

Matthijs Holter's review of *Continuum: Roleplaying in the Yet* from the Norwegian gaming magazine *Imagonem*, #25, September 2002, pp. 48-49. (Google Translate in English follows.)

CONTINUUM

Roleplaying in the Yet

David Fooden, Chris Adams, Barbara Manui

Aetherco/Dreamcatcher Multimedia

Joss, nok et tidsreise-rollespill. Dette er en genre som det stadig pipler ut nye produkter i, selv om den aldri har vært noen stor kommersiell suksess. TimeLords, Time Master, Time & Time Again, Timeship - alle kom, fantes, forsvant vel etterhvert. Forfriskende, forresten, at man ikke lenger er nødt å bruke "T"-ordet i tittelen på tidsreisespill!

Så wuzzup med dette spillet? Har man reist til 1600-musketer-Frankrike og 2300-cyberpunk-USA et par ganger, har man vel liksom gjort det, uansett om man er toffe kommandosoldater eller ofre for tidsstrømmens tilfeldigheter.

Continuum gjør noe nytt, og de gjør det i tillegg bedre enn de andre. For å ta det essensielle med en gang: Tidsreise-paradokser har alltid vært et problem i tidsreisespill. De fleste løser det ganske enkelt ved at spillerne ikke har kontroll over hvor ("når"?) de drar; de blir sendt til en tidsperiode med et spesifikt oppdrag. Slik slipper man å treffe seg selv, lage uendelig mange kloner av seg selv, ufrivillig gjennomgå samme subjektive tidsperiode flere ganger når kloner som har 1 sekund alderforskjell samhandler i timesvis, osv. Dette har alltid vært et overtydelig, men akseptert virkemiddel.

I Continuum overlates dette til spillerne. Det er faktisk bare slik det er. Så snart man begynner det å dukke opp frag, fragmentering av personligheten. Man sliter med å forstå virkeligheten, og kan ende opp i et slags eksistens-limbo. En sterk motivasjon for å passe på hva tollene driver med: som et eksempel viser, kan til og med det å dra tilbake i tiden for å hente en kald öl, være problemfylt. Det å se en yngre versjon av seg selv do, er virkelig trobbel.

Det fine med denne løsningen er at den er inkorporert i bakgrunnen. Rollene er - eller blir med - i forskjellige societies som har en felles kodeks for å hindre egen og andres frag. Denne kodeksen må rollene - og spillerne! - kunne utenat. Spillerne - og rollene - har en tidslogg, hvor de skriver ned hvert eneste tidshopp de tar, for å holde rede på hva de for eller siden må gjøre for at ting skal gå opp i opp.

Det tar litt tid å komme inn i denne tankegangen. Men det er helt greit - for det er selvsagt også en del av spillet! Man starter ut som noviser, og får opplæring i hvordan ting skal foregå. Det er alltid folk av høyere rang som kan hjelpe deg, og ikke minst stanse deg hvis du driter deg ut.

Men... det er selvsagt også med en bunke bad guys. Tidsreisere som aktivt forsøker å fucke opp ting for deg. Ingen liker dem, men det er ikke alltid så lett å stanse slike folk...

Boka har en grei og letlest layout. Den er litt norganisert - man begynner gjerne å bruke ord for de er forklart, så man får stadige små "aha!"-opplevelser etterhvert som man leser side hundreogorten og plutselig skjønner hva de egentlig mente på side tolv. Tegningene er meget gode, men fa, og de kunne med fordel fått en annen designer til å ta seg av coveret. Synd, for en dårlig innpakning kan få et bra spill til å knele for det kommer i gang. Dette er lett amatormessig satt ihop, men greit nok.

Systemet er enkelt og greit - skillbasert, bare tre stats, ikke så veldig mye nytt, ikke noe særlig komplisert. Jeg har ikke testet det, men kan ikke tenke meg det byr på noen problemer. Dersom man ønsker seg noe veldig realistisk og kampfokusert, kan man nok med fordel rappe CORPS i stedet.

Boken er godt skrevet. Der er viktig. Det er en glede å lese den; den forsøker ikke å være overdrevent dramatisk, tvert imot er eksemplene troverdige, til tider mundane, og beskrivelsene av hvordan en person treffer tidsreisende og kommer inn i tankegangen er veldig gode. Det oppfordrer til passe realistisk og litt laidback rollespill, ikke noe gung-ho inn-og-skyte-greier, heller ikke HAHAAHAAAAA! Vi skal REDDE VERDEN!

Så alt i alt: vil jeg nok anbefale dette spillet. Det virker veldig bra for kampanjespill, ikke så kult for one-shots. Det er et spill hvor spillerne faktisk godt kan utforske grensene for det mulige, uten å føle at de irriterer og utfordrer spillet. Settingen er med andre ord robust, fordi den er såpass flytende. Jeg digget å lese Continuum, og fikk mange kule ideer ut av spillet.

CONTINUUM

Roleplaying in the Yet

David Fooden, Chris Adams, Barbara Manui

Aetherco/Dreamcatcher Multimedia

Joss, enough one-time travel RPG. This is a one genre that is increasingly trickling out new products, although it has never been a huge commercial success. Time Lords, Time Master, Time & Time Again, Time Ship - all came there, went well after each. Refreshing, by the way, that you no longer need to use a "T" word in the title of tidreisepill!

Did wuzzup of this game? If you have traveled to the 1600 Musketeers of France and the 2300 cyberpunk-USA a few times, you have probably done it somehow, no matter whether one is tough commandos or victims of tidsstrommens tiltfeldigheter.

Continuum do something new, and they do it well better than the others. In order to take the essentials with once Tidsreiseparadokser has always been a problem in time travel game. Most pilots simply

because the players do not have control over how ("when"?) They go, they are sent to a time period with a specific mission. And do not need a hit itself, creating an infinite number of clones of himself, unwillingly undergo the same subjective time several times when the clones with one second age difference interact for hours, etc. This has always been overstated, but the accepted tool.

In the Continuum is left to the players. It's actually just the way it is. So soon as it begins a turn up fragmentation, fragmentation of personlighten. One is struggling with a first virkeligheten, and may end up in a kind of existence-limbo. A strong motivation for a watch on what the customs are doing: as an example shows, even the return of a tilde character for a pick up a cold, etc., be problematic. It a see a younger vesjon of themselves do, is really trouble.

The beauty of this solution is that it is incorporated in the background. The roles are - or join - in different societies that share a common code of a personal and prevent fragmentation. This code Mon roles - and the players! - To heart. Players - and roles - has a time log, where they write down every time they take the jump for a track on what they are for or since Mon do that things should be provided in the.

It takes a little time to get into this mindset. But that's okay - because it is of course also part of the game! You start out as novices, and father training on how things should be pretended. There are always people of higher rank who can help you, not to mention stop you if you fool yourself out. But ... It is of course also a pile of bad guys. Time travelers who are actively attempting a fuck things up for you. Nobody likes them, but it is not always easy said a stop these people ...

The book has a straightforward and easy to read layout. It is a bit Norgani listed - starting like a word they use is explained, it was said the father continued tiny "aha" experiences as you read page hundreogorten and suddenly realize what they really meant on page twelve. The drawings are very good, but fa, and they could have addressed another designer to take care of a cover. Too bad, for a darlig packaging could get a good game to a kneel before it comes in time. This is easy amatormessig set ihop, but fair enough.

The system is simple and easy - skill-based, only three heads of state, did not say much new, nothing particularly complicated. I have not tested it, but can not imagine it offers on some issues. Dersomm one wants something very realistisk and combat focused, you can probably benefit from rap CORPS instead.

The book is well written. There are important. It is a pleasure to read it, it attempts a not to be overly dramatic, on the contrary, the examples believable, at times Mundare, and descriptions of how a person meets time traveler and comes into the mindset is very good. It encourages realisrisk fit and a bit laid back RPG, not a gung-ho in-and-shoot-stuff, not HAHAAHAAAAA! We will save the world!

So all in all, I would probably recommend this game. It works very well for the campaign game, not so cool for one-shots. It is a game where players actually good to explore the limits of the possible, without a feel that they irritate and challenge storyteller. The setting is therefore robust, because it is sapers liquid. I dug a read Continuum, and got lots of cool ideas out of the game.