

Nasze audycje



Polecamy



Ostatnie komentarze

[Folko](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[Geko](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[konev](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[yosz](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[Michał Stajszczak](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[Veridiana](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[wicked](#) o [Cywilizacja: Poprzez Wieki – samouczek \(cz.1\)](#)

[Filippos](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[Nataniele](#) o [Spiel Des Jahres 2011](#) rozdane

[yosz](#) o [King of Tokyo – film klasy B na planszy](#)

Wkrótce....

Ygddrasil (Tycjan)
 Labirynth (Veridiana)
 Automobile (Odi)
 Loch Ness (Scheherazade)
 Hoop (Scheherazade)
 Auto (Scheherazade)
 Titanic (Scheherazade)
 The Resistance (WRS)
 Troyes (Folko)
 Letters from Whitechapel (Squirrel)
 Alien Frontiers (yosz)



Antywirus – wirusologia stosowana

[scheherazade](#) (7:00 poniedziałek, Czerwiec 27, 2011)



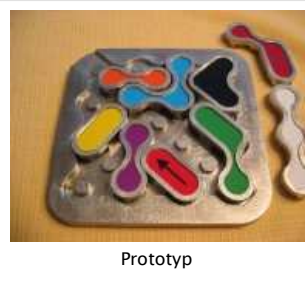
Początków wirusologii można się doszukać w starożytności, czego dowodem jest pisany dokument sprzed około 1400 r. p.n.e. znaleziony w Memfis (stolica starożytnego Egiptu), a pokazujący człowieka z objawami poliomyelitis. W Chinach już przed rokiem 1000 p.n.e. rozpoczęto pierwsze próby szczepień ochronnych przeciwko ospie. Punktem zwrotnym w badaniach wirusów było wprowadzenie w 1925 r. metody hodowli komórkowych i namnażania w nich wirusów, oraz skonstruowanie w 1939 r.

pierwszego mikroskopu elektronowego. Współcześnie naukowcy wiedzą bardzo dużo na temat wirusów, metod ich namnażania, mechanizmów obronnych organizmów. Wszystko to jest bardzo skomplikowane, a zagłębianie się w podręczniki dotyczące wirusologii molekularnej wolę zastąpić rozwiązywaniem bio-logicznej łamigłówki. Stawiam hipotezę, że Antywirus z serii SmartGames, nie może być tak skomplikowany, jak przeciwwirusowe mechanizmy obronne gospodarza. Chociaż... Czas więc na jej weryfikację.

Łamigłówka Antywirus została wydana w 2009 r., a dzięki wydawnictwu Granna doczekała się również polskiej edycji. Na świecie zdobyła kilka nagród m.in. belgijską „Fun Award” w 2010 r., oraz amerykańską „Best New Puzzle of 2011” przyznaną przez Games Magazin w grudniu 2010 r. Antywirus został zaprojektowany przez znanego holenderskiego projektanta łamigłówek przestrzennych Oskar’a van Deventer, a inspiracją były puzzle z przesuwanymi elementami oraz łamigłówka Rush Hour. Tak też w kwietniu 2003 r. powstał pierwszy szkic koncepcyjny, zaś w sierpniu prototyp. Współpraca z James Stephens'em przyniosła pierwsze zadania, które w późniejszym czasie zostały rozwinięte. Selekcją i testowaniem zajął się sam Raf Peeters.

Budowa wirusa.

Seria SmartGames przyzwyczaiła mnie do wysokiej jakości swoich produktów. Właściwie nigdy nie miałam zastrzeżeń związanych z wykonaniem łamigłówek, czasem tylko ponarzekęłam na zbyt cienkie kartki w książeczkach z zadaniami, szczególnie w tych, które przeznaczone były dla dzieci. Antywirus nie odbiega od standardów jakości. Elementy są wykonane bardzo precyzyjnie i estetycznie. Książeczka z zadaniami jest wydrukowana na grubszym papierze, co czyni ją trwalszą. Chwała wydawcy za to! W skład łamigłówki wchodzi: plansza, wirus w kolorze czerwonym i 11 molekuł, instrukcja i mała torba przydatna w podróży. Uwagę przykuwają wszystkie elementy, ale zacznę od planszy. Podzielona jest ona na 25 pól przy wykorzystaniu falistej powierzchni – wygląda to jak ośnieżona kraina wypełniona wzgórzami i dolinami. Taka forma ma bardzo duże znaczenie w trakcie rozwiązywania zadań, ponieważ umożliwia płynne przesuwanie ruchomych elementów (wirusa i 9 molekuł), bez konieczności ich wyciągania z



Prototyp



Plansza

Wyszukiwanie

TEKSTY KOMENTARZE

Dla początkujących

Trafieś tutaj, bo zainteresowały Cię gry planszowe? Coś słyszałeś, gdzieś widziałeś, że są takie gry, i że są fajne. A może nawet grałeś już u znajomych? Świetnie – tutaj dowiesz się od czego zacząć...

[Parę słów na początek](#)

[Gdzie grać?](#)

[Gdzie kupić?](#)

Archiwum

Wybierz miesiąc

Szybkie Newsy

Create an account or [log in](#) to see what your friends like.

Games Fanic on Facebook

421

Games Fanic
 Karta promocyjna do Dominiona rozdawana na konwencie Origins Game Fair (USA, 11.06). Tera ma być podobno dostępna w różnych językach. Nie wiadomo, czy w polskim również.



Facebook social plugin

Patronujemy



[Antywirus – virusologia stosowana](#)

[King of Tokyo – film klasy B na planszy](#)

[Roma – Feld, mieszczuch od kości](#)

[Pluszaki rozrabiaki – opowieści z podróży](#)

[IQ-Twist – zakrecona łamigłówka](#)

Ostatnie rzut okiem

[Eclipse – czy będzie zaćmienie?](#)

[Neuroshima Hex – doskonałe made in Poland](#)

[Przez Pustynie – gra niedokończona](#)

[Chaos i Bottle Imp](#)

[Letters from Whitechapel – wspomnienie dobrze wykonanej pracy](#)

Nadchodzące imprezy

[Saturday Night](#)

[Boardgame 2 lipca 2011, Bydgoszcz](#)

[Spotkanie nad planszą 2 lipca 2011, Szczecin](#)

[Festiwal GRAMY 5-6 listopada 2011, Gdynia](#)

Nagroda Gra Roku

Gra Roku to najważniejsze branżowe wyróżnienie przyznawane dla najlepszej gry planszowej wydanej w Polsce w roku ubiegłym.



[Więcej informacji](#)

Nagrodę Gra Roku 2011

otrzymała gra [Boże](#) [Igrzysko](#) (Phalanx Games Polska).



Wyróżnienie Graczy w publicznym głosowaniu przypadku grze [Warhammer: Inwazja](#) (Wydawnictwo Galakta).



ruch tylko ukośny w 4 kierunkach. Plansza posiada również jedno otwarte naroże, przez które można wysunąć wirusa lub fragment molekuly. Powierzchnię planszy można zmniejszyć dwoma molekułami (pojedyncze, białe, okrągłe elementy), które nie można przesuwac.



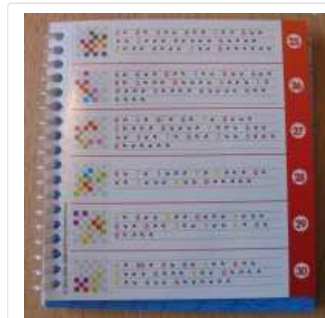
Zapakowane



Odpakowane

Patrząc na wygląd ruchomych elementów przypominają mi się lekcje biologii dotyczące wirusów. Wirion, czyli aktywna jednostka wirusa, jest zbudowany zasadniczo z dwóch elementów: płaszczka białkowego (kapsydu), okrywającego najważniejszą część – kwas nukleinowy. Spójrzcie jak wygląda nasz wirus: biały (kawa) otoczka wokół czerwonego wnętrza. Kolor czerwony to energia, rozbudzenie, w negatywnym znaczeniu to agresja. Świetnie pasuje do tematu. Pozostałe molekuly mają inne, przyjazne dla oczu barwy. Wszystkie wykonane są w taki sposób, aby idealnie wpasować się do pośladowanej planszy. Dodatkowo każda molekula podzielona jest na kilka części – o kształcie kolistym i w formie zagłębienia. Kolejny świetny patent. Wystarczy dobrze umieścić palce w tych zagłębieniach by płynnie przesunąć elementy po planszy. Molekuly mają różne kształty, są też różnej długości, więc efekt przesuwania też jest różny. Wszystkie wspomniane przeze mnie elementy są na tyle duże, że nie męczą wzroku, tak jak było to w przypadku łamigłówki IQ-Twist. Zadania standardowo podzielone są na stopnie trudności – w Antywirusie dostajemy 60 zadań podzielonych na 5 stopni: starter, junior, expert, master, wizar. Rozwiązania są zebrane na końcu instrukcji w formie opisu: numer molekuly, kierunek i ilość ruchów.

Mechanizmy obronne.



Mechanizmy obronne

W opisie elementów używam słowo „molekula”, która nie pojawia się w polskim wydaniu. Tylna część pudełka sugeruje, że wszystkie ruchome elementy to wirusy! Mając na uwadze cel gry, czyli usunięcie czerwonego wirusa przez otwarte naroże planszy oraz pobieżną znajomość biologii, nie mogę zgodzić się z tym stwierdzeniem. Mechanizmy obronne organizmów przed wirusami są bardzo skomplikowane i na pewno nie odbywają się przy udziale innych wirusów. Owszem, są znane przypadki bodające 3 wirusów, które do namnażania się potrzebują obecności innych wirusów, hamując w ten sposób ich replikację, jednak same się nie niszczą. W związku z tym w naszej grze jest jeden wirus, a pozostałe ruchome elementy to molekuly, będące odpowiednikami substancji obronnych organizmu. Wróćmy do samej mechaniki usuwania czerwonego wirusa. W zadaniach jest używana zmienna ilość molekuly – wraz z wirusem jest ich od 3 do 7, różne kształty, ruchome i nieruchome bądź tylko ruchome molekuly. Maksymalna ilość zakrytych pól wynosi 16 – w tym przypadku pozostaje tylko 9 pól umożliwiających ruch. Im więcej wolnej przestrzeni, tym rozwiązanie jest łatwiejsze. Zadanie polega na takim manewrowaniu molekułami, aby stworzyć wirusowi wolną drogę do otwartego naroża planszy-komórki. Wcześniej wspomniałam, że ruchy wykonuje się bardzo płynnie. Gdy przesuniemy elementy w nieodpowiednim kierunku, ale zgodnie z zasadami, nasze ruchy możemy cofnąć bez żadnych konsekwencji. Okazało się, że w porównaniu z komputerowo wyliszonymi ruchami, dla danego zadania, liczba moich ruchów była za każdym razem nieporównywalnie wielka. Jako ciekawostkę podam, że ilość ruchów waha się od 11 do około 130.



Warszawskie spotkania z grami



Artykuły

Wybierz kategorię

Polecamy

[BoardGameGeek](#)

[Gramajda](#)

[Gry Folko](#)

[Kraina Gier](#)

[Planszoholik.pl](#)

[Planszolandia](#)



Czas rozwiązania: 7 sek



Czas rozwiązania: wstyd się przyznać

Zadania z poziomu starter rozwiązywałam w czasie poniżej 40 sekund, przy kolejnych poziomach czas się wydłużał. Zadania z poziomu ekspert rozwiązywałam średnio w ciągu około 2 minut. Jednak już na tym poziomie pojawiły się zadania, które były trudne. O kolejnych poziomach wolę nie mówić, bo czas rozwiązywania zadań jest moocno wydłużony. Szczególnie na poziomie wizar. Rozwiązywanie zadań jest sprawą subiektywną. Każdy robi to inaczej i z inną szybkością. Czas mierzyłam tylko z ciekawości, choć na ostatniej stronie instrukcji jest miejsce na jego notowanie. Warto przed rozwiązaniem każdego zadania poświęcić chwilę na analizę: gdzie przesunąć molekuły, co jako pierwsze ruszyć, czy można przesunąć całą grupę molekuł (ruch dozwolony). Jeśli są obecne na planszy nieruchome elementy, trzeba pomyśleć którądy da się wyprowadzić wirusa, jak ograniczają one ruchy pozostałych elementów, szczególnie tych dużych.

Czy warto zostać wirusologiem?

Ze wszystkich łamigłówek z serii SmartGames, które rozwiązywałam, najbardziej podoba mi się właśnie Antywirus. Nie tylko mnie. Tematyka pasuje do mechaniki, elementy są świetnie wykonane, techniczne rozwiązanie sposobu przesuwania elementów jest rewelacyjne. Zadania rozwiązuje się z ogromną przyjemnością, nie męczą, wciągają. Gdy rozwiązanie danego zadania jest trudne, człowiek nie zniechęca się. Nie zdarzały mi się nawet momenty frustracji. Lekko – przyjemnie, ciężko i też przyjemnie. Ta łamigłówka jest bardzo dynamiczna, nie ma w niej czasu na nudę, jest tylko ciężka praca głowy i rąk. Dzięki niej poprawia się myślenie logiczne, spostrzegawczość, wyobraźnia. Dlatego jest dobrym narzędziem wspomagającym dla starszych dzieci (według zaleceń od 7 roku życia), oczywiście też dla dorosłych. Z pełną świadomością twierdę, że jest to rewelacyjny pomysł na spędzanie wolnego czasu. I jakże twórczy!



I stałam się wirusologiem

Z ciekawości zaglądnęłam do „Podstaw wirusologii molekularnej”. Próbowałam przeczytać rozdział o mechanizmach obronnych organizmów przed wirusami i uznałam, że jest to tak skomplikowane, że wolę szukać rozwiązań do zadań z poziomu wizar. Przy którymś zadaniu z tego poziomu wróciłam do... czytania. Jak mam więc potwierdzić moją hipotezę?

Lubię to!

Lubiane
przez 4

Ogólna ocena:



Złożoność gry:



Oprawa wizualna:



Dziękujemy dystrybutorowi – firmie Granna – za przekazanie gry do recenzji.



Temat **recenzje**

dodajdo

+ utop w Bagnie

Tagi: [Antywirus](#), [Granna](#), [Oskar van Deventer](#), [Smart Games](#)

2 komentarze

1. **Furan** 22:33, Czerwiec 27, 2011

Świetna recenzja (mimo, że boli mnie jakoś używanie słowa molekula – wobec czegoś innego niż cząsteczki chemicznej, ale to już wina osłuchania się).

A jak wypada w porównaniu do Titanica?

2. **scheherazade** 00:00, Czerwiec 28, 2011

W wersji anglojęzycznej używają właśnie słowa molekula i jest ono bardziej trafne od określenia wirusy. Na wyobraźnię przeciętnego człowieka też lepiej działa ten wyraz (coś małego i związanego z chemią) niż np. interferon, kinaza białkowa, cząsteczki dsRNA i inne tajemnicze nazwy z mechanizmów obronnych.

A co do Titanica – za 2 tygodnie będzie recenzja, więc proszę o cierpliwość.

Napisz komentarz

Musisz się [zalogować](#) aby umieścić komentarz.

Więcej tekstów

Następny tekst: [Rekiny Biznesu od G3](#)

Poprzedni tekst: [King of Tokyo – film klasy B na planszy](#)