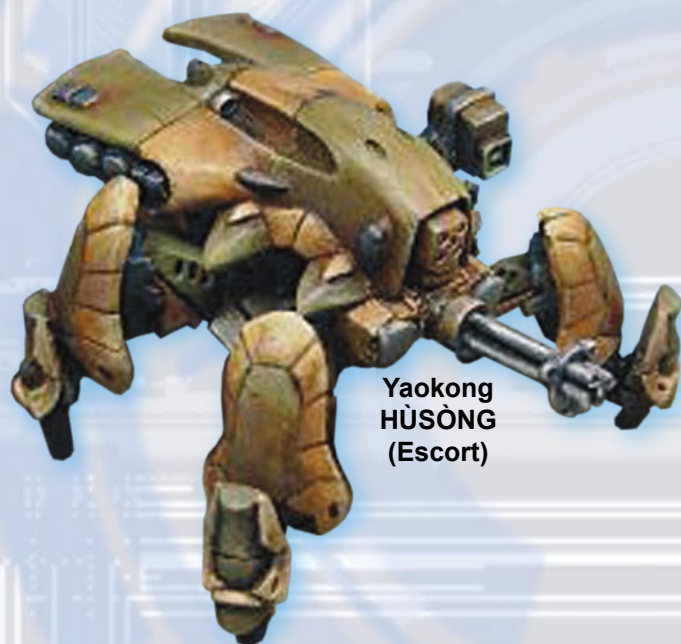
**Yaokong  
HÙSÒNG**  
(Escort)



**Yaokong  
SON-BAE**



**Yaokong  
CHĀYĪ**  
(Messenger)



**Yaokong  
HÙSÒNG**  
(Escort)



**Yaokong  
WÈIBĪNG**  
(Guardian)

Yaokongi są robotami które Yu-Jing wykorzystuje do wspierania swoich żołnierzy, choć także jako "oczy i uszy" armii oraz równie efektywnie jako maszyny siejące śmierć i zniszczenie. Yaokong Weibing (Robot Strazniczy) wyposażony jest w baterię sensorów, pozwalające mu na wykrywanie ukrytych jednostek wroga, zwiększać zasięg operacyjny hakerów oraz koordynować ogień artylerii. Yaokong Husong (Robot Eskortujący) posiada wielolufowy, wielokalibrowy karabin maszynowy oraz stawiacz min. Używany jest najczęściej jako ruchoma platforma bojowa osłaniająca i strzeżąca dany obszar, zatrzymująca atakującego przeciwnika morderczymi seriami ze swego miniguna.





W chińskiej tradycji tygrys jest najpotężniejszym stworzeniem, tuż za smokiem który jest utożsamiany z Cesarzem. Żołnierze Tygrysa lub Tygrysi Żołnierze są elitarną, aeromobilną jednostką Państwa Yu-Jing. Z tego też powodu są desantowani w najgorętszych miejscach bitew. Charakteryzuje ich przeprowadzanie morderczych, błyskawicznych ataków i cieszą się szczerą sławą za swą zaciekłość. Ich zadania operacyjne obejmują działania w obecności wroga, nawiązywanie z nim kontaktu ogniowego, dokonywanie zasadzek, zwiad. Jako siły podlegające Departamentowi Tajnych Operacji Specjalnych, Tiger Soldiers przechodzą najtwardszy i najsurowszy trening spośród formacji Armii Yu-Jing.



“Mogę opowiedzieć ci bardzo wiele o Ko Dali. Ale wszystkie informacje o niej są ściśle tajne... Była najlepszym i najskuteczniejszym operatorem którego mieliśmy w Yǎnjing... Wygląda na miłą i przyjacielską ale naprawdę jest niczym nóż w jedwabnej pochwie... Jeśli po opuszczeniu służby nie pozostanie nadal po naszej stronie, będziemy musieli ją ... zlikwidować.”

Fragment wywiadu z oficerem, weteranem Wywiadu Wojskowego. Pozostałe informacje stanowią tajne dossier sierżant Ko Dali. Ko Dali jest byłym agentem Wywiadu. Zrujnowała swą karierę gdy mszcząc śmierć ojca, również oficera Yǎnjing, nadużyła swych kompetencji i zmalwersowała również w tym celu wojskowe fundusze. Po odbyciu krótkiej kary więzienia, zgłosiła się do Departamentu Operacji Specjalnych i dzięki swym umiejętnościom stała się legendą pośród Żołnierzy Tygrysa. Wygląd zewnętrzny Ko Dali jest wprost stworzony dla przeprowadzania misji w przebraniu. Nie wygląda jak typowy, wypakowany żołdak - o nie! Jest perfekcyjnie piękna, ma wzbudzący dreszcze pożądania mruczający głos, porusza się miękko i elegancko niczym kot. Ale uważajcie - i pamiętajcie - jej zwierzęcym totemem jest tygrys...

W przeciwieństwie do jej wyglądu jej styl walki jest szybki, “brudny” i brutalny, charakterystyczny dla agentów Wywiadu Wojskowego, wypełniających najbardziej niebezpieczne i parszywe zadania.





Nazwa Hac Tao - Specjalnej Jednostki Interwencyjnej oznacza "Czarne Tao" lub "Czarna Magia". Nazwa ta związana jest z technologią kamuflującą i pochłaniającą emisje fal termooptycznych, wykorzystywaną przez ich pancerz. Odważni, lojalni i zaufani Hac Tao charakteryzują się miękkimi i cichymi ruchami oraz sławą cholernie twardych zawodników. Ich zadaniem jest związanie sił przeciwnika w walce, jednocześnie zadając mu jak najdotkliwsze straty. Specjalizują się w misjach nękających i niszczyielskich. Motto Hac Tao, ich bojowa filozofia zostało wzięte ze Sztuki Wojny Sun Tzu:

*Bądź niewidoczny  
Bądź tajemnicą ciszy.  
A przeznaczenie twego wroga stanie się twoją własnością.*

W ramach wstępu podzielę się wspomnieniami z nie tak odległych (lub bardzo odległych, zależy jak na to patrzeć) czasów, kiedy to po raz pierwszy pojawiły się QS do Infinity oraz pierwsze arty i figurki. Wtedy myślałem o wyborze Nomadów (głównie ze względu na rysunek Salamandry) lub właśnie Yu-Jing. Długo nie mogłem się zdecydować (jak zawsze zresztą). I tak było dopóki nie rzuciłem okiem na listy armii z QS-ów i nie znalazłem tam jednostki która zadecydowała o wyborze. Był to Ninja Yu-Jing, jednostka która spodobała mi się od razu i to tak bardzo, że wystawiałem ją zawsze. Potem czas płynął, wychodziły nowości, uzupełniano listy, a ja patrzyłem jak wszystkie po kolei armie dostają różne naprawdę ciekawe zabawki a Yu-Jing nic. Myślałem, że jednak i oni dostaną coś naprawdę fajnego, co w jakiś sposób wyróżni tą armię. Ale wyszły pełne listy i... nic. Bardzo się wtedy rozczarowałem, gdy porównałem listy armii i wyszło na to, że poza może 3 jednostkami, Yu-Jing to totalna zrynka z Pan Oceanii, żeby nie powiedzieć ubogi kuzyn. Właśnie dlatego podczas pisania tego artykułu będą we mnie walczyły dwa uczucia: z jednej strony naprawdę duży sentyment i sympatia do tej armii (a właściwie do Ninja i mnichów Shaolin), z drugiej złość i rozczarowanie, że potraktowano tę armię „po macoszemu”. Wiem, że się rozpisalem za bardzo, ale chciałem wytłumaczyć potencjalnie duży emocjonalny wydźwięk tego artykułu. Może już więc wezmę się w garść i zacznę mówić na temat:

### Zalety

Pierwszym co się rzuca w oczy to wyższe niż średnia umiejętności walki wręcz (CC) oraz duża ilość żołnierzy uzbrojonych pod tym kątem. Większość żołnierzy ma broń do walki wręcz (CC Weapon) zamiast zwykłych noży (Knife). To jest właśnie charakterystyczna cecha Yu-Jing: ukierunkowanie na walkę wręcz i na krótkie dystanse. Mają także dwóch świetnych specjalistów do walki wręcz: Ninja oraz mnisi Shaolin, którzy naprawdę potrafią nakopać (nie gorzej niż Chuck Norris). Widać także, że posiadają dużo ciężkich pancerzy (6 różnych typów). Do plusów należy także zaliczyć dość wysokie umiejętności przywódcze (WIP), który wynosi zazwyczaj 14, oraz świetnych poruczników (Ko-Dali oraz Hsien którzy dają +1 do SWC, gdy są porucznikami). Mogą więc dość łatwo wystawić większe ilości ciężkiego sprzętu niż reszta armii. Także ich jednostki zwiadowcze są bardzo dobre (Guilang oraz Ninja są klasą samą w sobie).

### Wady

I tu pierwsze łyżki dziegciu: Yu-Jing jest drogi. Bardzo drogi. Niestety, brak u nich jednostek wsparcia za jakieś rozsądne punkty, wszystko to specjaliści albo zwykła piechota. Mają tylko 1 średnią piechotę (fakt, że chyba najlepszą), oraz dwa rodzaje lekkiej piechoty (Zhanshi, czyli zwykli żołnierze oraz Butai, których można nazwać chyba mianem „poborowych”). Jedyną ich zaletą jest niska cena oraz niewielka ilość SWC wydawanych na ich uzbrojenie). Reszta to już ciężka piechota, a każdy wie (lub się domyśla) ile ona kosztuje. Tak wysoka cena jest zapewne uwarunkowana podniesieniem CC oraz wyposażeniem w lepszą broń do walki wręcz, jednak w kilku przypadkach jest to niepotrzebny wydatek (Zhanshi, Butai, Tiger tak dla przykładu). Dodatkowo, armia ta może cierpieć na brak Multispectral Visor L2, gdyż jedyną jednostką, która może go mieć jest Hsien. A on kosztuje 60 punktów i może być problem z wystawieniem go na mniejsze punkty. Oczywiście, można grać skutecznie i bez tego, ale reszta armii ma ten sprzęt na w miarę tanich i skutecznych jednostkach średniej piechoty. Ma więc tę przewagę, że może je wystawić częściej i łatwiej. I w reszcie ostatnie co dopełnia czarę goryczy (przynajmniej u mnie): ilość ciężkiej piechoty. Pan Oceania ma 5 rodzajów, w tym świetnego bohatera. Yu-Jing ma 6, z czego 4 to kalki jednostek Pan Oceanii (z drobną zmianą WIP-a, CC i BS). A bohater Yu-Jinga to naprawdę wielka porażka. Z resztą, zobaczycie dalej.

Przejdźmy zatem do list armii:

### Jednostki

**Keisotsu Butai** – Zapchajdziura. Autentyczna zapchajdziura, lepszej nie znajdziecie. Jest bardzo tania, jej opcje uzbrojenia (HMG, wyrzutnia rakiet, karabin snajperski, granatnik, hacker, obserwator artylerii i paramedyk) są o 0,5 SWC tańsze niż u normalnej liniowej piechoty (paramedyk w ogóle nie zabiera SWC! I kosztuje 12 punktów!). Ceną za to jest niski WIP (12, co w sumie nie jest takie złe, u Pan Oceanii większość żołnierzy ma takiego WIP'a) oraz BS który wynosi 10. Na osłode dostają V:Courage (Odwaga), dzięki czemu przynajmniej nie uciekną. Jak ktoś



lubi iść w masę, albo ma trochę punktów to może rozważyć ich wystawienie, w sumie to się opłaca. Warto zwrócić uwagę na możliwość wzięcia obserwatora artylerii, jest bowiem bardzo tani (tylko ten WIP trochę psuje). Haker jest opłacalny tylko jeśli zamierzasz wystawić REM-y, inaczej lepiej zainwestować co z większym WIP-em. Podobnie z opcją porucznika, niski WIP raczej go dyskwalifikuje, zwłaszcza, że kosztuje 2 SWC. Mała ciekawostka: można za ich pomocą wystawić 12 HMG za 216 punktów (Auć!).

**Zhanshi** – Typowa jednostka liniowa. Kosztuje 11 punktów (nieco więcej niż np. Fuzylier, wszystko przez 14 CC), i większość zwykłych opcji dla piechoty (HMG, wyrzutnia rakiet, karabin snajperski, haker, paramedyk, porucznik, granatnik). Niestety brak możliwości zrobienia z nich obserwatora artylerii. Dziwne. Ogólnie nie jest to zła piechota, tylko ta 14 CC jest tutaj psu na budę potrzebna. Niby ma nadawać klimat tej armii, ale to tylko podraża koszt tej jednostki (niby o 1 punkt, ale czasem tego punktu właśnie brakuje) i jest zupełnie bez sensu. Jak Zhanshi wejdzie do walki wręcz to znaczy, że masz spore kłopoty, bo przeciwnik przebił ci się na tyły. I nawet 14 CC ci już nie pomoże.

**Tiger Soldier** – Chyba najlepszy komandos. Ma Combi Rifle z lekkim miotaczem ognia w zestawie, statystyki świetne, mimetyzm, może albo zostać zrzucony (Combat Jump) albo po prostu łączyć po polu bitwy (zamiast Combat Jumpa można wziąć Multiterrain). Ale najbardziej opłaca się go zrzucić lub wystawić z krawędzi. Dwóch takich i przeciwnik ma DUŻY problem. Niestety, trzeba za to zapłacić swoje. W wersji bazowej kosztują 27 punktów, a ich dodatkowy sprzęt jest horrendalnie drogi. No ale cóż, za jakość się płaci. Mogą zostać wyposażeni w HMG, karabin snajperski, boarding shotgun, lub zostać paramedykami, porucznikami lub hakerami. Opcja hakera jest bardzo nęcąca, zwłaszcza z WIP-em 14. Paramedyk także jest niczego sobie (w sumie jest on jedną z tylko trzech jednostek które mogą nim zostać, więc można się zastanowić) Osobiście Tigerów preferuję w parach HMG i haker/paramedyk. Dzięki temu zachowują ich miotacze ognia (BARDZO przydatne, zwłaszcza z granatami dymnymi lub na jednostki z kamuflażem termo-optycznym). Nie radzę mianować ich porucznikami, chyba że nie są zrzucani. Ale to już marnowanie Combat Jump...

**Invincible** – Pierwsza ciężka piechota na liście. Od ORC Troopers Pan Oceanii różnią się tylko ceną (są drożsi), wyższym CC (16), niższym BS (13) oraz wyższym WIP-em (13) i posiadaniem CC Weapon. W sumie zastosowanie ma takie samo, nigdy jakoś nie udało mi się walczyć nim w walce wręcz. Są na to trochę za wolni i nie mają żadnych zdolności które pozwalają im się zbliżyć w miarę bezpiecznie do przeciwnika. Wbrew nazwie, są pokonywalni, trzeba na nich uważać. Mogą mieć HMG lub boarding shotguna, lub zostać porucznikami. To ostatnie tylko w ostateczności, są lepsi na to stanowisko. Wybór pozostałych opcji zostawiam osobistym preferencjom graczy. Plusem jest także możliwość wzięcia 4 na raz oraz to że są jednostką liniową, co jest ważne w scenariuszach. Ale spróbuj wystawić ich tyłu...

**Wu-Ming** - Invincible z granatnikiem. Nic dodać nic ująć. 5 punktów więcej za wersję podstawową. Wersja z boarding shotgunem jest 2 punkty droższa od zwykłego Invincible i ma granaty ręczne. To jest ciekawa jednostka, chyba dużo lepsza od Invincible a przy tym niewiele droższa. Nie może zostać porucznikiem i ma inny ciekawy bonus: brak Cube (przynajmniej kosmici ich nie przejmą)

**Daofei** – Invincible, tym razem z kamuflażem i infiltracją! Z dodatkowych opcji, może zostać hakerem, ma także broń do walki wręcz typu Shock. To jest naprawdę ciekawa jednostka, może być najgorszym koszmarem twojego przeciwnika, zaraz po Ninja i Hac-Tao. Niestety, kosztuje 60 w wersji podstawowej. Drogo. Jako haker jest niezły (WIP 13 i -3 BTS) ale kosztuje 72 punkty i 2 SWC. Osobiście wolę go z HMG lub boarding shotgunem. Po tem infiltracja i sianie zniszczenia i destrukcji. Można go właściwie nazwać młodszym bratem Hac-Tao. Problem jest jednak taki, że Hac-Tao jest o 10 punktów droższy i jednocześnie ze 2x lepszy. Więc raczej nie jest taki super.

**Hac-Tao** – Cóż, tak jak Invincible jest kalką ORC'a, tak Hac-Tao jest kalką Swiss Guard. Różnią się trochę statystykami (SG ma większego BS, niższego WIP-a i CC oraz broń ręczną AP zamiast Shock) ale zastosowanie identyczne. Trochę szkoda.

**Hsien** – Coś pomiędzy Aquilla Guard a Knight Hospitaller. Ma takie same opcje wyposażenia jak ten pierwszy (boarding shotgun, HMG, granatnik E/M) ale daje +1 SWC gdy zostaje porucznikiem. Ma także Multi-spectral Visior L2 a nie L3. Można ich jednak wystawić dwóch (tylko co z tego. Spróbujcie, ciekawe co z tego wam wyjdzie...) Ogólnie jest to bardzo dobry wybór na porucznika, ale drogi (60 punktów) i dość mocno ogranicza wybór innych jednostek ciężkiej piechoty.

**Guijia** – Pierwszy i jak na razie jedyny TAG Yu-Jing. Właściwie jest to kolejna kopia jednostki Pan Oceanii – Armoured Cavalery. Ten jest jednak pilotowany (brak Remote Presence) ma wyższego WIP'a, niższego BS i wyższe CC (czyli standard) oraz jako jeden z dwóch TAG-ów ma broń do walki wręcz (w tym wypadku AP). Opcje i uzbrojenie nie różnią się poza tym od TAG-a Pan Oceanii. Można wystawić dwóch (tylko co z tego? Wystawisz dwóch?)

**Guilang** – Bardzo dobry zwiadowca. Ma niezłe statystyki (WIP 14) oraz Multispectral Visior L1, co pomaga w walce z jego odpowiednikami z innych armii. Niestety, ma bardzo dużo ciekawych opcji uzbrojenia, a można wziąć tylko jednego (pewnie zauważyliście tę bolączkę Yu-Jing: konieczność podejmowania drastycznych wyborów). Ma na wyposażeniu miny przeciwpiechotne oraz do wyboru: boarding shotgun, karabin snajperski, tytuł hakera lub obserwatora artylerii z możliwością stawiania Repeaterów. No i może zostać porucznikiem. Oczywiście fabrycznie ma kamuflaż i infiltrację. Wszystkie opcje są bardzo ciekawe (może z wyjątkiem ostatniej) i wybór naprawdę zależy od tego czego w danej chwili potrzebujecie. Nie jest to także tani zwiadowca (25 punktów). Ale jest tego wart.

**Ninja** – Wreszcie! Mój ulubiony żołnierz, obowiązkowy w każdej rozpisce. Kamuflaż termo-optyczny, infiltracja, Martial Arts L3. Ma możliwość uzbrojenia w broń do walki wręcz typu Shock, AP, lub EXP (mój ulubiony



wyбір), lub zostania hakerem albo snajperem. Ostatnia opcja jest delikatnie mówiąc kretyńska. Płacisz 50 punktów za specjalistę do walki wręcz (CC 17 to sporo), który może zabijać w walce wręcz na setki różnych sposobów a on dostaje karabin snajperski, żeby na pewno do tej wali nie doszedł. Gdyby chociaż miał dobrego BS, można by to przeboleć. Ale on ma BS 11. Zgroza. Poza tym jednym zgrzytem, ten gość jest naprawdę super. A można mieć ich dwóch.

**Shaolin Monks** – Bardzo dobra jednostka do walki wręcz. Martial Arts L3, granaty dymne i CC 19! Można ich wyposażać w broń do walki wręcz typu AP, Shock lub EXP oraz boarding shotgun, granatnik dymny lub chain rifle. O ile dawanie im jakiegokolwiek broni strzeleckiej jest nie na miejscu (BS 9!) bo prędzej się sami trafią, to chain rifle jest dobrą rzeczą. Kosztuje on wtedy 5 punktów, wali dużym plackiem, z WIP-em 14 może łatwo robić strzelanie instynktowne przez dym (który sam może wytworzyć) lub do jednostek zakamuflowanych. W sumie to zalety wszystkich warbands, ale tylko oni mają MA L3 i są tak tani! Niestety jest irregular i impetuus, więc trzeba na nich uważać.

**Yisheng** – Czyli Zhanshi ze statusem lekarza polowego. Tak jak w przypadku Pan Oceanii tak i tutaj jest przydatny.

**Mech-Engineer** – Zhanshi inżynier. Nawet bardziej przydatny niż w przypadku Pan Oceanii, ze względu na duże ilości ciężkiej piechoty.

**Yaokongi** - (odpowiednik Dronbotów Pan Oceanii)

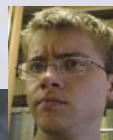
Nie różnią się tak naprawdę niczym od swoich odpowiedników w Pan Oceanii. Zastosowanie jest identyczne.

**Ko-Dali** – Pierwszy bohater na liście. Ulepszona wersja Tiger Soldier (lepsze statystyki, posiada także Multispectral Visor L1). Ma także broń do walki wręcz typu Shock. Kosztuje 40 punktów i gdy jest porucznikiem daje +1 SWC. Dobry porucznik, ale niestety tracimy możliwość zrzućcia jej na pole bitwy (chyba że ktoś się uprze). Dodatkowo mam wrażenie, że nie spełnia się ani w roli porucznika (ciężko będzie skorzystać z Shock CCW, jej podstawowe uzbrojenie także sprawdza się głównie na krótki dystans, a jej szybkość jest ograniczona) ani spadochroniarza (za droga i zbyt cenna aby ją tak stracić, lepiej wziąć zwykłego Tigera). Ale może to już kwestia osobistych preferencji.

**Sun-Tze** – Drugi bohater. Miał być chyba odpowiednikiem Joanny D'Arc w siłach Pan Oceanii, ale... Trochę nie wyszło. Poza WIP-em 17 jest zdecydowanie gorszy od Joanny. Niby daje +2SWC gdy jest porucznikiem i ma odporność na wszystko (Total immunity), ale jest tylko 2 punkty tańszy, ma staty powiedzmy sobie średnie, uzbrojenie podobne do Joanny... Nie opłaca się. Jako porucznik jest za drogi w stosunku do tego co może nam dać w zamian (17 WIP-a na początku i tyle. Potem prawie się z niego nie korzysta). Jest niby twardy itd. ale jego możliwości ofensywne są słabe, defensywa jest niebezpieczna a strata bardzo boli. Jeśli nie jest porucznikiem w ogóle się nie opłaca.

### Posumowanie

No, poużywałem sobie trochę, od razu lepiej. Podsumowując więc, Yu-Jing jest chyba najbardziej zaniedbaną armią w Infinity. Miała duży potencjał, ale został on w części zmarnowany kilkoma idiotycznymi posunięciami, a w pozostałej części jest trudny do wydobycia. Nie jest to jednak armia kiepska lub zła. Można nimi grać, o czym świadczy fakt, że jest bardzo popularna. Wymaga zupełnie innego podejścia niż reszta armii (a na pewno Pan Oceanii). Nie wiem czy to było zamierzone, czy wyszło przypadkiem, ale nad tą armią trzeba bardzo długo posiedzieć i składać ją wg. konkretnego planu. Mają bowiem dużo ciekawych opcji, są one jednak mocno ograniczone (cena, możliwość wystawienia). Przygotujcie się na to, że z dużej części sprzętu i jednostek będziecie musieli zrezygnować na rzecz stworzenia rozpiski która w jakiś sposób będzie działała. Ta armia przeznaczona jest raczej dla ludzi, którzy potrafią dokonać drastycznych wyborów, stworzyć plan gry i trzymać się go. No i chcą trochę pokombinować. Wszystkie jednostki to specjaliści, należy umieć zgrać ich umiejętności ze sobą i wykorzystać dla wygranej. Dodatkowo, ze względu na ukierunkowanie na walkę wręcz, należy nie bać się zbliżyć do przeciwnika (do tego trzeba mieć także trochę treningu, inaczej żołnierze pozostaną na środku pola bitwy w pozycji „wymuszonej horizontalnej”).



**POP aka Drake**



Photo from Yasbir



- Figurka do ItG - Yu Jing Ninja Sniper otrzymała tytuł **2006 Reader's Choice Best Sci-fi Miniature** w rankingu serwisu internetowego [www.tabletopgamingnews.com](http://www.tabletopgamingnews.com), natomiast samo Infinity zostało **Reader's Choice Best New Tabletop Game** oraz **Ogre's Choice awards for 2006 Best Miniatures Game** ([http://www.ogrecave.com/ogres\\_choice/awards\\_2006.shtml](http://www.ogrecave.com/ogres_choice/awards_2006.shtml)).

- Na oficjalnej stronie ItG - <http://www.infinitythegame.com> w dziale **Download** możecie już znaleźć pełne listy wszystkich armii wraz z listą Najemników (Mercenaries) oraz uzupełnioną tabelę broni. To samo zresztą znajdziecie w rulebooku :).

- Niedawno zakończyła się dwunastoodcinkowa, telewizyjna seria anime **"Innocent Venus"**. Niedaleka przyszłość, postapokaliptyczne realia, intryga w której białe okazuje się czarne i na odwrót. Zauważalny jest głęboki ukłon twórców względem takiego klasyka jak Akira. Cóż jeszcze - oczywiście to co tygrysy lubią najbardziej czyli mechy. Dużo mechów. Wszystkie odcinki można znaleźć na torrentach jako funsuby lub zwrócić się z prośbą do Rednacza :]



- Nowości figurkowe:

Combined Army -

PIONEER CORPS "THE SHROUDED" - Shasvastii Pioneers, blister z jedną figurą. Dziwni zwiadowcy wyposażeni w mimetyzm. Sculpt i oficjalne malowanie mają w sobie coś... owadziego.

MORAT VANGUARD INFANTRY w/HMG, blister z jedną figurą. "Małpi" żołnierz z wielką giwerą.



Ariadna -

1er Régiment de Para-Commandos, blister z jedną figurą. Żeńska odmiana Para-Commando w/Rifle. Zgrabniutka i zadziorna blondi z wakocza-mi. Nie tylko mnie na jej widok przypomina się pewna brytyjska archeolożka z zamiłowaniem do broni.



Nomadzi -

DER MORLOCK GRUPPE, blister z dwiema figurami. Chmm, oficjalne malowanie i sculpt na pierwszy rzut oka przywołują w pamięci pewną rasę ze Star Wars. Wedle opisu ci narwańcy zażywają meta-chemiczne serum podwyższające ich zdolności bojowe. Są specjalistami w walce wręcz i pochodzą ze statku Bakunin. Dzielą się na kilka głównych grup, m.in.: Morlock Aufstand (Rebellion) Gruppe, Morlock Chaos Gruppe, Morlock Schaden (Damage) Gruppe...







- Wydanie angielskiej edycji rulebooka Infinity the Game (na co wszyscy czekaliśmy z niecierpliwością obgryzając paznokcie :P) pojawiło się już w ofercie oficjalnego e-sklepu Corvus Belli. Wedle recenzji edycji francuskiej (za Fictional Reality nr 26) jest to jedna z najpiękniejszych książek - zbiorów zasad jakie zostały wydane do gier bitewnych. Twarda okładka, full kolor, wspaniałe ilustracje - czegoż chcieć więcej... Ha - oczywiście chcieć postawić ją w końcu na półce :D (Na zdjęciach Yogu/ Corvus Belli).

- Jeden z naszych redaktorów - MROQ, z powodów osobistych zawiesił swój udział w redagowaniu MNN na czas nieokreślony. Miejmy nadzieję, że będzie to czas także niedługi. Pozdrawiamy Mroq'a i życzymy mu powodzenia!



deviantART & Akh & Xeoram





## Pan-Oceania - Croc Man Sniper

recenzuje: Akhad/Aeth

Figura składa się z 5 części - korpus, lewe ramię, sniper rifle z prawą dłonią i dwie anteny mocowane na plecach. W blisterze znajduje się również czarna, plastikowa podstawka 2,5 cm oraz karta pogładowa, mogąca służyć za wzór przy montażu i malowaniu. Figura jest odlana bardzo dokładnie i nie ma właściwie nadlewów czy też widocznych linii podziału form. CrocMan uzbrojony jest w Multi Sniper Rifle - niestety kolba broni jest trochę za krótka lub też strzelec trzyma karabin zbyt "głęboko" i nie mierzy przez lunetę lecz nad nią. Aby to naprawić należałoby odciąć lunetę i przesunąć ją o 5 mm w kierunku lufy. Można napinować ramiona i tułów, jednak nie jest to konieczne. Snajper stoi w pozycji jakby strzelał "z marszu", zza jakiejś osłony, być może murku lub barierki. Można o tym pomyśleć projektując wykończenie podstawki.



## Pan-Oceania - Joan of Arc

recenzuje: Akhad/Aeth

Nasza atrakcyjna bohaterka jest jedną z najnowszych figur w Infinity - mimo to czeka nas trochę pracy z nożykiem i pilnikiem przy oczyszczaniu z nadlewów. Nie ma ich jednak tak dużo a mold lines są prawie niewidoczne. Figura składa się z 4 części - korpus, prawe ramię, lewe z mieczem, Multirifle plus 2,5 cm podstawka oraz karta pogładowa. Multirifle został dołączony opcjonalnie, można go powiesić naszej pannie na plecach lub, co wymaga już dokładności i delikatności, pokusić się o konwersję, czy to zamieniając miecz na giwerę czy też umiejscawiając Multirifle w prawej, pustej dłoni. Według mnie jednak najlepszym rozwiązaniem jest z green stuffu albo kawałka starej taśmy magnetofonowej lub cienkiej blaszki wyciąć pasek i powiesić na nim karabin, na plecach Joasi. To słusznych rozmiarów giwera i trzymana przez dość filigranową kobietkę w jednej ręce wygląda raczej nierealnie. No i w przypadku umieszczenia karabinu w którejkolwiek z dłoni niezbędne będzie pinowanie ramion i tułowia. Joasia nosi pancerne botki na obcasie - w jej przypadku jest to jeszcze do zaakceptowania - w końcu bohaterka zagrzewająca do walki musi być elegancka. Jednak w przypadku np. żołnierki ORC z HMG, która podobnie biega po polu bitwy na 10 centymetrowych obcasikach wygląda taki luksus raczej karykaturalnie.





Pan-Oceania by:

Akhad/Aeth



Moją pierwszą, i szczerze przyznam, niezbyt udaną figurą pomalowaną z Infinity była fizylierka Pan-Oceanii. Nie miałem jeszcze dokładnie przemyślanej koncepcji kolorów jak też niezbyt dobrze wyszła mi twarz tej pani. Podstawkę figury wykonałem od podstaw ale aby ujednolicić w miarę wygląd armii, wszystkie następne będą stały na podstawkach od Hashmallum.



Akhad/Aeth



Akhad/Aeth



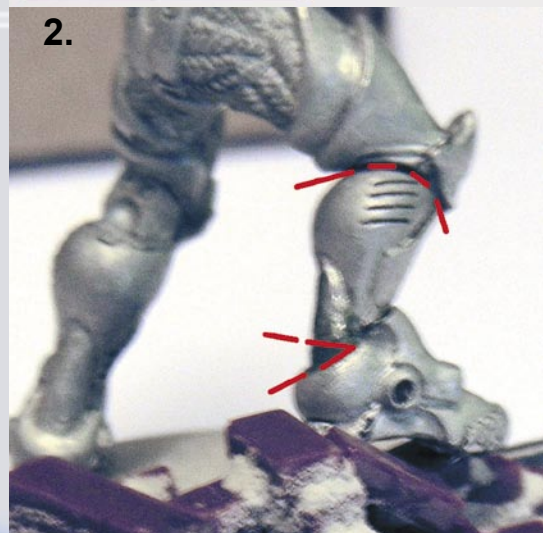
Moją drugą skończoną (choć przy każdym modelu mam chęć ciągłego "poprawiania") figurką Pan-Oceanii jest Bagh-Mari. Tutaj wykorzystałem już podstawkę od Hasha, znalazłem już paletę kolorów dla mojej armii - pancerz: Space Wolves Grey (GW) "washowany", "podkreślany" mocno rozcieńczonym ciemnoniebieskim np. Enchanted Blue (GW), elementy kombinezonu: Dark Green (MC Vallejo) rozjaśniany Snot Green (GW). W przypadku Bagh-Mari spróbowałem też wykonać "efekt Predatora" - uchwycenie żołnierza gdy zmienia barwy pancerza i kombinezonu ze standardowych na kamuflaż.



## Pan-Oceania Armoured Cavalry by Akhad/Aeth

Pierwszym mechem jaki pojawił się w Infinity (listopad 2005 roku) był TAG Pan-Oceanii. Jest bardzo "humanoidalny" jak na mecha - wydaje mi się że rzeźbiarz "zapatrzył" się na Briareosa z Appleseed. Jestem bardzo ciekawy jak będą wyglądać pozostałe TAGi Pan-Oceanii - DRAGOE, CUTTER i JOTUM. To że jest to pierwszy mech w Infinity da się zauważyć choćby przez lekkie zużycie form - są już na nim widoczne tzw. mold lines - linie podziału formy, trzeba też oczyścić model z nadlewek i śladów po wyraźnych wlewach metalu. Sama figura ma dość "posagową" pozę i jest raczej pozbawiona, że tak powiem, "akcji" (porównajcie str. 6). Dlatego zdecydowałem się na średnią konwersję figury. Postanowiłem że swój Multi HMG będzie mój mech trzymał tylko w jednej "ręce". Woryginalie lewa dłoń jest odlana razem z prawym ramieniem i karabinem - trzyma górny uchwyt karabinu, zaznaczony na czerwono na zdjęciu 1. Odciałem tę dłoń razem z uchwytem, usunąłem uchwyt (będzie dorobiony z kawałka plastiku) - tu trzeba być ostrożnym i dokładnym aby zańadto nie uszkodzić palców mecha, no i czeka tutaj trochę pracy z nożykiem i drobnoziarnistym papierem ściernym w celu usunięcia z odciętej dłoni resztek uchwytu. Najważniejsza jednak modyfikacja dotyczy nóg a właściwie jednej - prawej nogi. Nie chciałem całkiem oddzielać jej od korpusu więc odciałem ją tylko pod kolanem i nadciąłem w łydce - tam trzeba wypełnić ubytek green stuffem (zdj. 2). Teraz zabrałem się za podstawkę - zamierzałem użyć żywicznej od Hasha ale w końcu zdecydowałem się na wykonanie własnej. Użyłem do niej zestawu ruinki i cegiełek z Italeri, paru odcinków grubej struny gitarowej, 3 milimetrowej płytki polistyrenowej i najdrobniejszej posypki (zdj. 3). Po zakończeniu radosnej twórczości z podstawką mogłem zacząć przymierzać i "ustawiać" figurę. Oczywiście "łydkę" z kolanem napinowałem i połączyłem przy pomocy odcinka drutu ze spinacza. Po paru kombinacjach model nabrał w końcu trochę "życia" i TAG "spaceruje" sobie teraz po ruinach, być może patrolując pole bitwy, wypatrując potencjalne cele, gotowy do natychmiastowego otwarcia ognia.

Akhađ aka Aeth







## Yu Jing Tiger Soldier by Przemo

Jako że tematem głównym numeru są armie Ju-jing i PanOceania to pokusiłem się o napisanie krótkiego artykułu o tym jak to malowałem figurki do armii Ju-Jing. Figurki malowane były na zamówienie - dokładniej - dla Lehto. Poprosił mnie zastosowanie stonowanej kolorystyki, łączącej zielenie, biele, błękity i szarości. Oczywiście metale miały być malowane techniką NMM, podstawki natomiast w stylu Urban w odcieniach szarości. No więc do roboty!

1. Krok pierwszy - opoliwałem wszystkie linie odlewów (moldlines), sklepiłem figurkę, załatałem wszelkie ubytki masą modelarską (green stuff), przykleiłem do podstawki piasek i kawałek plasticardu (imitujący kawał blachy).

2. Nałożyłem podkład używając czarnej farby w sprayu. Figurka będzie dość ciemna więc czerni jest w tym wypadku najlepszym wyborem. Wszelkie elementy których nie pokrył spray poprawiłem pędzelkiem.

3. Czas na malowanie szarości. Większość pancerza oraz elementy metalowe będą właśnie w tym kolorze. By pomalować strój, nakładałem coraz jaśniejsze warstwy farby, zaczynając od czerni. Elementy metalowe pomalowałem na szaro, a miejsca w których odbija się światło mocno rozjaśniłem dochodząc prawie do czystej bieli.

4. Następnie pomalowałem jasne elementy. Najpierw pomalowałem je całkowicie na biało, aby były naprawdę jasne. Potem nałożyłem równą warstwę Rotting Flesh. Rozjaśniałem ją kolejnymi barwami:

- Bleached Bone
- Bleached Bone + Skull White (dodając coraz więcej Skull White do mieszanki)
- Skull White.

5. Pomalowałem zielenie. Użyłem następujących kolorów:

- Dark Angels Green
- Dark Angels Green + Bleached Bone (dodając coraz więcej Bleached Bone do mieszanki)

6. Czas na szczegóły: błękity i brązy.

Brązy:

- Scorched Brown
- Bestial Brown
- Snakebite Leather

Błękity:

- Stormy Blue (z palety Vallejo Games color)
- Stormy Blue + Skull White (dodając coraz więcej Skull White do mieszanki)

7. Została mi do pomalowania jedynie podstawka. Malowałem ją szarościami zaczynając od Chaos Black i dodając coraz więcej Skull White.

Fotografie nie są najwyższej jakości bo zdjęcia robiłem na szybko, w czasie malowania figurki. Jestem dopiero początkującym malarzem ale chętnie odpowiem na wszelkie pytania.

Proszę kierować je na: [przemek.walega@wp.pl](mailto:przemek.walega@wp.pl)







Yu Jing Tiger Soldiers, Ninja Sniper i Yaokongs by Przemo





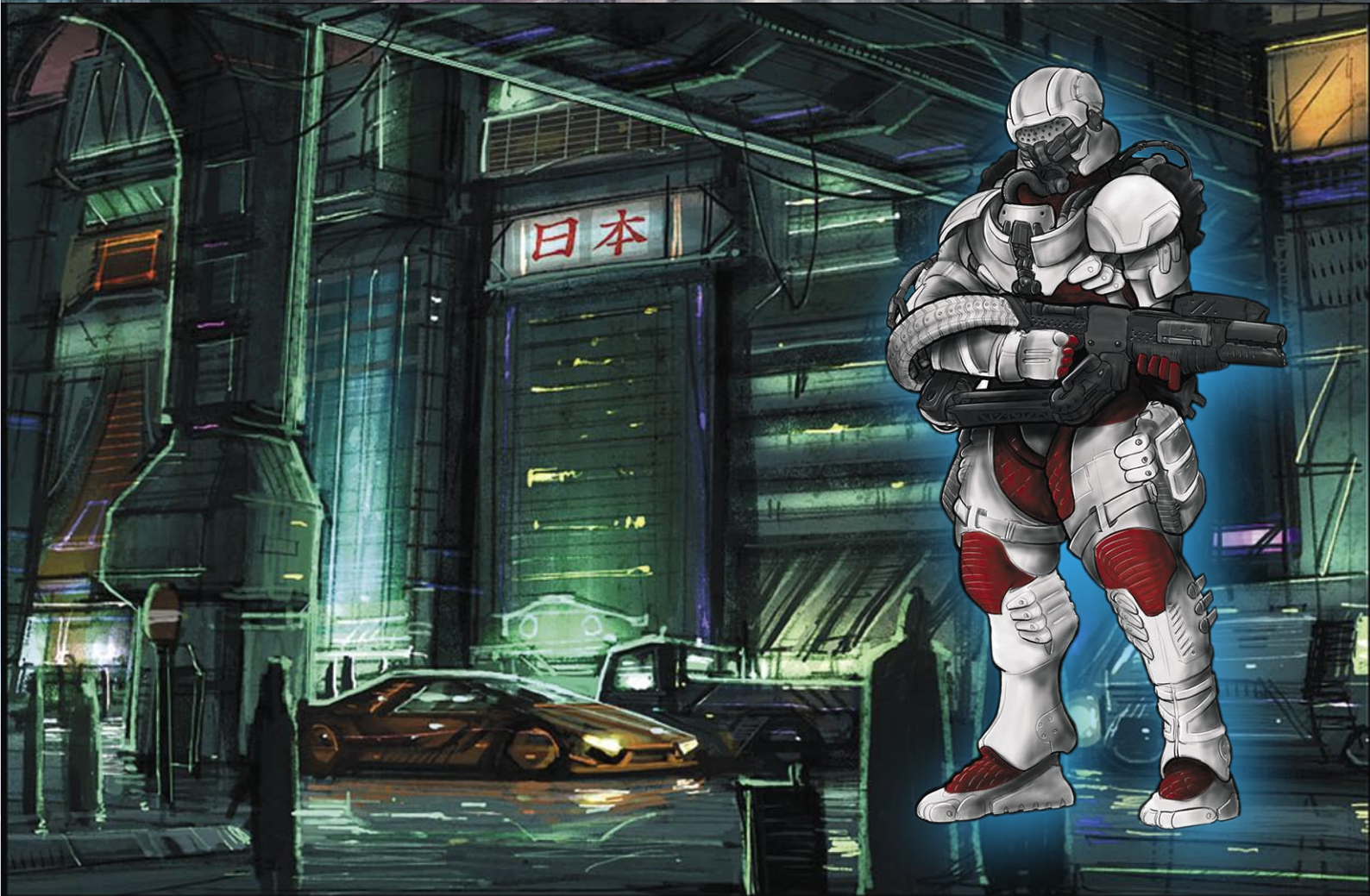


## Inspiracje

Przykładowe tereny walk w Infinity. Tutaj zdjęcia stołu ludzi z Hiszpani, dzięki uprzejmości Yasbira / Bibliotek Files - esp./eng. e-zine Infinity









Force Warrior - US Army project



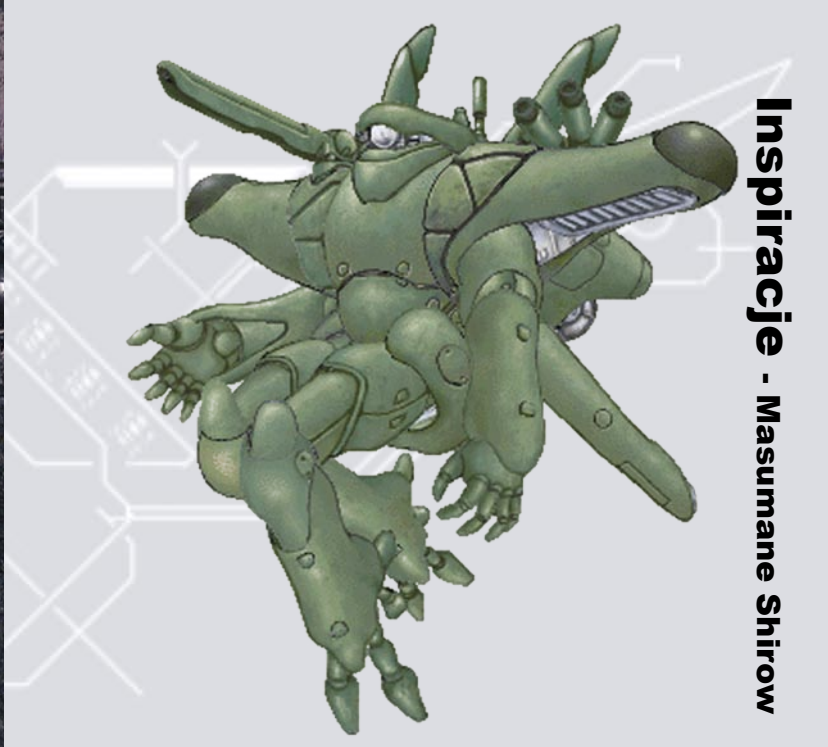










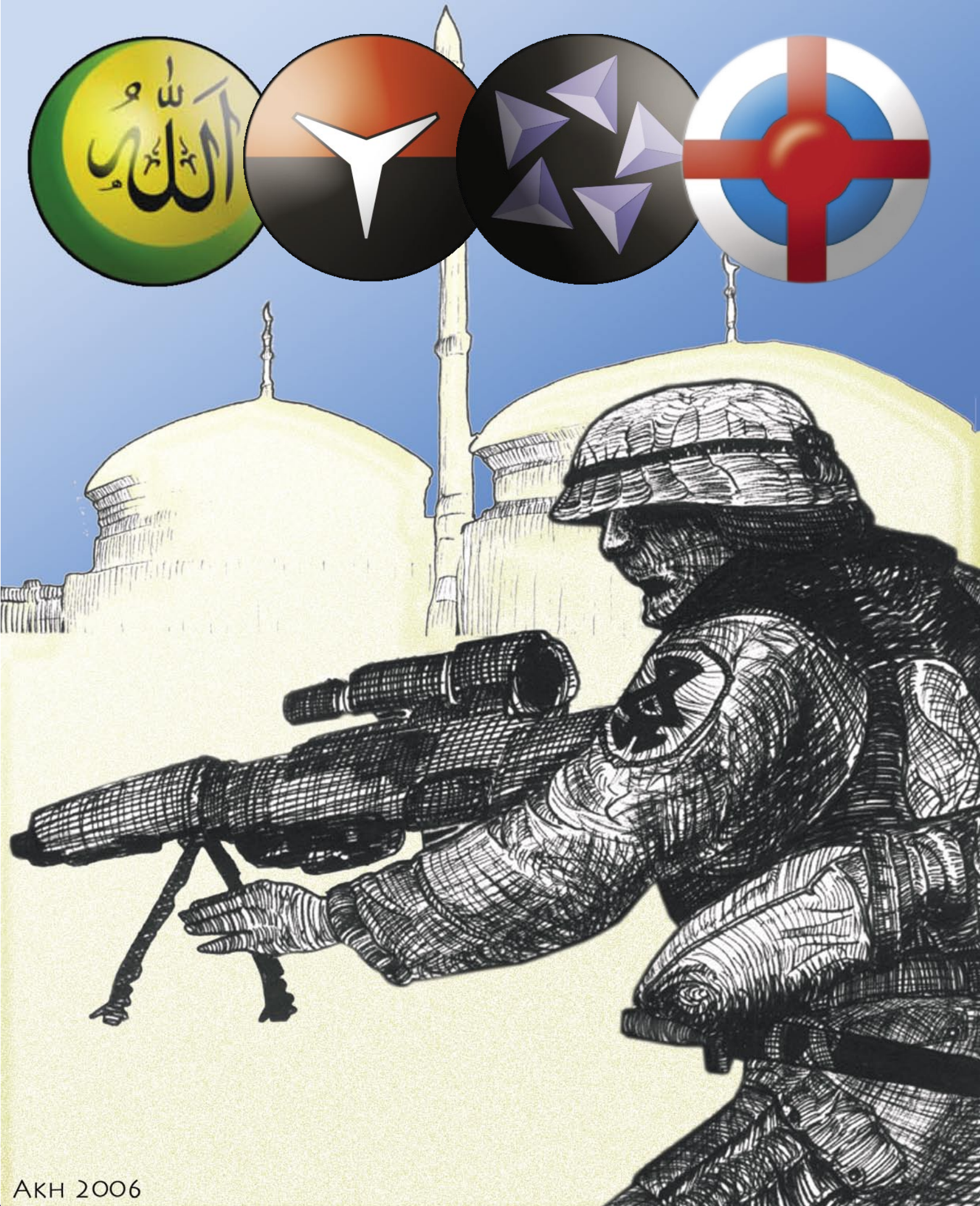


Masumane Shirow



Masumane Shirow





AKH 2006

**W następnym numerze m.in.:  
HAQQISLAM, NOMADS, COMBINED ARMY, ARIADNA**