

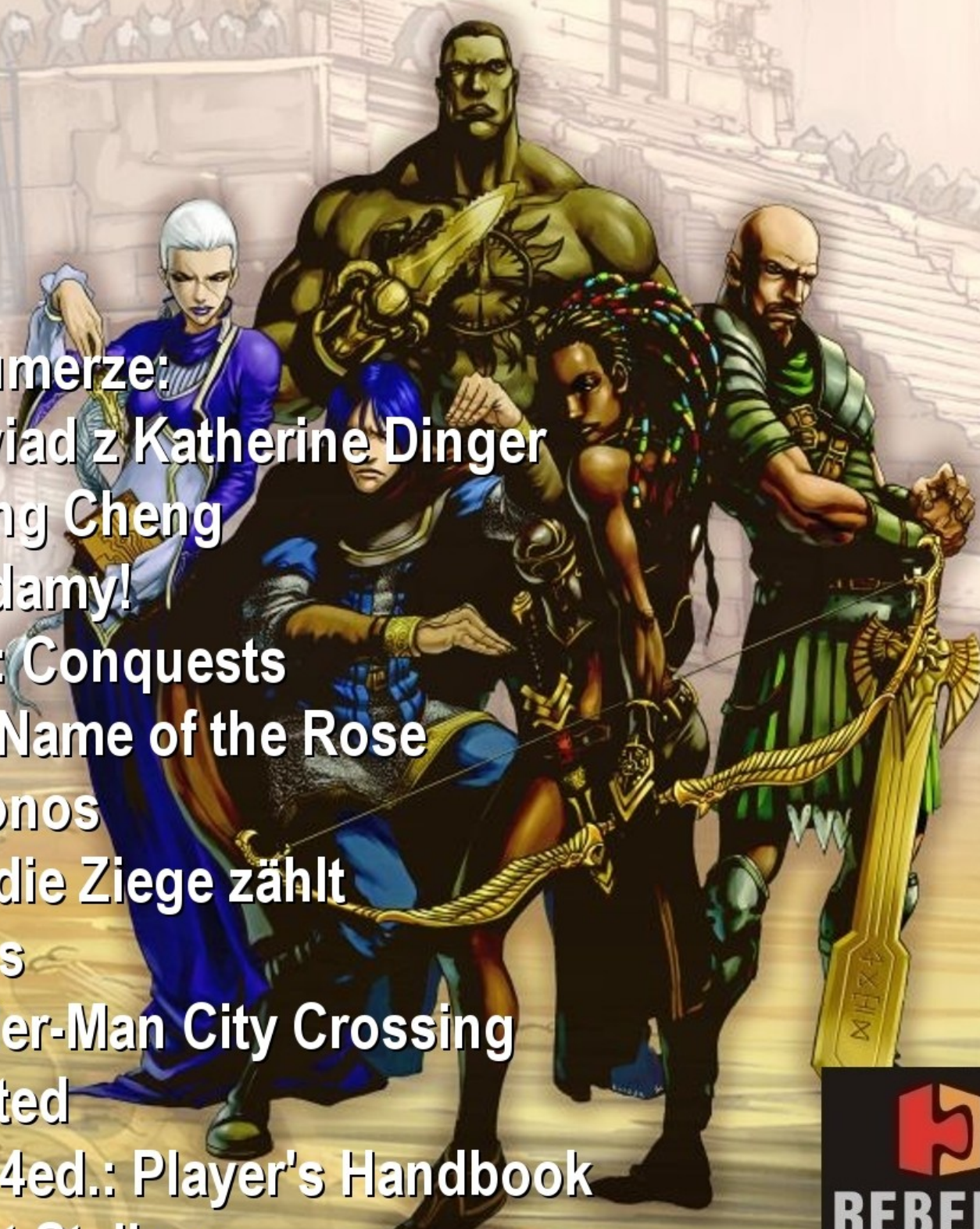


Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 23, sierpień 2009

w numerze:
Wywiad z Katherine Dinger
Chang Cheng
Spadamy!
EVE: Conquests
The Name of the Rose
Khronos
Nur die Ziege zählt
Tyrus
Spider-Man City Crossing
Exalted
D&D4ed.: Player's Handbook
Night Stalkers





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz-Jakubiec

Andrzej 'Ejdzej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Mateusz 'Darcane' Nowak

Michał 'de99ial' Romaniuk

Bartosz 'Finn' Kubera

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres:
sklep@rebel.pl

Wstępniak



Pogoda się zmienia - raz się leje żar z nieba, a raz ulewny deszcz. Podobnie wygląda polski rynek gier - albo posucha albo ulewa. Tylko, że ostatnia posucha trwała kilka lat i gdy w końcu zebrąło się na deszcz, nastąpiło istne oberwanie chmury. Zwłaszcza na rynku RPG - Exalted, Klanarchia, Nowy Świat Mroku, a na horyzoncie Wolsung. Może w końcu światło dzienne ujrzy Bakemono? Zobaczymy, co nam szykuje przyszłość. Mam tylko nadzieję, że po tej ulewie nie nastaną kolejne lata suszy, a polscy Wydawcy - ci młodzi i ci z doświadczeniem - nie spoczną na laurach i od razu wezmą się do dalszej pracy.

Tymczasem wielkimi krokami zbliża się nam rocznica - wraz z przyszłym numerem stukną nam dwa lata. Szmat czasu, zwłaszcza dla takiego periodyku jak RT. Już teraz przygotowujemy dla Was pewne niespodzianki. Jakie? Dowiedzie się już za miesiąc, a póki co oddajemy Wam numer sierpniowy, do którego lektury gorąco zapraszam!

Jak oceniamy

Każdy produkt opisywany na łamach **Rebel Times** poddajemy ocenie według przedstawionego niżej schematu:

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

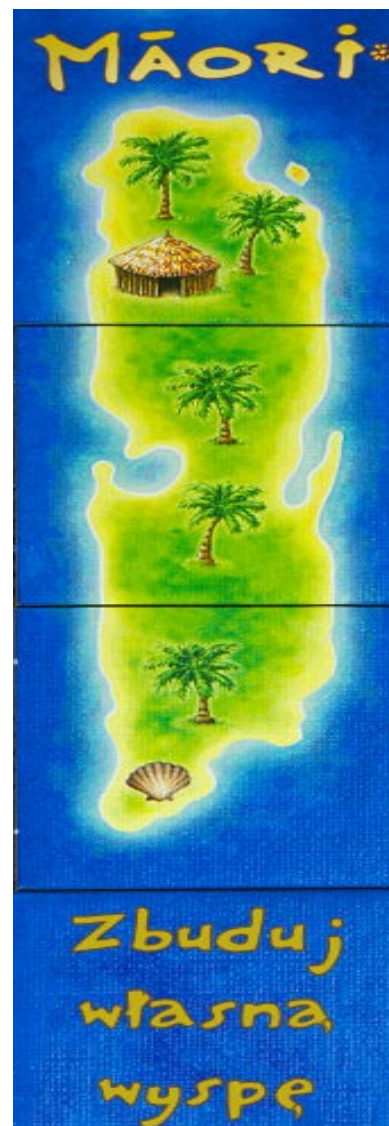
	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
10	w swojej klasie produkt należy do wąskiego grona najlepiej wykonanych	ściska czołówka w swojej klasie, świetnie zrealizowany dobry pomysł	można kupować w ciemno - choćby dla samego posiadania
9	świetne wykonanie, ale mamy drobne zastrzeżenia	bardzo grywalny, dopracowany produkt	prawdziwa okazja, podobne gry są zwykle znacznie droższe
8	dobre wykonanie, choć jest się do czego przyczepić	dobra grywalność, choć mamy kilka drobnych zastrzeżeń	dobra, atrakcyjna cena
7	przeciętne wykonanie; mamy kilka istotnych zastrzeżeń	niezła grywalność, ale mamy kilka istotnych zastrzeżeń	przeciętna cena tego typu tytułów
6	wykonanie rozczarowuje, mamy poważne zastrzeżenia	produkt ciekawy, ale pod wieloma względami niedopracowany	za wysoka, taki produkt powinien kosztować nieco mniej
5	wykonanie poniżej ogólnie przyjętych standardów	jeżeli nawet były dobre pomysły, to zrealizowano je tutaj źle	stanowczo za wysoka, za takie gry płaci się znacznie niższe kwoty
4	słabe wykonanie niewarte swojej ceny	nie sądzimy, byś zechciał zagrać w to więcej niż dwa razy	ponoć są gry, których zakup jest jeszcze mniej opłacalny
3	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorzej wydanego	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorszego	kompletne nieporozumienie; taniej zrobisz to domowymi metodami
2	ściska czołówka najgorzej wykonanych gier świata	podobno istnieje coś gorszego, ale nie spotkaliśmy się z tym	nie bierz tego nawet za darmo!
1	domowymi sposobami dziecko zrobiłoby to lepiej	ściska czołówka najgłupszych i najmniej dopracowanych gier świata	nie bierz tego nawet za dopłatą!

Nr 23, Sierpień 2009

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5 **Dużo czasu spędzam we
własnej głowie**
Wywiad z Katherine Dinger
- 9 **Podaj cegłę...**
Chang Cheng
- 12 **Kto pierwszy, ten gorszy**
Spadamy!
- 15 **Zimna śmierć, gorąca śmierć**
EVE: Conquests
- 22 **Morderstwa w zakonie**
The Name of the Rose
- 26 **Wehikułem czasu
po zwycięstwo**
Khronos
- 28 **Kozi Hazard**
Nur die Ziege zählt
- 31 **Starożytne wybory**
Tyrus
- 35 **Dachy Manhattanu**
Spider-Man City Crossing

- 38 **Epicki poemat na sesji?**
Exalted
- 44 **Lochy i Smoki raz jeszcze**
D&D4ed: Player's Handbook
- 49 **Oneiros prezentuje:**
Night Stalkers
- 53 **Plany na wrzesień**
czyli: co w następnym numerze?



Wywiad z Katherine Dinger Dużo czasu spędzam we własnej głowie



Katherine Dinger - (pracowała nad Arkham Horror, A Game of Thrones LCG, Call of Cthulhu LCG i wieloma innymi projektami), jest artystką zajmującą się głównie dark fantasy mieszkającą w USA z chłopakiem i trzema kotami. Oprócz grafiki do jej hobby należy także fotografia, gry komputerowe (World of Warcraft i Left 4 Dead są w tej chwili na czele jej listy), gotowanie, odkrywanie rozmaitej muzyki oraz obserwowanie burz z piorunami. Lubi także jeść burritos.



Witam! Na początek chciałbym zapytać o to, w jaki sposób zostałaś malarką? Czy sztuki plastyczne zawsze były Twoją pasją, czy może dopiero rozwinęłaś te zainteresowania w jakimś punkcie swojego życia?

Katherine Dinger: Rysowałam i malowałam odkąd byłam bardzo mała, właściwie to pierwsze zajęcia z olejem i płótnem miałam w wieku siedmiu lat. Grafika komputerowa nie od razu przypadła mi do gustu, ale to też wina tego, że do szesnastego roku życia nie miałam komputera, który byłby w stanie wykonywać cokolwiek dobrego w tej formie. Ale nawet kiedy takie maszyny się pojawiły to sądzę, że pierwszą pracę w Photoshopie wykonałam mając 18, czy 19 lat.

A.S.: Jesteś tak malarką jak i fotografem. Jakich technik używasz podczas malowania – jesteś tradycjonalistką, czy raczej używasz nowoczesnych technik cyfrowych w swoich pracach?

K.D.: W przeciwieństwie do utartego mitu, tak tradycyjna jak i cyfrowa forma pracy są podobne, zwłaszcza w doborze warsztatu. Kompozycja, kolorystyka, dobranie właściwej anatomii – wszystko jest podobne. Tak więc większość artystów tworzących w formie elektronicznej pracuje identycznie jak artyści tradycyjni. No, ale nie da się w tym miejscu nie wspomnieć o ogromnej korzyści jaką jest w technikach komputerowych „ctrl+z”! (śmiech)

A.S.: Na Twojej stronie internetowej można znaleźć mnóstwo wspaniałych prac, osadzonych w tematyce fantasy – co takiego jest w tym gatunku, że jest on tak dobrym tematem do ilustracji?

K.D.: Zapewne nie będzie to zbyt zaskakujące, jeśli powiem, że dużo czasu spędzam we własnej głowie – tak jak wielu artystów. Codziennie mamy do czynienia z szarą rzeczywistością, ale w świecie fantazji wszystko może się wydarzyć. Wiem, że to

brzmi trochę tandetnie (trochę jak hasło kampanii na rzecz rozwoju czytelnictwa wśród dzieci), ale to najprawdziwsza prawda! Mnóstwo radości sprawia mi „ożywienie” czegoś co nie istnieje, po to by inni mogli czerpać z tego przyjemność, dzielić to doświadczenie.



A.S.: A teraz pomówmy o grach – Twoje prace można znaleźć na bardzo wielu grach, tak karcianych jak i planszowych. Jak to się stało, że „zaczepliłaś” się w tworzeniu grafik do gier?

K.D.: Już tak długo to robię, że nawet nie pamiętam jak dokładnie to się zaczęło (śmiech). Ale zapewne było tak jak jest zawsze, mój zleceniodawca się kontaktuje, oferuje pracę przez E – mail. Od czasu do czasu ktoś znajomy także coś poleci.

A.S.: Jaki typ ilustracji jest Twoim ulubionym? Te bardziej w stylu horroru, czy raczej klasyczne fantasy?

K.D.: Szczerze mówiąc, uwielbiam połączenie obu. Kocham dark fantasy. Ale jeśli miałabym jakoś ocenić moje prace, to powiedziałabym, że więcej jest osadzonych w klasycznym fantasy, niż w horrorze.

A.S.: Tworzysz wspaniałe grafiki do A Game of Thrones LCG oraz Call of Cthulhu LCG, I przez to w pewien sposób stałaś się ilustratorką książek którymi te gry są zainspirowane – cyklem „Pieśń Lodu i Ognia”, czy dziełami Lovecrafta. Czy są też inni autorzy, których książki chciałabyś ilustrować?

K.D.: Szczerze, jestem tak zadowolona mogąc ilustrować zarówno „Pieśń Lodu i Ognia” jak i „Zew Cthulhu”, że nigdy nie zastanawiałam się, jakie inne książki chciałabym ilustrować. Ale teraz sądzę, że miałabym mnóstwo radości, mogąc wykonać portrety różnych bohaterów z Koła Czasu, czy cyklu Smocza Lanca.

A.S.: Grasza w World of Warcraft, ale także wielce cenisz klasyczne formy grania – te karciane/planszowe. Czy uważasz, że pewnego dnia gry komputerowe mogą całkowicie zastąpić te klasyczne formy, czyniąc je wymarłym gatunkiem?

K.D.: Nie sądzę, aby tak mogło się stać. Jedną z najważniejszych rzeczy w przypadku gier, powiedzmy stołowych, jest swoista socjalizacja

uczestników. Spotykasz się z grupą przyjaciół, rozmawiacie, jecie jakieś przekąski, gracie w grę. Nie sądzę, by był jakikolwiek substytut spotkania twarzą w twarz ze znajomymi.

A.S.: Podczas pracy nad grafiką do gry – powiedzmy karcianej – czy masz wolność wyboru tego jak taka ilustracja ma wyglądać, czy może dostajesz jakieś instrukcje na temat tego co ma się na niej znaleźć?

K.D.: Mój dyrektor graficzny przesyła mi krótki opis tego co ma się znaleźć na danej grafice, zwykle jest to jedno, dwa zdania. Chociaż, raz otrzymałam całkiem wolną rękę przy tworzeniu portretu postaci (była to Cersei Lannister) i nigdy wcześniej nie miałam tyle radości przy tworzeniu grafiki do karty. Możliwość doboru szczegółów sceny była wspaniała.

A.S.: Nad jakimi grami karcianymi/planszowymi chciałybyś pracować w przyszłości? Czy jest jakaś „gra Twoich marzeń” do której pragnęłabyś tworzyć grafiki?

K.D.: Skoro już wspominaliśmy o mojej miłości do World of Warcraft, sądzę, że chciałabym bardzo, ale to bardzo, ale to bardzo tworzyć jakieś grafiki do WoW – tak karcianego jak i planszowego. Także Magic: The Gathering byłby całkiem fajny do zilustrowania, w końcu jest niesamowicie udaną grą karcianą.

A.S.: Jakich innych artystów, tworzących grafiki do gier planszowych/karcianych, cenisz? Czy masz jakichś ulubionych, których prace cenisz szczególnie?

K.D.: Jednym z moich ulubionych artystów fantasy jest Brom – wiele jego prac jest na kartach do Magic: The Gathering.

A.S.: No i ostatnie pytanie – jeżeli Katharine Dinger mogłaby stać się bohaterką powieści, kim by była i dlaczego?

K.D.: Udzielałam już garści wywiadów i zawsze pytania w nich były cokolwiek nudne i

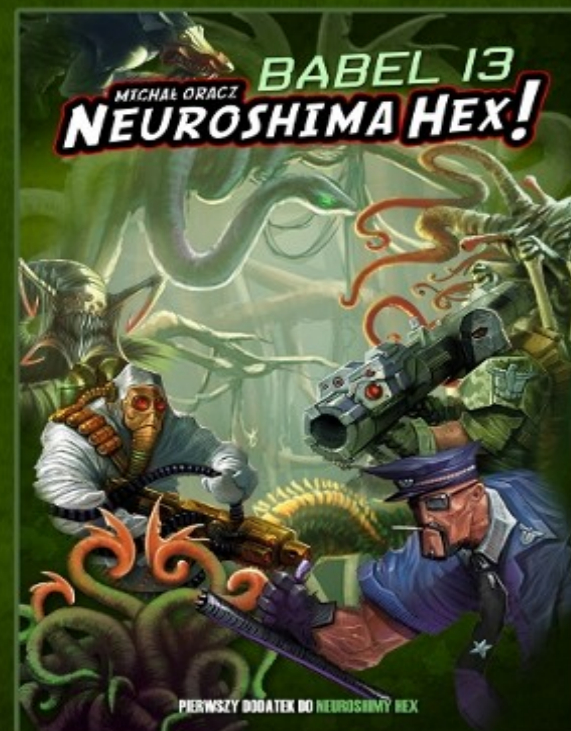
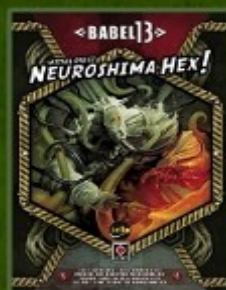
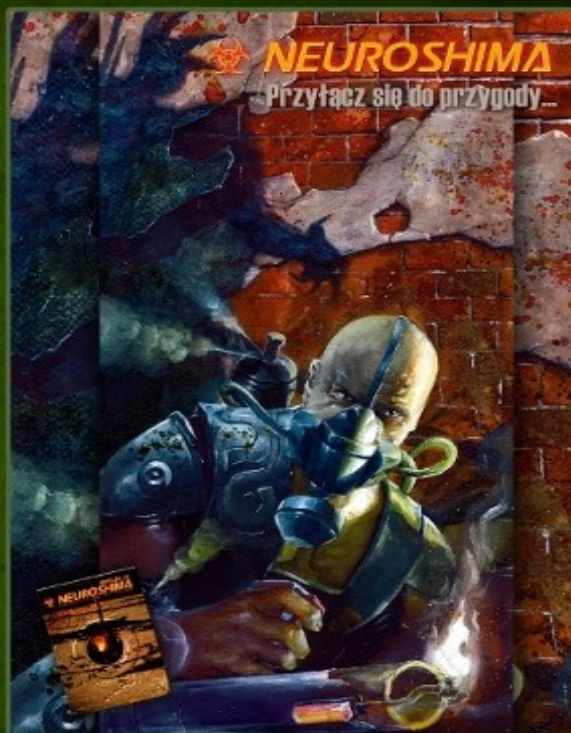
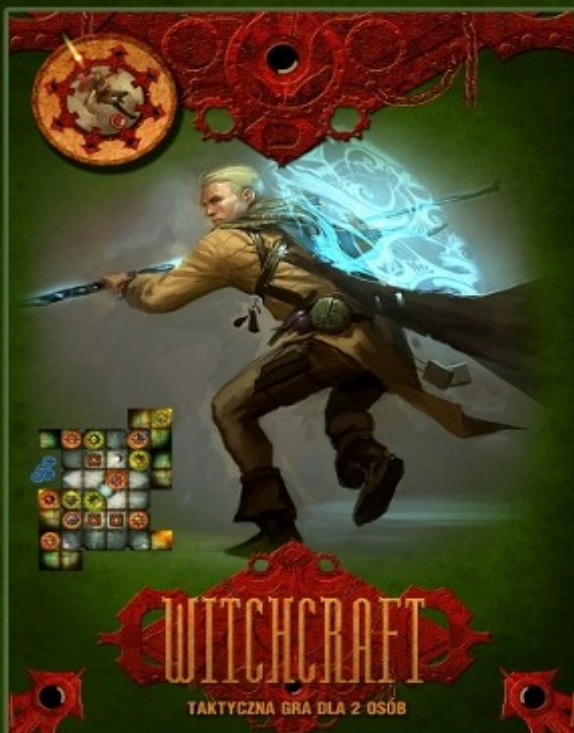
przewidywalne. Twój wywiad za to miał całą tonę ciekawych pytań, co sprawiło, że rozmowa była bardzo przyjemna. To rzekłszy, przyznaję, że ostatnie pytanie jest wisienką na torcie!

Sądzę, że moja osoba w powieści byłaby jakąś starą pustelniczką, która żyje w jaskini z całą masą dziwnych bestii. Lokalni mieszkańcy wymyślaliby jakieś niestworzone, przerażające historie na mój temat, a także utrzymywaliby, że mój dom jest przeklęty. Czyli całkiem jak w moim prawdziwym życiu! Ha ha!

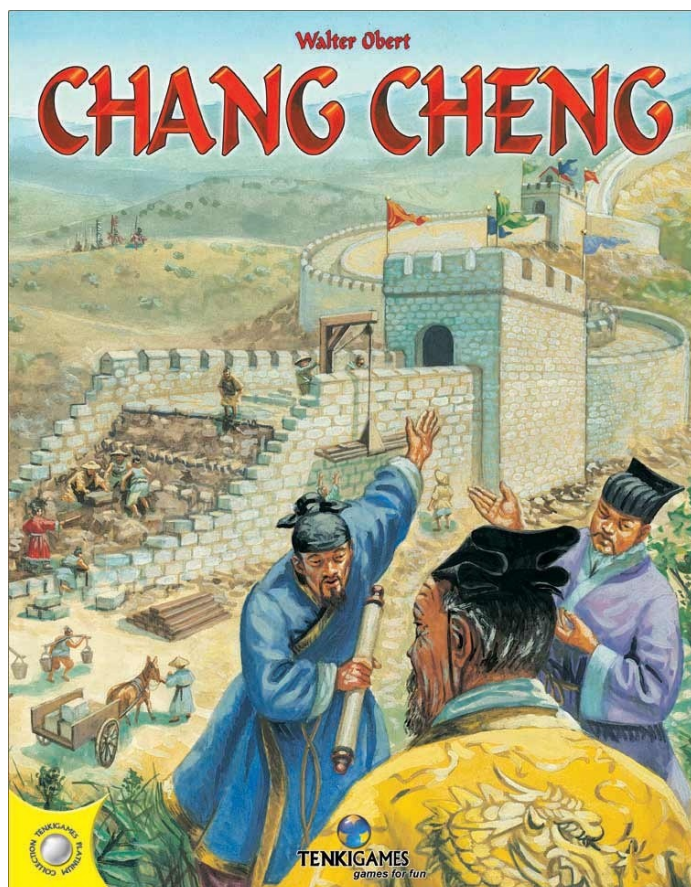




www.wydawnictwoportal.pl



Chang Cheng Podaj cegłę...



Czy marzyłeś kiedyś o tym, aby coś zbudować, ale nie masz smykałki do tego rodzaju roboty? Przeraza cię noszenie cegieł, szpachla i wysiłek fizyczny? Teraz już możesz spełnić swoje najskrytsze marzenia i zostać jednym z budowniczych... Wielkiego Chińskiego Muru!

Wszystko to zaś za sprawą Chang Cheng firmy Tenki Games, który opowiada o obronie chińskich prowincji przed mongolskim najazdem.

Wykonanie

Grę otrzymujemy w estetycznie wykonanym pudełku ozdobionym świetną grafiką. Pierwsze zaskoczenie czeka nas, gdy tylko je otworzymy – wszystkie ruchome elementy (mury, wieże, znaczniki punktacji) zostały od razu posegregowane w woreczki strunowe, a na żetony, które wyjmujemy z wyprasek (ładnie z nich wyskakują, są wykonane z grubej, wytrzymałej tektury) czekają już kolejne opakowania. Jest to świetne, estetyczne rozwiązanie i prawdziwa dbałość o klienta ze strony firmy. Dodajmy do tego jeszcze wypraskę, która mieści wszystkie elementy zestawu i dopełnia bardzo pozytywnego obrazu całości. W pudełku mieszczą się jeszcze plansze (cztery przedstawiające fragmenty Wielkiego Muru i tor punktacji) oraz instrukcja napisana w pięciu językach (kolorowa, przejrzysta, wydana na papierze kredowym i okraszona wieloma przykładami) – Chang Cheng jest bowiem grą niezależną językowo i na żetonach oraz planszy nie uświadczymy żadnych, nawet najdrobniejszych, napisów. Muszę przyznać, że gra od Tenki Games jest jedną z najlepiej wykonanych planszówek, jakie widziałem w życiu. Jak zatem sprawdza się ona w praktyce?

Rozgrywka

Całą zabawę rozpoczynamy od ułożenia obok siebie dwóch z czterech dostępnych plansz (kolejne z nich wejdą, lub nie, w trakcie dalszej rozgrywki) i toru punktacji. Następnie na planszę nanosimy zakryte Znaczniki Zagrożenia (ang. *Threat Counters*), które symbolizują mongolskie siły i modyfikują pod koniec zabawy punkty reputacji zdobywane za prowincję (o wartość od -1 do -4) oraz odkryte Znaczniki Reputacji (ang. *Reputation Counters*), które modyfikują wartość punktową danej prowincji o liczbę od +1 do +4. Następnie kładziemy jeszcze obok planszy karty „Chin” (które posłużą nam później do ewentualnego dokładania do planszy kolejnych segmentów, jeśli uda nam się wyłożyć trzy z nich) oraz rozdajemy każdemu graczowi jego zestaw kart i fragmentów chińskiego muru (6 Kart

Akcji, 14 pojedynczych fragmentów muru, jeden podwójny oraz wieżę). W ten sposób jesteśmy przygotowani do rozgrywki, którą zaczyna najstarsza osoba siedząca przy stole.

Zapewne nasuwa się wam w tym momencie oczywiste pytanie – o co w tym, tak naprawdę, chodzi? Całość zabawy polega na zdobywaniu Punktów Reputacji za poszczególne prowincje. Aby to osiągnąć, należy wybudować w danej prowincji więcej elementów muru niż nasi przeciwnicy. Osoba z największą ich ilością otrzymuje za daną prowincję punkty (w przypadku remisu punkty otrzymują wszyscy remisujący), a ta, która ma ich pod koniec rozgrywki najmniej, wygrywa. Łatwe, proste i przyjemne.



A jak sprawdza się w praniu (czy raczej powinienem powiedzieć „w budowaniu”)? Równie przyjemnie. Gra podzielona została na tury, podczas których każdy z graczy zobligowany jest do podjęcia jednego z pięciu działań – dołożenia na planszę dwóch pojedynczych fragmentów muru (w dwóch

różnych prowincjach), dołożeniu dwóch Kart Akcji (również w dwóch różnych prowincjach), dołożenia jednego fragmentu muru i jednej Karty Akcji w jednej prowincji, dołożenia podwójnego fragmentu muru (od razu otrzymuje za niego Punkty Reputacji w liczbie sąsiadujących z nim chińskich i mongolskich regionów) lub dołożenie wieży (pozwala na zignorowanie Znacznika Zagrożenia pod koniec gry). Prawda, że proste? Każdy z graczy dokłada do planszy poszczególne elementy, a gdy jakiś fragment muru zostanie ukończony, gra przerywana jest automatycznie i podlicza się za niego punkty. Tutaj jeszcze w grę wchodzi karta akcji, które zostały równie prosto i ciekawie rozwiązane. Każdy z graczy ma sześć takich samych kart akcji na ręce, a ich efekty rozwiązywane są na zasadzie starszeństwa – wszystkie ponumerowano od 1 do 6, karta z niższą wartością działa pierwsza,

jeśli w prowincji znajdują się dwie (lub więcej) o takiej samej wartości, kasują się i przechodzimy do rozpatrywania kolejnych. Efekty kart modyfikują głównie wartość punktową prowincji, dodają fragmenty muru przy określaniu, kto wygrał lub pozwalają na odrzucenie Znacznika Zagrożenia z danej prowincji. Ich efektywne wykorzystanie niejednokrotnie decyduje o zwycięstwie, a wraz z kompletowaniem kolejnych prowincji coraz bardziej oczywiste staje się, jakie karty zostały i komu na ręce. Ogólnie zasada ich zagrywania jest prosta – jak najdłużej powinniśmy zachowywać na ręce te z niskimi wynikami,

szczególnie pierwszą z nich, która pozwala nam na skasowanie dowolnej innej Karty Akcji znajdującej się w danej prowincji. Jej właściwe zagranie niejednokrotnie przesądza o zwycięstwie w całej partii.

W momencie, w którym cała plansza została już wypełniona, następuje koniec zabawy poprzedzony odkryciem wszystkich Znaczników Zagrożenia i przyznania graczom określonej liczby ujemnych punktów (otrzymuje je ten z graczy, który wygrał w danej prowincji). I tak wygląda cały przebieg zabawy w Chang Cheng. Gra się weni całkiem przyjemnie, ale jednak pozostaje pewien niedosyt. Grze czegoś brakuje, czegoś ulotnego, być może większego stopnia interakcji pomiędzy graczami? Sprowadza się ona bowiem głównie do dokładania kolejnych klocków muru w ten sposób, aby pokrzyżować plany przeciwnikom oraz do takiego rozłożenia kart, aby ich działanie było jak najbardziej efektywne (robimy to jednak „na czuja”, bowiem wchodzi one na planszę zakryte i nigdy nie wiemy czy ich efekty nie zostaną zniesione przez karty przeciwników). Sytuację poprawia trochę wprowadzenie opcjonalnej zasady, czyli Kart Wydarzeń (ang. *Event Cards*). Jest ich cztery, wykładamy obok planszy dwie z nich, które modyfikują w nieznacznym sposób zasady rządzące rozgrywką – dla przykładu nagradzają dodatkowymi punktami za najdłuższy fragment muru (rozwiązanie znane już z Ticket to Ride).



Trzy grosze na koniec

Chang Cheng to tytuł bardzo dobry. Być może nie wybitny, być może miejscami pozbawiony tego „czegoś”, niemniej stanowiący wspaniałą rozrywkę

dla całej rodziny. Zarówno starsi, jak i młodszy gracze z pewnością znajdą w nim coś dla siebie. Gra nadaje się zarówno jako danie główne planszówkowego wieczoru lub jego pyszna przystawka. Zdecydowanie polecam.



Chang Cheng

ok. 60 min.

12+

2-4

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 **49,95zł**

Komentarz do oceny

Wykonanie: Chang Cheng wydany jest niezwykle solidnie – wydawca dorzucił doń nawet woreczki strunowe! Świetna wypraska, dobrze napisana instrukcja, trwale, dobrze wykonane elementy. Naprawdę trudno się do czegoś przyczepić.

Miodność: Proste zasady i przyjemna rozgrywka wymuszająca nieco główkowania. Szkoda tylko, że grze brakuje nieco interakcji pomiędzy graczami.

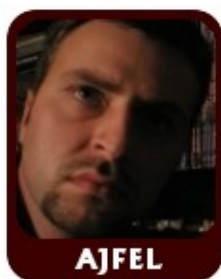
Cena: Za taką cenę, taka planszówka to okazja jakich mało! Nic tylko brać i grać.

Spadamy!

Kto pierwszy, ten gorszy

*Tekst pierwotnie publikowany był
w serwisie Wrota Wyobraźni*

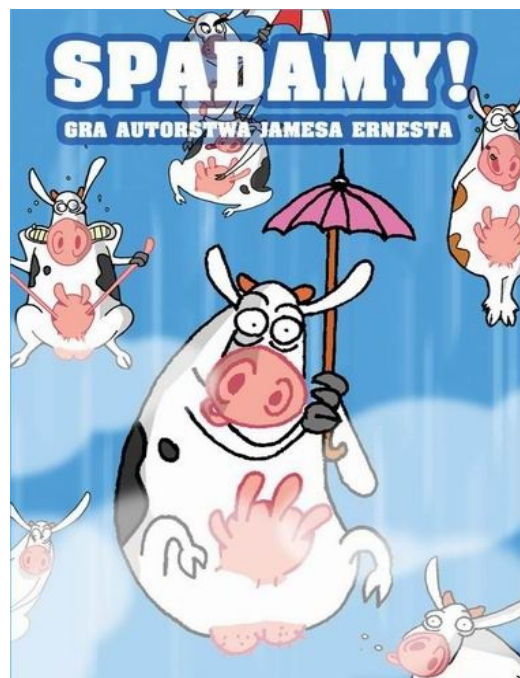
Wszystkie spadamy. I walczymy. Wygra ten, kto uderzy o ziemię jako ostatni. Może to nie jest najlepsze możliwe zwycięstwo, ale tylko takie można wymyślić lecąc w dół.



W tych kilku słowach zawiera się istota szalonej niekolekcyjnej gry karcianej SPADAMY!, której polska edycja pojawiła się na naszym rynku nakładem Wydawnictwa Portal. Cel gry prosty, jak jej zasady – spaść na ziemię później niż pozostali. W odróżnieniu od pierwowzoru, w którym spadali biznesmeni, w polskiej edycji wcielamy się w spadające krowy.

Jak udana jest realizacja tego prostego, zabawnego pomysłu? Wykonanie produktu nie budzi zastrzeżeń. Talię trwałych, elegancko wykonanych, kart zdobią zabawne ilustracje, które wykonał Adam Hammudeh. Pierwsze, co zwraca uwagę, to dosłownie kilka rodzajów kart w wielu egzemplarzach. Powód do rozczarowania? Tylko pozornie. Rozegranie kilku partii rozwiewa wątpliwości: talia do SPADAMY! dostarczy Wam wiele radości i szalonych rozgrywek. Jedna partia z pewnością jednak nie wystarczy, by od razu pojąć o co chodzi i czerpać z gry w pełni. Przyczyna jest prosta: do tego trzeba wprawy, gdyż rozgrywka nie jest podzielona na żadne tury; wszystko odbywa się

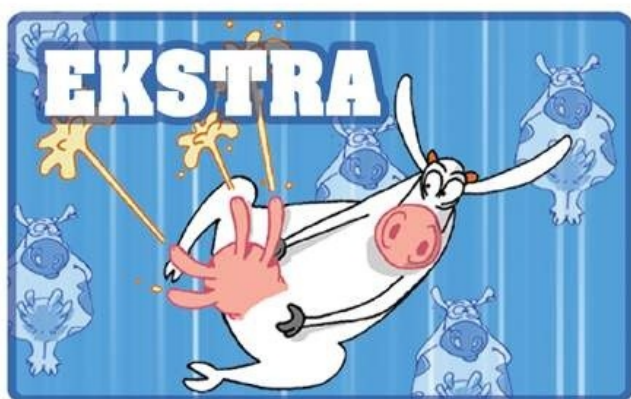
w czasie rzeczywistym! Podczas gry czujesz, że spadasz, zwłaszcza gdy wszyscy dobrze przyswoili sobie istotę zabawy i tempo rozgrywki przyprawia o zawrót głowy.



Jak to działa? W grze bierze udział jeden rozdający i kilku spadających. Celem rozdającego jest umieszczanie odkrytych kart na stosach przed każdym z graczy. Zależnie od tego, jakie karty pojawiają się przed graczem, następują modyfikacje w sposobie rozdawania (np. pominięcie gracza, utworzenie dodatkowego stosu lub przyznanie dodatkowej karty). Rozdający ma za zadanie nadawać rozgrywce tempa i rozstrzygać zaistniałe spory. W tym czasie gracze biorą karty ze stosów i w dowolnym momencie zagrywają je tak, by oddalić od siebie ryzyko otrzymania karty „GLEBA” (która oznacza odpadnięcie z rozgrywki). Wymaga to refleksu i rozwagi, bowiem w ręku można trzymać tylko jedną kartę, po następną (ze swojego stosu) można sięgnąć dopiero po zagraniu karty z ręki.

Karty podzielone są na nakazy i akcje. Dla ułatwienia zabawy różni je kolorystyka, zaś nazwy są duże, żeby nie powiedzieć w klimacie gry: „krowiaste”. Karty nakazu, we wspomniany

wcześniej sposób zmieniają działania rozdającego. Za pomocą kart akcji gracze „spadający” usiłują opóźnić swój upadek (np. przejmując czyjeś nakazy lub przydzielając własne). Do tego w grze występują wspomniane już karty „GLEBA”, których otrzymanie każdy spadający stara się od siebie oddalić (w chwili rozpoczęcia gry, karty te znajdują się na spodzie talii rozdającego). Do tego, mamy jeszcze karty „EKSTRA”, które wzmacniają działanie nakazów i są również ważnym narzędziem opóźniającym zaliczenie „GLEBY”.



Nie sposób opisać przebiegu tej wesołej rozgrywki, tego trzeba spróbować! Tak naprawdę, trzeba zagrać kilka razy by w pełni opanować mechanizm całej zabawy. Wtedy będzie za późno: zabawa w „spadanie” pochłonie Was bez reszty. A z czasem gra robi się coraz bardziej emocjonująca, gdyż jest coraz szybsza (rozdający narzuca tempo, któremu spadający muszą się podporządkować i ratować się przed „GLEBĄ” wszystkimi sposobami).

Instrukcja do gry jest krótka, ale napisana bardzo rzetelnie. Nie brak porad, przykładów i wyjaśnień. Szybko jednak dostrzegamy jedną wadę: wskazane jest, by wzięło w niej udział przynajmniej pięć osób (rozdający i czterech spadających), taki skład zapewnia maksimum satysfakcji, ale nie zawsze mamy pod ręką tylu chętnych. Nic natomiast nie stoi na przeszkodzie, by w „SPADAMY!” wzięło udział więcej osób. Przy sporej grupie można użyć dwóch talii jednocześnie.

Jeżeli lubicie niekolekcyjne karcianki, koniecznie powinniście sięgnąć po SPADAMY!. Oczywiście tylko wtedy, gdy znajdziecie do zabawy odpowiednią liczbę osób. Gra wciąga, dostarcza dużo radości, a jej cena nie jest wygórowana. Świetny pomysł, szalone zasady i gwarantowana poprawa humoru. Nie wiem jak Wy, ja „SPADAM!”.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Talia kart wykonana jest bardzo dobrze. Kolorowe, zabawne ilustracje, czytelne oznaczenia i zadowalająca trwałość. Przy pierwszym kontakcie wrażenie nieco psuje niewielka różnorodność ilustracji w talii.

Miodność: Niesamowity pomysł, szalony, pełen śmiechu przebieg rozgrywki. Jako party-game produkt ten sprawdza się doskonale. Warunek – liczne grono chętnych do zabawy.

Cena: Uczciwa cena, jak na ładnie wykonaną talię kart do przesympatycznej gry.

Spadamy!

 5-10 min.

 10+

 4-10



Wykonanie: 7/10

Miodność: 8/10

Cena: 7/10 33,95zł



Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

WIEDZMIIN Przygodowa Gra Karciana

Pogłoski o śmierci Geralta z Rivii okazały się przesadzone.
Wiedźmin żyje, a świat znów potrzebuje jego pomocy
w starciu z hordami potworów.



Los wiedźmina jest w Twoich rękach!



争米 RICE WARS WOJNY RYŻOWE REISKRIEGE

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna
w realiach XIV-wiecznej Japonii.
Zostań daymio - władcą japońskiego rodu i zmierz się
w strategicznej rozgrywce z żądnymi
zwycięstwa przeciwnikami.



WIEDZMIEN 2

Nowa edycja polskiego bestsellera!
Wszystkiego tu więcej: graczy, kart, rysunków, dodatkowych zasad
oraz przede wszystkim znakomitej zabawy!



Nowe spojrzenie
na wyścigi furmanek!

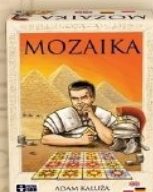
UWAGA
gra zawiera
Beret!



MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca
gra planszowa dla całej rodziny.

Celem gry jest zbudowanie jak
najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki.
Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami pow-
staje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz
przeciwnie.



więcej informacji w internecie na stronie <http://www.kuzniagier.pl/>

EVE: Conquests

Zimna śmierć, gorąca śmierć

Otchłań. Zawsze wtedy pamiętajmy o niej. To co jest tam, wysoko ponad nami, to tylko pustka. A wszystko co czynimy kiedyś w tej pustce zniknie i nikt nawet nie zauważy. Lepiej nie myślcie o tym jeśli nie chcecie zwariować.

Pamiętacie taką grę planszową, pod tytułem Aerotech? Wydana całe wieki temu przez wydawnictwo Encore, była dla mnie i moich przyjaciół obiektem kultu. Jako, że byłem jej posiadaczem, stałem się odpowiedzialny za organizowanie spotkań, opanowanie reguł i grę. Miałem osiem lat. Gra była przeznaczona dla osób powyżej lat dwunastu. A jednak – graliśmy w to! Jakoś udało nam się przejść przez skomplikowane reguły. Na parę godzin, każdy z nas stawał się pilotem własnego myśliwca, transportowca czy Aeromecha.

Gra nie była, mimo ciężkich zasad, wyrafinowana. Ot – na dzisiejsze standardy bardzo dobra gra taktyczna ze skomplikowanymi, ale starającymi się być logicznymi, regułami. Ale miała – i nadal ma – to coś! W zamierzeniu każdy z graczy miał dysponować flotą okrętów, ale w istocie mechanika to uniemożliwiała – po prostu ciągle przekładanie kart każdego okrętu za bardzo męczyło. W końcu każdy gracz prowadził jeden myśliwiec i tworzył jednego pilota. Zabawa była wspaniała!



ARKADY SAULSKI

Otchłań. Zawsze jest to pierwsze skojarzenie, gdy myślę o wszechświecie. Czasami patrzymy w niebo, nocą. Na gwiazdy, w tą czarną, bezkresną otchłań i zastanawiamy się jak daleko trzeba wyciągnąć dłoń by sięgnąć, by dotknąć, zamknąć w

uścisku któryś z tych świecących punkcików?

Otchłań. Czarna, bezkresna pustka – oto czym jest wszechświat. Ilekroć dręczą nas nasze demony, ilekroć bliscy, lub obcy, dostarczają nam zmartwień, ilekroć zastanawiamy się nad naszym żywotem, nad jego sensem...

Ale była w tej grze jedna rzecz, która wyróżniała ją na tle innych gier planszowych. Coś co psuje pewien psychiczny komfort dziecka. Nieuchronność śmierci. W Aerotechu była namacalna. To nie była wesoła gierka o stateczkach w kosmosie, plujących czerwonymi fajerwerkami. Tutaj statki strzelały ostrą bronią, amunicja się przegrzewała i wybuchała, systemy podtrzymywania życia mogły nawalić dusząc pilota, a trafienie w kokpit było najbardziej pożądanym sukcesem w tabeli, zamieniając gwiazdnego asa w upieczoną skwarę lub krwawy strzęp pływający w kosmicznym bezmiarze. Tak więc wczuwając się w role naszych pilotów wiedzieliśmy, że w końcu każdego z nas czeka kres – zimna śmierć, gdy utracimy paliwo i będziemy wieki dryfować w przestrzeni, powoli umierając z głodu i braku powietrza, lub gorąca śmierć, szybka, zadana w rozbłysku laserowego wystrzału.

Grając w Aerotech każdy z nas już na zawsze utracił to młodzińcze, naiwne poczucie własnej nieśmiertelności.

Ale dlaczego o tym piszę? Z bardzo prostej przyczyny! Oto, po wielu latach i po wielu partiach w rozmaite gry „kosmiczne”, wreszcie pojawiła się ta, która w moim umyśle obudziła to dawne, wspaniałe uczucie. Uczucie towarzyszące rozgrywkom w Aerotech. Ta gra to EVE: Conquest.

Zapomnienie i nowy początek

Zapomnieliśmy. Zapomnieliśmy skąd pochodzimy, kim jesteśmy, dokąd zmierzamy. Po Nowym Edenie

zbudowaliśmy nowy świat, a słowo „Ziemia” jest tylko legendą. Każdy z nas jest tylko pyłem w potężnym bezkresie, ale to w tym bezkresie zbudujemy nasze potęgi...

Potężne Imperium Amarr, rządzone twardą ręką, ciągle rozszerza swoje wpływy, połykając kolejne gwiazdy, kolejne światy niczym straszliwy kraken.

Wyznawcy pieniądza z Caldari także nie spoczywają. Z każdym dniem ich potęga rośnie, z każdą minutą zarabiają kolejne tysiące ISK.

Federacja Gallente, szlachetni mężowie, broniący każdym czynem i każdym słowem wolności, pokoju i sprawiedliwości, lecz każdym krokiem i każdym zaanektowanym światem tym wartościom zaprzeczający.



Minmatar – indywidualiści, wolni niewolnicy, Ci, którzy nie zginają karków. Wieki ciemnienia odcisnęły swe piętno – stwardnieli, zmienili się... ale nigdy nie zapomnieli.

EVE: Conquest jest grą planszową z wydawnictwa White Wolf, stworzoną na podstawie doskonałej gry MMO. To już kolejne wejście uniwersum EVE na pole gier „bez prądu” – pierwszym była całkiem udana kolekcjonerska gra karciana. EVE: Conquest

jest tymczasem planszową grą strategiczną. Ale czy wytrzymuje konkurencję z innymi kosmicznymi strategiami? I czy w ogóle godna jest miana gry strategicznej?

Istotne jest także uniwersum – świat EVE nie należy do szkoły Gwiezdnych Wojen, nie ma tu szlachetnych bohaterów i heroizmu. Są za to mali ludzie uwikłani w wielkie interesy i w ich imieniu czyniący, często, wielkie zło. Świat EVE jest okrutny i surowy, po prostu prawdziwy. Jak spisuje się więc jego planszowa adaptacja?



Tools of the Trade

Zacznijmy tym razem klasycznie – od zawartości pudełka. Niestety – na początek będzie bolało. Mianowicie pierwszą rzeczą, którą ujrzymy, jest oczywiście okładka. Proszę mnie źle nie zrozumieć – jest śliczna, ale jest, niestety, screenem z

Zacznijmy od stwierdzenia jednej podstawowej rzeczy – EVE: Conquest jako gra strategiczna osadzona w realiach twardego, space – operowego SF, ma poważną konkurencję w postaci dwóch innych gier: Twilight Imperium oraz Starcrafta. Obie są pięknie wydane gry strategiczne, że tak powiem – pełną gębą. Twilight Imperium budzi podziw monumentalizmem i zarazem denerwuje, przynajmniej mnie, pewnym „przekombinowaniem” zasad. Z kolei Starcraft jest grą strategiczną, przystępną i przyjemną, ale kładącą nacisk przede wszystkim na toczenie batalii i wojen – ekonomii i polityki tam tyle co nic. Ergo – każda z nich posiada coś, czego nie ma ta druga. EVE więc wypada tu bardzo korzystnie. Gra nie jest może tak wielka jak Twilight Imperium, choć oferuje wcale dużo możliwości a jednocześnie można w nią grać tak jak w Starcrafta, jeśli nie lubimy polityki, preferując silną flotę i wojaczkę.

gry komputerowej. Tak jest – twórcom nie chciało się poprosić któregoś ze swych artystów do stworzenia wspaniałej, monumentalnej ilustracji na okładkę wielkiego pudła do EVE. Zamiast tego troszkę podrasowali graficznie obrazek z gry i gotowe. No i gra miała nieszczęście natrafić na mnie: nie cierpię takiego lenistwa. To nie tak, że twórcy nie mieli skąd czerpać grafik, lub by je mieć musieliby zlecać ich tworzenie od nowa (*vide* Battlestar Galactica) – wszak przed ukazaniem się EVE: Conquest od dawna istnieje na rynku pięknie zilustrowana gra karciana. Czy tak trudno opłacić któregoś z rysujących do niej artystów? Nie ładnie panowie – minus za estetykę, już na samym początku.

Na szczęście dalej jest dużo lepiej.

Jest to kolejna gra, w przypadku której nie ma sensu wymieniać wszystkich elementów – wspomnę

więc o najważniejszych. Przede wszystkim – zestaw kilkudziesięciu żetonów, wielkości sztonów do pokera. Zaskakujące, nie sądzicie? Zwykle w przypadku takiej produkcji spodziewamy się jakichś figurek, modeli statków kosmicznych. Nie w EVE – żetony mają swoje bardzo praktyczne zastosowanie, ale o tym za chwilę. Kolejna rzecz to trzy talie kart – pięknie zilustrowanych, choć wiele grafik to przedruki z karcianki. Mi to akurat nie przeszkadza. Karty są całkiem wytrzymałe, ale i tak radzę je pakować w koszulki – będą bowiem w ruchu przez całą grę i po kilku partiach zniszczą się na pewno. Dalej – papierowe żetony. No cóż – tutaj EVE wypada raczej słabo. Żetony są cieniutkie i słabo wykonane – łatwo się zniszczą, nie wspominając już o ich estetyce – są pozbawione grafik, wyróżniając się jedynie kolorystycznie (oprócz żetonu EVE, systemów i Frakcji). Ponadto – karty referencyjne, cztery, po jednej dla każdego gracza – w odróżnieniu od Age of Conan tutaj całkiem przydatne. Ładnie wykonane figurko – żetony baz i fabryk/manufaktur oraz Frakcji (którymi oznaczamy Kalendarz – o czym później) i na koniec plansza, przy której chciałbym się na chwilę zatrzymać.

Plansza jest ogromna i śliczna. Naprawdę robi wrażenie. Z tego co mówi znajomy w EVE: Online grający, układ systemów odzwierciedla ten znany z gry – brawo! Jest przy tym naprawdę wytrzymała, ale mam dwie uwagi. Pierwsza – każdy z systemów ma niedużą grafikę (znów z gry, ale to pół biedy). Troszkę gorsze jest to, że grafiki te przedstawiają fragment przestrzeni kosmicznej i jakieś statki, tymczasem o wiele lepiej by wyglądały ukazując po prostu grafiki planet, systemów, które mają reprezentować (kto pamięta mapę gwiazdną z podręcznika głównego do Fading Suns ten wie do czego piję). No ale może znowu się czepiam, przecież nie wygląda to źle. Druga sprawa – plansza jest lakierowana. Ma to swoje plusy – wylawszy na nią piwo nie ma tak dużego ryzyka zniszczenia, ale... ale wystarczy, że ktoś delikatnie dotknie jej palcem i zostają na niej odciski. Na wieki wieków, amen. Po paru partiach Wasza plansza do EVE będzie wyglądała niczym miejsce zbrodni w Kryminalnych Zagadkach. Dlatego mimo wszystko uznać w tym miejscu muszę wyższą jakość plansz z FFG.

Na koniec coś co doprowadziło mnie do szału. W zestawie z grą otrzymujemy też specjalne kostki (30

sztuk) służących do... nie, nie powiem jeszcze do czego – dojdziemy do tego później. W porządku – same kości są niczego sobie. Problem w tym, że White Wolf dodało do nich, uważajcie – dwie sakiewki!! Tak jest – dwie piękne sakiewki z logo gry! Czy to źle? Według mnie – fatalnie!! Sakiewki są naprawdę zbędne, podnoszą jedynie cenę gry, która i tak jest bardzo, ale to bardzo wysoka! Jest to absolutne mistrzostwo świata w sztucznym podbijaniu ceny gry. Karty referencyjne z Age of Conan to przy tym naprawdę betka! Jestem gotów się założyć, że gdyby nie sakiewki, gra byłaby o 20

złotych tańsza. A przynajmniej, że dla polskiego, często niezamożnego wcale gracza, dwadzieścia



złotych w jednym czy w drugim kierunku to pieniądź jednak nie mały. W porządku, może przesadzam, patrząc jeszcze z perspektywy studenta, ale nawet prezes Orlenu, widząc dwie sakiewki na kości po otwarciu pudełka z tą grą, zadałby sobie pytanie: A właściwie po co mi to?!

No, ale generalnie elementy gry są całkiem ładne. Owszem – przyczepiłem się do paru rzeczy, ale nie jest źle – gra wygląda nieźle, choć Age of Conan nie pobije. Generalnie, jak na taki projekt, to bez rewelacji – chyba wielkość pudła sprawiła, że moje oczekiwania były za bardzo wygórowane. Tymczasem gra jest całkiem ładnie wydana... ale to wszystko. Ani ziębi, ani grzeje (no dobra, sakiewki rozgrzały mnie wcale mocno!).

Zasiądźmy teraz do gry i sprawdźmy jak to wszystko działa.

Action stations, action stations!!!

Celem gry w EVE jest osiągnięcie dominacji w kosmosie, kierując jedną z czterech Frakcji z gry: Gallente, Amarr, Caldari i Minmatar. Dominację osiągamy poprzez zajmowanie ważnych szlaków komunikacyjnych, newralgicznych systemów gwiazdnych, gromadzenie surowców i wojnę. Wszystkie nasze działania są przeliczane na punkty. Ten kto osiągnie najwięcej punktów (zajmując ważne systemy gwiazdne) wygrywa.

Na początek wybieramy miejsce na naszą bazę. I już tutaj pojawia się pierwszy istotny element strategiczny. Zajmując bowiem system, który posiada liczne szlaki gwiazdne, mamy większą szansę na szybki rozwój, ale i przeciwnik może nas zaatakować z wielu kierunków jednocześnie. Z kolei izolując się w małym systemie z trzema szlakami zachowamy bezpieczeństwo, ale i znacząco zahamujemy nasze możliwości ekspansji. Trzeba więc planować na kilka ruchów (lat) naprzód. Potem zajmujemy systemy w pobliżu i możemy zaczynać grę. Naszym celem jest zajęcie wylosowanych na

początku systemów – trzech pod rząd. Ten kto pod koniec gry (ustalany w zależności od liczby graczy) będzie ich posiadał najwięcej – wygrywa. „Koniec” należy tu rozumieć dosłownie – w świecie EVE, koniec gry oznacza bowiem wielki kataklizm, który spustoszy wszechświat i jedynie zwycięzca zdoła przetrwać zagładę.



I tu już pojawia się pierwszy element gry, który uważam za ciekawy – czas. W zależności od liczby grających rozgrywka zajmie nam odpowiednią ilość lat, upływających w świecie gry. Ponadto – sekwencja wydawania rozkazów i ich egzekwowania nie zawsze jest taka sama. Wszystko jest płynne – zmienia się w zależności od tego jakie decyzje podjęliśmy wcześniej. Często gracze aktywni na początku danego roku, będą musieli czekać nic nie robiąc pod jego koniec, ponieważ zużyli już wszystkie surowce, którymi dysponowali. Mimo to w grze nie ma wrażenia bierności, kiedy to bezradnie przyglądamy się jak wróg dziesiątkuje nasze floty i bazy. Gra po prostu jest dynamiczna, pozbawiona niezdolnej statyki.

Kolejnym doskonałym elementem są wspomniane żetony quasi – pokerowe. Jest to bodaj najbardziej praktyczne rozwiązanie w „kosmicznej” grze strategicznej z jakim miałem do czynienia. Każdy żeton oznacza jeden okręt lub agenta. Kładąc nasze żetony jeden na drugim tworzymy flotę, która może składać się nawet z 15 okrętów! Przesuwanie takiego stosu na planszy nie nastrocza żadnych trudności, a jest jednocześnie niezwykle czytelne. Wyobraźcie sobie proszę co by było, gdyby twórcy zdecydowali się wymodelować figurki – przesuwanie ich po planszy byłoby doprawdy wiekuistą karą za grzechy! Co jeszcze istotne, każdy żeton ma na górze wgłębienie w które wkładamy okrągłą figurkę Fabryki, tym samym jeden rzut oka na planszę wystarcza (przy znajomości reguł oczywiście) na to by ocenić siły i infrastrukturę każdej Frakcji. Fabryki możemy budować tylko w tych systemach, które już są okrążone przez inne, należące do nas systemy – tym istotniejszy staje się element planowania. Każdy z graczy musi strzec się, by nie zostawić odsłoniętych flank, a może inaczej – nie pozwolić na przejście przez wroga ważnego korytarza, którym będzie w stanie szybko nas zaatakować. Rewelacja!

Niestety – teraz dochodzimy do piąty achillesowej EVE. Grając na początku byłem zachwycony całą otoczką taktyczną, potrzebą kombinowania, obierania odpowiednich szlaków gwiazdnych, dociągania kart rozwoju lub produkcji i wykorzystywania ich, wreszcie zajmowania wylosowanych systemów (trzech z rzędu, by otrzymać punkty). Do czasu... do czasu, aż mój komandor floty, stacjonującej w systemie Insmother, złożył raport na temat niepokojących ruchów wroga po drugiej stronie gwiazdnego korytarza. Miesiąc później Insmother została zaatakowana.

Walka to najsłabszy element EVE. Jest losowa. Tak, dobrze przeczytaliście – losowa. Tak jak w Age of Conan, a nawet i gorzej.

Wygląda to tak – kiedy dochodzi do bitwy każdy z graczy liczy ile ma w danym systemie okrętów i pobiera tyle kostek (jedna na okręt). Może pobrać kości Ataku, Tarcz (obrony) i Skoku (czyli wycofania się). Jeżeli jeden z grających ma Agentą we wrogiej flocie (to jest szpiega, wystawionego we wrogim systemie wcześniej) może zadać pytanie drugiemu

grającemu, o to czy dysponuje (ma w ręku) kości danego typu. Po otrzymaniu odpowiedzi jest w stanie samemu dobrać odpowiednią taktykę. Pierwszy zgrzyt – w przypadku walk dużych flot (10 okrętów i więcej) ten element nie ma już żadnego znaczenia, bowiem każdy rozsądny gracz do walki pošle tylko połowę floty (dobierając kości ataku), a resztę z zapalnej strefy albo wycofa (dobierając kości Skoku), albo zdecyduje się nimi jedynie na obronę (kości Tarcz). Tym samym informacja o tym jakimi kośćmi dysponuje nie ma dla nas najmniejszego znaczenia.

Ale kontynuujemy: po dobraniu kości, zadaniu pytania i otwarciu kolejnej butelki Pepsi zabieramy się za walkę. Rzucamy kostkami i odczytujemy wyniki. Nie będę ich opisywał szczegółowo, powiem jedynie, że jeśli mamy szczęście to jesteśmy

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie dobre, bez rewelacji. Wszystko spełnia swoją funkcję i o to chodzi. Duży plus za oparcie się pokusom tworzenia figurek okrętów do gry, na rzecz o wiele bardziej praktycznych żetonów. Kolejny plus za ciekawe grafiki na kartach. Minus za brak informacji na tychże, kto jest danej ilustracji autorem i za słabo wykonane, papierowe żetony/znaczniki. Ogromny minus za sakiewki na kostki – niepotrzebnie, doprawdy, podnoszenie ceny gry. Zamiast woreczków, wolałbym lepszą wytrzymałość wspomnianych znaczników. Nieladnie White Wolf.

Miodność: Cóż z tego, że nie oddaje klimatu gry MMO, skoro i tak zabawa jest przednia? Trzeba i analizować i politykować – rewelacja! Nawet tragicznie oddana walka nie psuje zabawy. Gra jest dynamiczna, ma kilka ciekawych rozwiązań (Kalendarz!) i nie nudzi się. Po każdej partii macie ochotę na kolejną – zdecydowanie gra do której się wraca. Pasjonaci Aerotecha mogą dodać punkt do oceny – pomaga rozbudzić wspomnienia!

Cena: Surowa ocena i jak najbardziej zasłużona – elementy nie są aż tak ładnie wykonane jak na tę cenę, plansza po paru partiach wygląda jak czytnik linii papilarnych, znaczniki także są słabe, a sakiewki na kości – całkiem zbędne! Oto daję Wam wydawcy jedenaste przykazanie: Nie będziesz wyciągał z kieszeni gracza swego, pieniędzy na zbędne drobiazgi!! Dla porównania – Starcraft kosztuje 20 złotych więcej, a nie ma ani jednego zbędnego elementu. Proszę, drogie White Wolf, wziąć to pod rozwagę.

w stanie jednym okrętem zlikwidować nawet i dwa okręty wroga, przy zerowych stratach własnych. Oczywiście – jeżeli mamy pecha, to nawet flota złożona z dziesięciu jednostek, sromotnie przegra walkę z marnym, cztero okrętowym patrolem, mającym po prostu szczęście w kościach. Co gorsza – wcześniejsze dobranie kart też niewiele pomaga, gdyż przedsiębiorczy gracze zwykle zużywają je wcześniej, a kart do wykorzystania w czasie walki zwyczajnie nie opłaca się wystawiać, no chyba, że już jesteśmy totalnie przyparci do muru. Podsumowując – na temat walki w EVE można napisać elaborat pod tytułem: „Walka w EVE, czyli rzecz o tym jak walk w grze planszowej nie projektować.”, ale nie ma to sensu. Nie kopmy leżącego – wojna w tej grze nie przynosi aż takich kokosów, by się w nią angażować, a kolega na jednej z naszych pierwszych partii pokazał, że wygrać można całą grę uczestnicząc w jednej bitwie tylko. Walka jest źle rozwiązana i już, nie psuje jednak ogólnego wrażenia gry.

Per Aspera ad Astra

Cóż więcej można napisać o EVE: Conquest? Już niewiele. I to jest bolączką tej gry, a zarazem jej zaletą: niczym się nie wyróżnia. Ani skomplikowana, ani nowatorska – za to bardzo grywalna. Sprawdza się jako strategia, gdy rozkładamy floty i budujemy infrastrukturę, na poziomie organizacji wojny i samych bitew – leży, że o kwiczeniu nie wspomnę. Ale mimo to sprawia mnóstwo radości, a przy tym jest niezwykle dynamiczna.

Zastanawiacie się pewnie, dlaczego jeszcze nie porównałem EVE: Conquest do swojego produktu macierzystego, to jest gry MMO? Nie uczyniłem tego z dwóch powodów. Po pierwsze – w MMO grałem tylko ogólnie dostępne, darmowe 14 dni, więc nie byłem w stanie aż tak poznać całej topografii wszechświata gry. Po drugie – w istocie nie ma czego porównywać. EVE: Conquest to całkiem dobra wariacja swej komputerowej wersji, ale nie oddaje jej klimatu. A może inaczej – posiada własny, specyficzny klimat. Zasiadłem do MMO

dopiero po partyjce w planszową wersję, zachęcony klimatem jaki posiadała – tymczasem komputerowy EVE to coś zupełnie innego. W mojej głowie, przy stole z przyjaciółmi, ułożyłem sobie całkiem inny, własny obraz tego co prezentuje to uniwersum. I bardzo się z tego cieszę – EVE: Conquest, poprzez swoją monochromatyczną szatę graficzną, prostotę elementów i mechanikę sprawiła, że znów poczułem się jak wiele lat temu przy Aerotechu. Tylko, że teraz zamiast zasiadać w kokpicie jednego myśliwca, dowodziłem całymi ich flotami. Awansowałem, dorosłem, a jednak pamiętam skąd pochodzę...

Czy warto więc zagrać w EVE: Conquest? Tak, sądzę, że warto, lecz nie jest to gra, która każdemu przypadnie do gustu. Jeżeli jesteś typem admirała, który kocha wojenną szamotaninę wśród gwiazd, wizg myśliwca przelatującego tuż koło mostka okrętu dowodzenia czy swąd poszycia statku po trafieniu z dział – kup Starcrafta. Ale jeżeli jesteś taktykiem, wolącym zabezpieczyć się ze wszystkich możliwych stron i rozszerzać wpływy pieniądzem i siłą swej infrastruktury – bez przeszkód możesz grać w EVE, nie zawiedziesz się.

I pamiętajcie – tam, pośród lodowatej otchłani kosmosu, jest tylko jedno co nas czeka, dokąd wszyscy zmierzamy i co jest nam pisane...



EVE: Conquests

ok. 120 min.

10+

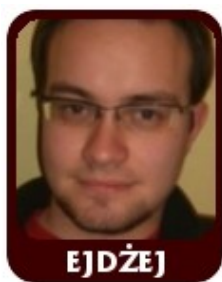
2-4

Wykonanie: 8/10

Miodność: 8/10

Cena: 6/10 **249,90zł**

The Name of the Rose Morderstwa w zakonie



Powieść Umberto Eco, Imię Róży, to klasyk literatury, który doczekał się nie tylko ekranizacji, ale również przeniesienia jego motywów na ekrany komputerów, a niedawno również na planszę. The Name of the Rose, bo o tej planszówce mowa, została bowiem luźno oparta o motywy powieści znanego Włocha. Nazwisko pisarza na wieku pudełka nie pozostawia zresztą co do tego wątpliwości.

Fabula samej gry bazuje na tym, co możemy przeczytać w książce. Jest 1327 AD. Oto brat Wilhelm z Baskerville przybywa do położonego w

górach opactwa wraz ze swoim uczniem Adsonem. Jak się jednak wkrótce okazuje, wyprawa nie należy wcale do bezpiecznych. Na terenie klasztoru giną mnisi. Po opactwie zaczynają krążyć pogłoski. Wszyscy, począwszy od opata, wydają się coś ukrywać. Świątobliwi mężowie muszą pieczołowicie zacierać po sobie ślady...

The Name of the Rose należałoby określić przygodową grą blefu. Gracze wcielają się w role mnichów, których tożsamość do samego końca rozgrywki pozostaje jednak tajemnicą. Ich zadaniem jest wodzenie za nos innych graczy i odgadnięcie, jakimi kolorami mnichów grają przeciwnicy. Nie jest wcale łatwo – niezależnie od liczby graczy na planszy zawsze przebywa 6 różnokolorowych postaci mnichów, jak również Wilhelm i jego pomocnik, Adso. Wygrywa ten gracz, na którego padnie najmniej podejrzeń. Przekładając to na zasady gry – jego pionek będzie ostatnim na torze poszlak.

Ktoś zamawiał mnicha w szafie?

Pierwsze poszlaki

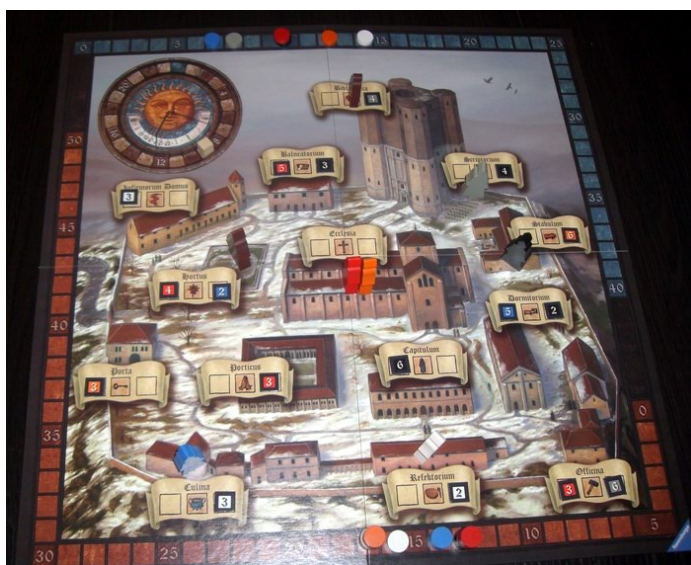
Przyznam szczerze, że do Imienia Róży podchodziłem z pewną dozą sceptycyzmu. Wydawnictwo Ravensburger, choć bardzo znane, nie kojarzyło mi się z żadnym spektakularnym sukcesem (pomijając oczywiście takie giganty, jak na przykład Puerto Rico, czy Księżęta Florencji, które zostały wydane jednak pod szyldem wydawnictwa Alea). Podobnie było zresztą z nazwiskiem twórcy, Stefanem Feldem, z którym wiązałem jedynie In the Year of the Dragon.

Specjalnie pozytywnie nie nastroiła mnie ani lektura instrukcji, ani też wygląd elementów. Te ostatnie, w moim przekonaniu, odstają odrobinę od tego, do czego przyzwyczyli nas wydawnictwa Days of Wonder czy też amerykańskie Fantasy Flight Games. Tekturki są nieco cieńsze, papier kart bardziej wiotki i nie porowały, a napisy na planszy – choć klimatycznie stylizowane na gotyk – zupełnie nieczytelne. Plastikowa wytłoczka w pudełku niby jest i również niby przeznaczona jest specjalnie dla tej gry (widać to po pojedynczych przegródkach

przygotowanych z myślą o konkretnych pionkach). Paradoksalnie jednak przegródek jest zbyt wiele, a elementy które w dane miejscu pasują... nie chcą potem stamtąd wyjść. Jak już przed chwilą wspomniałem, plansza jest dość nieczytelna. Napisy na niej są po łacinie, gotycką czcionką, co samo w sobie nie przeszkadza, jednak jest kłopotliwe w przypadku, gdy poszukujemy któregoś konkretnego miejsca na planszy. Łatwo się bowiem zdradzić odnośnie własnych zamierzeń, co w grze blefu jest raczej niewskazane.

Jeszcze gorzej wypadają na tym tle barwy. Jeśli chodzi o kolorystykę kart i pionków, to nie ma z tym najmniejszego problemu. Kłopoty zaczynają się jednak przy próbie odróżniania barw żetonów. Przy sztucznym świetle pomarańczowy i czerwony są bardzo trudne do rozróżnienia, podobnie zresztą, jak czarny i niebieski. Czy też raczej powinienem był napisać ciemnogrnatowy.

Ogólnie rzecz ujmując – wykonanie nie jest złe, ale jednocześnie nie powala. Pewne niedociągnięcia (wymyślna czcionka, nieprzejrzyste kolory żetonów) zwyczajnie przedłużają rozgrywkę, innych zaś (niepraktyczna wytłoczka) można było uniknąć w fazie projektowania.



Na tropie herezji

Tak to już jednak jest z pozorami – lubią mylić. Pod otoczką dość przeciętnego wykonania i nie budzących euforii zasad czai się bardzo solidny produkt. The Name of the Rose bowiem potrafi bardzo pozytywnie zaskoczyć. Zacznę jednak od podstaw.

Do gry zasiąść może od 2 do 5 graczy. Skalowalność jest w tym wypadku całkiem niezła, ponieważ niezależnie od liczby uczestników zabawy, na planszy zawsze znajduje się sześciu mnichów (nie licząc Wilhelma i jego pomocnika). Oznacza to ni mniej ni więcej, jak to, że każdy gracz może być każdym z podejrzanych. Oczywiście przy mniejszej liczbie graczy wydedukowanie, kto jest kim będzie nastroczać więcej problemów, ale gra nie traci na tym jakoś znacząco. Tym bardziej, że niezależnie od ich liczby, gracze przez całą rozgrywkę zmuszeni są ujawniać częściowe informacje odnośnie tego, kim jest prowadzona przez nich postać. W żadnym wypadku odgadnięcie prawdy nie jest więc niemożliwe.



Gra podzielona została na sześć tur (sześć dni), w trakcie których mnisi będą mieli do dyspozycji czas na działanie. Gracze nie kierują jednak pojedynczą postacią, ale wszystkimi jednocześnie. Tak więc gracz, któremu na początku, w tajemnicy została przydzielona rola szarego mnicha, wcale nie musi

poruszać wyłącznie „swojej” postaci. Wprost przeciwnie – w wielu wypadkach będzie to niewskazane ze względu na możliwość ujawnienia własnej tożsamości. Gracze muszą się więc wykazać sprytem i umiejętnością „wkręcania” współgraczy. W dziewięciu przypadkach na dziesięć to właśnie klucz do zwycięstwa.



W każdej turze gracze mają możliwość przesuwania pionków mnichów po planszy, na co pozwalają karty, jakie każdy gracz otrzymuje na rękę na początku rozgrywki. Może on albo przesunąć zakonnika w konkretnym kolorze, albo przesunąć dowolnego zakonnika do wskazanej na karcie lokacji, albo też zadziałać Wilhelmem lub też jego pomocnikiem, Adsonem. Każda z czynności wiąże się z konsekwencjami. Dla przykładu – gdyby któryś z graczy ruszył pomarańczowego mnicha do lokacji z pomarańczowym żetonem czynności, oddaliłby od owego zakonnika podejrzenia. Nic w tym przecież dziwnego, że ów mnich przyszedł w to miejsce, mając tutaj do wykonania pracę. Gdyby jednak do tego samego pomieszczenia wszedł niebieski mnich... biada mu. Co on tutaj robi? Czy nie powinien zajmować się własnymi sprawami? Oba te wydarzenia znajdują swoje odzwierciedlenie na torze podejrzeń i oddaje się je poprzez przesunięcie pionka w odpowiednim kolorze w przód lub w tył. Pod koniec każdego dnia na mnichów, którzy

zachowywali się danego dnia najbardziej podejrzanie, padają oskarżenia ze strony Wilhelma. Sam Wilhelm może jednak każdego dnia dodatkowo pograżać lub też oczyścić z zarzutów któregoś z mnichów – wystarczy, że znajdzie się z nimi w jednym budynku. Czas natomiast ucieka nieubłaganie.

Jak więc widać gra w założeniu polega na tym, by podkładać innym graczom przysłowiowe świnię, samemu pozostając w ukryciu. Tutaj z pewnością przyda się blef, umiejętność zachowania pokerowej twarzy (nic tak nie boli, jak widok własnego pionka, który niespodziewanie skacze o kilka pól naprzód na torze oskarżeń) i korzystanie ze sprytu.



Dla kolorytu każdego dnia dzieje się coś innego. Osobne wydarzenie dla każdej tury losowane jest spośród 14 dostępnych na samym początku zabawy i odsłaniane na początek każdego dnia. W przypadku nieprzewidzianych komplikacji, nawet najbardziej misternie utkany plan może spalić na panewce. Chyba, że nie pozwolimy nikomu odgadnąć naszej tożsamości...

Pomiędzy dniami 1-2, 3-4 a także 5-6 gracze mają obowiązek odkryć jeden szczegół ze swojej tożsamości. W praktyce sprowadza się to do

ujawnienia, jakiego koloru NIE JEST nasz mnich. Dzięki temu na koniec gry pozostali gracze będą mieli do dyspozycji jedynie trzy kolory i całą masę różnych domniemań. Trzeba przyznać, że zabawa w kotka i myszkę jest najfajniejszym i najbardziej emocjonującym elementem całej rozgrywki. Jednocześnie, pomimo teoretycznie dość ubogiego arsenału, istnieje kilka różnych taktyk na wodzenie za nos innych. Sprytni gracze na pewno szybko stworzą własne sposoby na ukrycie tożsamości.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Rozpieszczony świetnymi wydawnictwami *Days of Wonder* i *Fantasy Flight Games* nie mogę być w pełni zadowolony. W moim przekonaniu wykonanie stoi odrobinę poniżej dzisiejszych standardów. Głównie doskwierają nietrafione czcionki i nieczytelna kolorystyka żetonów.

Miodność: *The Name of the Rose* to bardzo udana gra blefu. Emocjonująca, w miarę szybka i nastawiona na niechorobliwą rywalizację. Można, a nawet warto, spędzić przy niej nieco więcej czasu, popробować różnych strategii i technik oszukiwania innych. Przy tej produkcji miodność w dużej mierze rekompensuje braki w wykonaniu.

Cena: Z jednej strony będąca średnią wykonania i miodności, z drugiej jednak odrobinę wygórowana. Za blisko 140 zł istnieje możliwość nabycia równie miodnych, ale o wiele piękniejszych pozycji.

Rozwiązanie tajemnicy

Gra, do której podchodziłem ze sporą dozą nieufności, bardzo szybko rozwiała większość moich wątpliwości. Wykonanie – choć wciąż stojące o jedną klasę niżej od wspaniałych produktów *DoW* i *FFG* – zupełnie nie przeszkadza w doskonałej zabawie. Rywalizacja pomiędzy graczami jest tutaj wręcz namacalna, jednak ze względu na brak pewności poszczególnych graczy w kwestii tożsamości współgrających, łatwo uniknąć wszelkich animozji związanych z zagrywkami typu:

„Dokopię ci, bo załazłeś mi za skórę”. W istocie bowiem nigdy nie mamy pewności komu robimy krecią robotę. Ze względu na niezbyt „nerwogenny” charakter gry, koniec końców wszystko i tak zostaje zapomniane.

Pozycję stanowczo polecam miłośnikom gier blefu. Z pewnością znajdą tutaj coś dla siebie. Zainteresować się nią mogą również weterani, którzy szukają odskoczni od cięższych pozycji, ale jednocześnie nie chcą rezygnować z ducha rywalizacji. Pomimo dość niskiego wieku sugerowanego przez wydawcę (10+) nie wydaje mi się, by **Imię Róży** stanowiło dobrą pozycję rodzinną. Bynajmniej nie ze względu na zasady, czy tematykę, a pewną dozę abstrakcyjnego myślenia, które należy włączyć w trakcie rozgrywki.



The Name of the Rose

75-90 min.

13+

2-5

Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10

139,95zł

Khronos

Wehikułem czasu po zwycięstwo



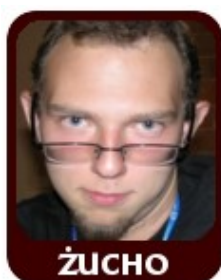
Wsiadamy do maszyny...

Gra wykonana jest bardzo dobrze. Duże, przestronne i wytrzymałe pudełko bez problemu mieści wszystkie elementy gry, a tych wcale nie jest mało. Wystarczy wspomnieć choćby imponującą trzyczęściową planszę, 155 grubych kartonowych żetonów budynków, monety, drewniane znaczniki kontroli i 10 pionków graczy. Khronos jest grą ładną, kolorową (niektórym może się wydać nawet nieco przesłodzoną w warstwie wizualnej) i zilustrowaną z dbałością o szczegóły. Niestety jej wykonanie ma też kilka wad. Plastikowe pionki są ciekawie zaprojektowane i różnią się od siebie, jednak nie są zbyt wytrzymałe i łatwo się wyginają. To samo dotyczy kart, ilustrowanych w raczej oszczędny sposób i drukowanych na papierze, którego jakość nie jest powalająca. Te mankamenty

raczej jednak nie przyćmią ogólnego dobrego wrażenia, jakie sprawia poziom wykonania gry. Nieźle broni się także instrukcja, która dość obszerne zasady Khronosa opisuje na jedynie 8 stronach. Trudniejsze zasady są opatrzone przykładami, a układ tekstu i ilustracji nie męczy oczu.

Ruszamy w przeszłość!

Khronos w bardzo ciekawy sposób łączy tło fabularne (czyli podróżowanie w czasie) z warstwą mechaniczną gry. Plansza podzielona jest na trzy części reprezentujące ten sam teren w różnych okresach historycznych, nazywanych tutaj wiekami siły, wiary i rozumu. Wydając pieniądze, umożliwiamy jednemu z dwóch naszych pionków ruch do innego wieku, gdzie możemy dokonywać



ŻUCHO

Pierwszy rzut oka na znajdujące się na sporym pudełku logo gry Khronos może wprowadzić nieco zamieszania – metaliczny kolor, śruby, trybiki i zębatki to nieodłączne atrybuty konwencji steampunkowej, z którą Khronos ma niezbyt dużo wspólnego. Tutaj uczestnicy rozgrywki (od 2

do 5 osób) nie snują się po zamglonych miastach oświetlanych gazowymi latarniami, ani nie konstruują parowych maszyn. Wcielają się za to w potężnych władców, którzy za pomocą wehikułu czasu ingerują w przebieg historii, aby zapewnić sobie jak największe dochody i pozbawić konkurentów bogactw.

dalszych działań. Zużywając tzw. karty cywilizacji, wnosimy budynki jednego z trzech typów – militarne, sakralne i świeckie. Te w konkretnych turach gry przynoszą posiadaczom dochody – oczywiście w wieku siły najlepiej kontrolować budynki militarne, w wieku wiary – sakralne, rozumu – świeckie. Jest jeszcze pewna ciekawostka, która czyni Khronosa tytułem niezwykle i bardzo wymagającym – otóż budynki stawiane na chronologicznie „wcześniejszym” fragmencie planszy mają wpływ na kształt planszy w „przyszłości”. Dzięki temu możemy blokować posunięcia rywali, a nawet niszczyć ich już stojące budowle poprzez wnoszenie swoich nawet później w trakcie gry, ale wcześniej w „historii”.

To dość karkołomne założenie naprawdę sprawdza się w praktyce, jednak najpierw trzeba się trochę namęczyć, aby czerpać z rozgrywki w Khronosa prawdziwą przyjemność. Jest to tytuł mocno „mózgożerny”, a podczas kilku pierwszych partii na pewno będziemy często zaglądać do instrukcji, wyjaśniającej liczne specjalne zasady, jak i wyjątki od nich. Sporo czasu może zająć opanowanie reguł

tworzenia i łączenia domen, bądź zmniejszania budynków. Poziom skomplikowania to chyba najważniejszy czynnik, który może odstraszyć potencjalnych graczy od Khronosa. Tym niemniej, inną grupę, ceniącą taki rodzaj planszowej rozrywki, może z kolei przyciągnąć.

...i wracamy

Podsumowując, Khronos jest grą o sporym potencjale, choć na pewno nie wszystkim przypadnie do gustu. W fantastyczny sposób łączy tematykę z rozwiązaniami mechanicznymi, jednak są one często zbyt zawiłe i wydumane. Opanowanie zasad gry zajmuje po prostu sporo czasu. Z drugiej strony, warto ten czas poświęcić, gdyż Khronos potrafi zapewnić naprawdę wymagającą intelektualną rozrywkę i dużą dawkę interakcji między uczestnikami. Na pewno nie jest bestsellerem i wielkim hitem, który powali każdego planszówkowicza na kolana, ale niemałe grono wiernych fanów spokojnie znajdzie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Ponadprzeciętne, choć gra ma kilka niewielkich wad. Główną jest wytrzymałość plastikowych pionków i kart cywilizacji. Reszta elementów prezentuje się znacznie lepiej, a plansza i pudełko to już niemal majstersztyk – wytrzymałe, czytelne i bardzo kolorowe (dla niektórych na pierwszy rzut oka może nawet nieco przesłodzone i przerysowane, ale można się przyzwyczaić).

Miodność: Gra dobra, choć nie dla każdego. Fani wymagających „mózgożerców” będą, grając w Khronosa, wniebowzięci, a miłośnicy przygodówek i party games powinni się trzymać z daleka. Reszta może przynajmniej spróbować, może akurat zapalają miłością do podróżowania w czasie, wznoszenia miast i kościołów oraz równania z ziemią budynków przeciwnika? Gra ma ciekawe, dobrze komponujące się z tematyką, zasady, jednak ich przyswojenie w stopniu zapewniającym płynną rozgrywkę zajmuje dużo czasu.

Cena: Nie odstrasza od zakupu, przeciętna jak na produkt tego typu, całkowicie adekwatna do poziomu wykonania, jak i miodności gry. Warto zwrócić uwagę, że została niedawno obniżona, wcześniejsza cena rzędu 170 zł była, moim zdaniem, nieco zbyt wygórowana.

Khronos



ok. 90 min.



12+



2-5



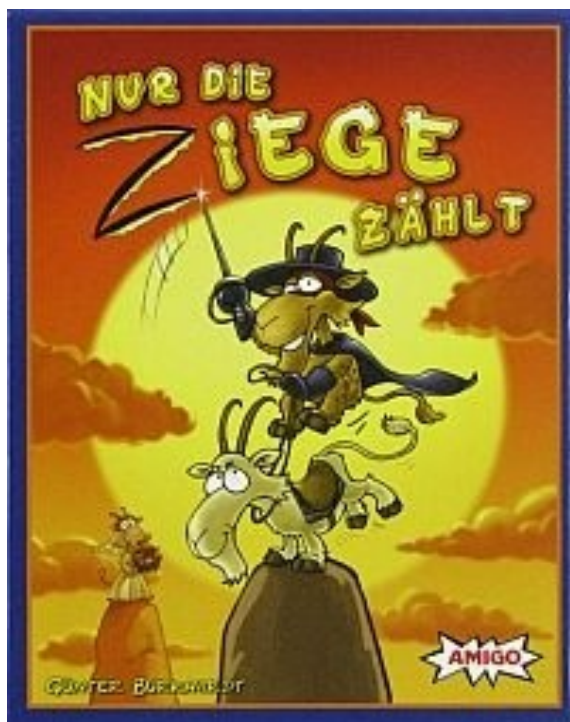
Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10

99.95zł

Nur die Ziege zählt Kozi Hazard



EJDŹEJ

Chyba każdy z graczy otarł się choć raz o niekolekcyjną karciankę. Rewelacyjne Fasolki, świetny Sabotażysta, czy też niedawno u nas recenzowane 6 bierze! to gry, które są w stanie zauroczyć, a czasami nawet przykuć na dłużej. Dziś mam niekłamano przyjemność przedstawić kolejną z serii gier niemieckiej firmy AMIGO, tytułową Nur die Ziege zählt.

Nur die Ziege zählt, czy też nieco bardziej swojsko Kozi Hazard, to karciana gra liczbowa, w której gracze muszą wykazać się smykałką do podejmowania ryzyka i odrobiną sprytu. Podstawy są banalne – gracze rozgrywają szereg partii, w których ich zadaniem jest zgromadzenie takiej liczby

kozich głów, jaką założyli na początku rozgrywki. W zależności od ryzyka, jakie podjęli, mogą zyskać na tym od 2 do 5 punktów. W wypadku porażki kończą z niczym. Taki jednak los hazardzisty, nieprawdaż? Zaczniemy jednak od początku.

Wykonanie

Kozi Hazard robi doskonałe pierwsze wrażenie. Jakościowo gra stoi na bardzo wysokim poziomie, do czego AMIGO zdążyło już przyzwyczaić. Karty są porowate, odporne na ścieranie, a – co najważniejsze! – zdobią je naprawdę przezabawne grafiki. W tej kwestii w zasadzie nie ma się do czego przyczepić.

Warto jednak zaopatrzyć się w gumkę recepturkę lub coś w tym rodzaju, gdyż nawet pomimo szczerých chęci pudełko ma tendencję do samoistnego otwierania się – głównie przez fakt, że elementy dość ciasno upchnięte są w środku, a wieczko przy otwieraniu nie napotyka w zasadzie na żaden opór i suwa się, jak mu się podoba.



Błado wypada dołączona przez dystrybutora polska instrukcja. „Błado” jest tu słowem nieprzypadkowym, gdyż niestety została wydrukowana w odcieniach szarości. Teoretycznie nie powinien być to problem – jednak w chwili, w

której przy czarno białej ilustracji mamy opisy w stylu „Gracz niebieski obejmuje swoim żetonem zakładów 4 rzędy liczb (...)”, zaczyna być to problematyczne. Tym bardziej, że polska instrukcja nie jest w pełni klarowna w kwestii zasad (niestety wersji niemieckiej nie mogę ocenić ze względów technicznych). Ogólne rzecz ujmując wykonanie pozostawia nieco, choć niedużo, do życzenia.

Rozgrywka

Jeśli jednak przebrniemy już przez zasady i na tzw. „chłopski rozum” rozstrzygniemy niewielkie niejasności, to rozgrywka w znacznym stopniu powinna zrekompensować nam niewielkie niedociągnięcia. Zasady są bowiem banalne, acz całkiem wciągające. Gra toczy się przez liczbę partii równej ilości graczy (lub też wielokrotności tejże). Każdy z graczy otrzymuje żeton zakładów i kozę w wybranym przez siebie kolorze. Następnie rozdajemy wszystkim po 8 kart. Karty oznaczone zostały liczbą, a także kozimi głowami. Na podstawie kart na ręce, gracze muszą teraz założyć, ile kozich głów zbiorą w danej partii. Zaznaczają to na podręcznej planszy przy użyciu swojego żetonu zakładów. Nie jest jednak wymagane podawanie konkretnej liczby, a szerszego zakresu. Im jednak większy zakres proponujemy, tym mniejsza nagroda. W skrajnych wypadkach możemy obstawić wartości 0 oraz 61+. Za zebranie takiej liczby kozich głów czeka nas aż 5 punktów, ale nie bez powodu jest to najwyższej punktowana opcja – jest ona również najtrudniejsza do osiągnięcia.

Gracze zbierają kozie głowy w następujący sposób: rozpoczynający zabawę uczestnik kładzie na stole kartę, do której pozostali dorzucają po jednej karcie ze swojej ręki. Podobnie jak np. w brydżu, nazywa

się to lewą (i nie chodzi to o stronę). Lewą zabiera gracz, który rzucił kartę o najwyższej wartości. Każda lewa warta jest pewną ilość punktów, którą oblicza się sumując kozie głowy z kart i dodając najniższą wartość liczbową z leżących na stole kart.

Po ośmiu kolejno zagranych lewach, następuje koniec partii, sprawdzenie wyników i kolejne rozdanie. Po rozegraniu odpowiedniej liczby partii gra kończy się, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą zgromadzonych punktów.

Z początku gra może onieśmiać. Pierwsze rozgrywki należy wręcz nazwać testowymi, gdyż z oczywistego powodu świeży gracze nie mają pojęcia, co i jak najlepiej obstawiać. Z jednej strony najkorzystniejszym wydaje się obstawienie 0 lub 61+, ale zebranie takiej liczby kóz wcale nie jest łatwe – wystarczy bowiem jedna głupio zebrana (albo i nie) lewa.



Podobnie jak w wielu innych grach karcianych, przewagę będą mieli gracze, którzy potrafią zapamiętywać przebieg rozgrywki. Co prawda w głównej mierze tyczy się to rozgrywek 5-cio lub 6-cioosobowych (gdy w grze jest 40 lub 48 kart), ale i tak jest to bardzo przydatna umiejętność.

W przeciwieństwie do niektórych pozycji AMIGO, doskwiera brak interakcji między graczami. W zasadzie cała rozgrywka opiera się na rywalizacji (czasami nawet bardzo ostrej) i umiejętności przewidywania posunięć graczy. Moim zdaniem gra traci przez to walor rodzinny, a staje się raczej czymś w rodzaju odskoczni dla nieco starszych grup graczy, którzy lubują się w karciankach.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Na półce, jak i w trakcie rozgrywki, całość prezentuje się całkiem fajnie. Szczególnie jeśli weźmiemy pod uwagę zabawne grafiki i dużą dokładność w wykonaniu elementów. Gra cieszy oko, a zarazem jest przejrzysta. Duży minus za instrukcję – czarno-białą i niejasną. Ach, no i to samootwierające się pudełeczko...

Miodność: Kozi Hazard może dostarczyć wielu godzin godziwej rozrywki. Nie nuży zbyt szybko, będąc jednocześnie dostatecznie lekką pozycją na międzyplanszówkowe przerywniki. Niektórym może przeszkadzać brak jakichkolwiek bezpośrednich interakcji i dosyć ostra rywalizacja, najczęściej objawiająca się stosowaniem taktyki „wszyscy przeciwko liderowi”. Dobra pozycja dla miłośników gier karcianych z użyciem klasycznych talii.

Cena: Co prawda *Fasolki*, *Sabotażysta*, czy też *6 bierze!* mogą poszczycić się ceną niższą niż *Kozi Hazard*, ale należy zwrócić uwagę, że w przeciwieństwie do wcześniej wymienionych pozycji w tym wypadku mamy do czynienia również z elementami innymi, niż karty – planszą, dodatkowymi żetonami, czy też drewnianymi koziczkami. Wydaje się więc, że cena jest na tyle atrakcyjna, żeby zainteresować produktem.

Summa summarum

Kozi Hazard to niezła karcianka. Po przyswojeniu zasad i opanowaniu sztuki obstawiania (czyt. po kilku rozgrywkach) potrafi być całkiem emocjonująca. Tym bardziej, że krótki czas rozgrywki (ok. 20-30 minut) zachęca do rewanżu i odegrania się na oponentach.

Koziego Hazardu nie polecałbym jako gry rodzinnej. Nie jestem też przekonany, czy trafi ona w gusta graczy, którzy nie przepadają za nieco bardziej tradycyjnymi grami karcianymi. *Fasolki* czy *Sabotażysta* pomimo swojej karcianej formy są grami zupełnie odmiennymi od prezentowanego tutaj tytułu. Kozi Hazard w dużej mierze przypomina bowiem klasyczne gry z użyciem standardowej talii, ale w bardziej zaawansowanej formie i atrakcyjnym wydaniu. Wydaje mi się, że Nur die Ziege zählt właśnie do miłośników tego typu rozrywki trafi najszybciej.



Nur die Ziege zählt



20-30
min.



8 +



3-6



Wykonanie: 8/10

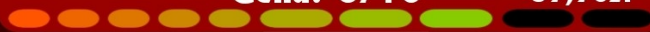


Miodność: 8/10



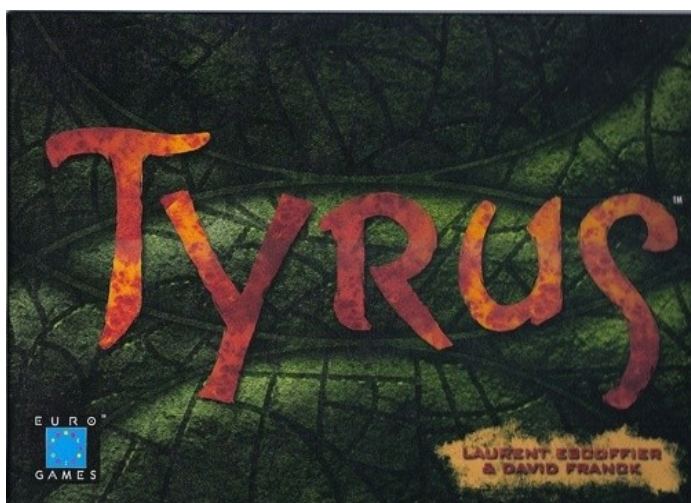
Cena: 8/10

39,90zł



Tyrus

Starożytne wybory



ŻUCHO

Polityka, a szczególnie wybory, to ciekawy i chwytliwy temat na grę. O tym, że „wyborcze” karcianki i planszówki spotykają się z zainteresowaniem, świadczyć może choćby obecność na rynku takich tytułów

jak rodzime Zostań prezydentem czy Inwigilacja, która doczekała się już drugiej edycji. Jednak wymienione pozycje w prześmiewczy sposób obrazują polską politykę, znacznie różniąc się od bohatera niniejszego tekstu – gry Tyrus. Ta francuska produkcja autorstwa Davida Francka i Laurenta Escoffiera prezentuje znacznie poważniejsze podejście do tematu i przenosi graczy do pewnego starożytnego miasta, gdzie dwie

polityczne frakcje ścierają się w walce o dominację. Gra nie komentuje rzeczywistości i nie ocieka ironią, ale za to stanowi prawdziwe intelektualne wyzwanie i jest po prostu świetna. No ale od początku...

Wykonanie

Pierwsze, co zwraca uwagę po otwarciu solidnego pudełka z Tyrusem, to ilość i jakość wykonania elementów gry. Plansza co prawda nie zachwyca misternymi ilustracjami, ale dzięki prostym rysunkom jest bardzo czytelna, a przy tym zrobiona z grubego kartonu i niezwykle wytrzymała. 60 drewnianych znaczników elektoratu w dwóch kolorach robi naprawdę świetne wrażenie, a kartonowe żetony też prezentują się przyzwoicie. Tyrus wygląda na grę po prostu pancerną, której komponenty niełatwo jest uszkodzić nawet przy długim i częstym użytkowaniu. Ogromny plus.

Rozgrywka

Po lekturze dobrze napisanej, wyjaśniającej wszystkie reguły, instrukcji (w czterech językach – francuskim, angielskim, niemieckim i hiszpańskim) można zasiąść do pierwszej partii. Tyrus jest grą



Rebel Times

przeznaczoną wyłącznie dla dwóch osób i nie ma możliwości zabawy większej ilości uczestników. Z jednej strony dla wielu może być to argument przeciwko zakupowi Tyrusa jako gry, przy której nie pobawi się większe grono, z drugiej zaś raczej wątpliwe jest, że specyficzna mechanika tej pozycji sprawdziłaby się przy innej liczbie graczy, a jako tytuł dla dwójga Tyrus jest po prostu rewelacyjny.

Każdy z graczy przewodzi politycznemu stronnictwu w starożytnym mieście. Autorzy gry nigdzie nie precyzują o jakie miasto chodzi, ale tytuł pozwala się domyślać, że jest to Tyr – potężny ośrodek fenickiego handlu, obecnie miejscowość na terenie Libanu. W Tyrze głosują trzy główne grupy

społeczne – wojskowi, kapłani i kupcy. Każda z nich zbiera się w charakterystycznym dla siebie miejscu zaznaczonym na planszy, odpowiednio – cytadeli, świątyni i rynku. Głosujące osoby reprezentowane są przez drewniane znaczniki elektoratu z liczbą i symbolem danej grupy. Mechanizm wyłaniania zwycięzcy wyborów jest prosty – gra trwa dziewięć tur, w każdej z nich głosuje zawsze tylko jedna z wybranych grup (każda po trzy razy w ciągu całej rozgrywki), a przewagę osiąga oczywiście gracz kontrolujący większą liczbę głosujących w danym miejscu. Siłą Tyrusa jest możliwość krzyżowania sztyków rywalowi poprzez sieć połączeń między grupami, przypominającą nieco grę w papier, kamień i nożyce. W ten sposób np. żołnierze wystawieni w świątyni przeciwnika mogą zastraszyć jego kapłanów, a kupcy w cytadeli



przekupić wojskowych, blokując ich głosy. Jako że znaczniki elektoratu wykładane są w sposób tajny (trzy na rundę, zawsze spośród wylosowanych dziewięciu, które mamy w danej chwili „na ręce”) i ujawniane dopiero na końcu tury, często kluczem do zwycięstwa jest umiejętny blef i wypracowanie sobie przewagi na przyszłość kosztem jednej poświęconej tury.

Tyrusa charakteryzuje spora rola elementu losowego, co niektórzy bardziej doświadczeni gracze mogą traktować jak wadę. Zupełnie wyeliminować się go niestety nie da, a poza tym, dzięki pewnej dozie niepewności jakie znaczniki elektoratu wyciągniemy w kolejnej turze, gra robi się nieprzewidywalna, ciekawa i bardziej wymagająca.

Podsumowanie

Tyrus to chyba najlepsza gra planszowa przeznaczona tylko dla dwóch osób jaką widziałem. Jej reguły są proste i dobrze wytłumaczone w

instrukcji, a ich prezentacja nowemu graczowi zajmuje dosłownie chwilę. Liczy się w niej zarówno szczęście, jak i umiejętność blefowania, przewidywania i blokowania posunięć rywala. Do tego pudełko oraz wszystkie elementy gry są estetycznie wykonane i bardzo wytrzymałe, co przy cenie nie przekraczającej 40 zł czyni ten tytuł pozycją niemal obowiązkową dla każdego planszomaniaka.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Prosta i surowa estetyka doskonale pasuje do klimatu gry i realiów historycznych. Do wytrzymałości elementów nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń – szczególnie dobrze prezentuje się solidna, gruba plansza i aż 60 sporych drewnianych znaczników.

Miodność: Nawet gra o banalnych zasadach potrafi stanowić nie lada wyzwanie dla intelektu uczestników. Obecność czynnika losowego wcale nie zmniejsza konieczności kombinowania, analizowania dostępnych możliwości i przewidywania poczynąń przeciwnika. Według mnie, w klasie „gra dla dwóch osób” Tyrus jest tytułem zdecydowanie wybijającym się.

Cena: Bardzo atrakcyjna, jak za naprawdę świetną grę z wieloma dobrze wykonanymi drewnianymi elementami. Można kupować niemal w ciemno bez ryzyka, że będzie się żałowało tych wydanych 40 złotych.

Tyrus

ok. 30 min.

12+

2

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 9/10 **39,95zł**

[illegible]

Spider-Man City Crossing

Dachy Manhattanu

ThinkFun, River Crossing) i nie spowodowałyby to jakichkolwiek zmian w przebiegu rozgrywki. A tak dostaliśmy Spidera, który, przerzucając się pomiędzy kolejnymi budynkami, musi przedostać się na drugi koniec miasta. Przyjrzyjmy się zatem z bliska całej reszcie.

Zawartość

Grę otrzymujemy w estetycznym, małym pudełku, które można wrzucić do plecaka i zabrać ze sobą w podróż. Można nawet zeń całkowicie zrezygnować, bowiem producent dostarczył wraz z grą woreczek na ruchome elementy (których jest, swoją drogą, niezbyt wiele – sieci w trzech rozmiarach i pionki budynków oraz figurka Spider-Mana). Jako, że w skład zestawu wchodzi jeszcze plastikowa plansza, diagramy z zagadkami logicznymi podzielone na cztery poziomy trudności i instrukcja, nie potrzebujemy podczas transportu zbyt wiele miejsca. Pytanie tylko czy jest sens



W jaki sposób sprzedać łatwo i przyjemnie grę logiczną? Najlepiej podpiąć ją pod jakiś nośny marketingowo temat i czekać na efekty. Tak właśnie zrobiono w przypadku Spider-Man City

Crossing, w którym cała marvelowska otoczką mogłaby zostać z powodzeniem zastąpiona czymkolwiek innym (tak się zresztą stało w innym produkcie



w ogóle Spider-Man City Crossing gdziekolwiek ze sobą zabierać skoro jest grą logiczną przeznaczoną dla jednego gracza.

Rozgrywka

Przygotowanie gry trwa zaledwie kilka sekund. Na planszę nanosimy jeden z czterdziestu dostarczonych do gry diagramów, na którym zaznaczone zostały miejsca, w które musimy włożyć pionki budynków oraz początkowy rozkład sieci. Cała zabawa polega zaś na takim przesuwaniu sieci,

aby przedostać się z jednego końca planszy na drugi. Związane jest z tym kilka prostych zasad – mianowicie pomiędzy budynkami możemy się przemieścić dopiero wtedy, gdy są one połączone ze sobą siecią; w jednym momencie możemy podnieść i przenosić ze sobą tylko jedną sieć; nie mogą się one ze sobą przecinać i muszą pasować do przerwy pomiędzy budynkami oraz nie można ich ustawiać po skosie. Trzy ostatnie warunki spełniają się

niejako samoistnie, ponieważ sama konstrukcja planszy nie pozwala nam na dokonanie innych zagrań. Jak widzimy całość zabawy sprowadza się zatem do główkowania, jak stojąc w jednym miejscu zabrać zeń i przesunąć sieć w ten sposób, aby nie zablokować sobie drogi i dostać się do innych sieci. Żeby nie było zbyt prosto, gra została podzielona na cztery poziomy trudności. Początkujący (ang. *beginner*) jest banalnie prosty i wprowadza nas w możliwe do wykonania podczas gry posunięcia. Dziesięć poświęconych mu diagramów przechodzi się w niecałe dwadzieścia minut. Poziomy średnio zaawansowany (ang. *intermediate*) i doświadczony (ang. *advanced*) różnią się od siebie zaledwie ilością

ruchów, jakie musimy wykonać, aby w odpowiedni sposób ustawić sieci. Słowem, wraz ze wzrostem poziomu trudności musimy się częściej cofać, zostawiać jakąś sieć „na później” i nie odciąć sobie przy okazji drogi powrotnej. Na tych poziomach trudności wychodzi pewna wada gry – niektóre diagramy przechodzimy w dosłownie kilkadziesiąt sekund, nad innym spędzamy zaś dobre kilka minut. Tak czy siak, nie zajmą nam one raczej więcej niż dwie, trzy godziny. Ekspert (ang. *expert*) dokłada do poprzednich dwóch poziomów trudności jakieś dwa razy więcej ruchów, ale nie zmienia w żaden sposób założeń zabawy – jest to wciąż to samo „krążenie” z sieciami na lewo i prawo. Dorzuca natomiast kolejną godzinę spędzoną z grą.

Spider-Man City Crossing da się zatem przejść w cztery do pięciu godzin, a jeśli gdzieś utkniemy, możemy sprawdzić w dołączonej do instrukcji solucji, gdzie robimy błąd. Później zaś pozostaje nam odłożyć grę na półkę i zapomnieć (można oczywiście wejść jeszcze na stronę producenta i ściągnąć sobie kilka ustawień, bowiem do planszy dołączony jest diagram

uniwersalny, ale nie ma to większego sensu, gdyż schematy pozostają wciąż te same). Podczas zabawy denerwuje również... figurka Spider-Mana! Figurka i sieci mają wbudowany magnes i założenie twórców było takie, aby podnosić nią i przesuwać je pomiędzy budynkami. W przypadku najmniejszych sieci się to jednak zupełnie nie sprawdza (bardzo mało miejsca, figurką trzeba krążyć) i sądzę, że nawet ośmioletnie dzieci (najniższa grupa wiekowa) bardzo szybko się sfrustrują. Gdzieś od dziesiątej planszy wygląda to zatem w ten sposób, że dajemy sobie spokój ze starym, pocziwym Spiderem i przesuujemy sieci po prostu palcami. Jest to znacznie łatwiejsze i przyjemniejsze, a przypadkowa fabuła i tak na tym w żaden sposób nie ucierpi.



Podsumowanie

Spider-Man City Crossing to gra, którą można ukończyć za jednym posiedzeniem. Starsi odbiorcy nie mają tu raczej czego szukać, ale dla dzieci może stanowić ona interesujące wyzwanie. Największą wadą tego produktu jest fakt, że jeśli zdamy już

sobie sprawę z zastosowanego w nim schematu, to będziemy przechodzić wszystkie diagramy niemalże automatycznie, a wtedy cała zabawa z grą logiczną ma już niewiele wspólnego.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidne i trwałe elementy, woreczek do transportu gry oraz figurka Spider-Mana, to z pewnością zalety tego produktu. Minus należy się za nieciekawe i powtarzalne grafiki wrzucane chyba losowo na diagramy.

Miodność: Przez pierwszą godzinę w Spider-Man City Crossing gra się bardzo dobrze, później zaczyna męczyć powtarzalność wykonywanych akcji, a figurka Spidera drażnić. Przy ostatnim diagramie ziewamy na całego, a od około trzydziestego cała zabawa zaczyna nużyć. Dodatkowo jest to gra na jeden raz, trudno byłoby grać w nią wielokrotnie.

Cena: W obecnej cenie promocyjnej jest to produkt, którego zakup można rozważyć, szczególnie, gdy ktoś ma dzieci. Na pewno opłaca się on bardziej niż River Crossing, który kosztuje dwa razy więcej, a jest w zasadzie o tym samym. Jeżeli promocja się skończy, to odejmijcie od tej oceny cztery oczka.

Spider-Man City Crossing



300-360
min.



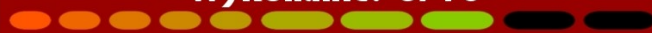
8 +



1



Wykonanie: 8/10

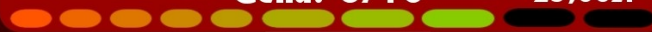


Miodność: 5/10



Cena: 8/10

25,00zł



ONEIROS

BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE PODRĘCZNIKÓW
MATERIAŁY PRZYDATNE NARRATOROM I GRACZOM ŚWIATA MROKU
INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH I INICJATYWACH
WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO POLSKIEJ EDYCJI

www.oneiros.pl
SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Exalted

Epicki poemat na sesji?



okresu nieświadomości.

Zanim przejdę do konkretów uprzedzam, że dobra gra fabularna to – w mojej opinii – taka, która posiada ciekawy świat, elastyczne zasady i potencjał. Reszta się nie liczy: nie ma znaczenia czy to twardy realizm, heroiczne ratowanie księżniczek i chłastanie smoków, czy też skradanie się w cieniu i skrytobójcze eliminowanie wrogów. Nieważne też czy mamy pałacowe intrygi, spiski korporacji, militarne konflikty z użyciem ciężkiego sprzętu lub ciulanie grosza do grosza, aby sobie cokolwiek kupić. Dobra gra ma bawić. I tyle. A może aż?

Zapraszam dalej.

Nigdy wcześniej nie znałem Exalted. Jakoś nie miałem ani okazji ani chęci, aby ten stan rzeczy zmieniać, więc żyłem sobie w błogiej nieświadomości. Do czasu... A konkretnie do wydania polskiej edycji tego eRPeGa. I wiecie co? Jakoś mi nie żal tego

Pierwsze wrażenie...

...zabija. Podręcznik do polskiej edycji Exalted to wspaniała cegła licząca sobie ponad 400 stron. Wydrukowanych do tego na grubym papierze kredowym bardzo wysokiej jakości, a całość zszyta i oprawiona twardą okładką. Marzenie. Oprawa graficzna jest specyficzna, ponieważ ilustracje wzorowane są na sposobie rysowania w japońskich filmach animowanych i komiksach, czyli *anime* i *manga*. Dla jednych będzie to zaletą, dla innych niewątpliwie wadą, ale uczciwie trzeba powiedzieć, że słabych graficznie ilustracji jest niewiele, a większość trzyma naprawdę przyzwoity poziom. Generalnie dobrana tu stylistyka świetnie dopełnia ogólną koncepcję systemu.

Exalted to gra, w której wcielamy się w potężnych Pomazańców – Wybrańców najpotężniejszego boga, Słońca Niezwycięzonego. Oczywiście istnieją także inni Wybrani: Pomazańcy Ziemi, Pomazańcy Luny, Pomazańcy Gwiazd i Pomazańcy Otchłani, ale podręcznik podstawowy umożliwia wcielenie się tylko w najpotężniejszych

Pomazańców Słońca. To istoty dysponujące prawdziwą potęgą – coś jakby każdy z nich był

chodzącą bombą atomową.

Potrafią

samodzielnie

stawić czoła armiom i

wyjść z takiego starcia

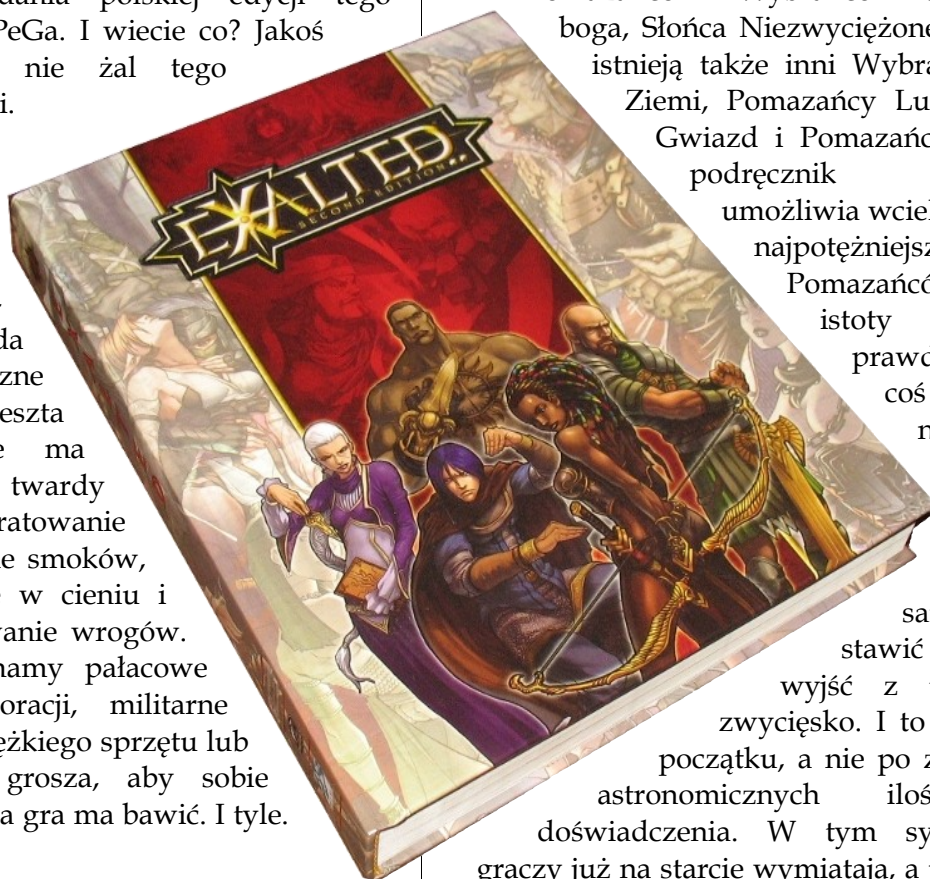
zwycięsko. I to już od samego

początku, a nie po zebraniu jakichś

astronomicznych ilości punktów

doświadczenia. W tym systemie postaci

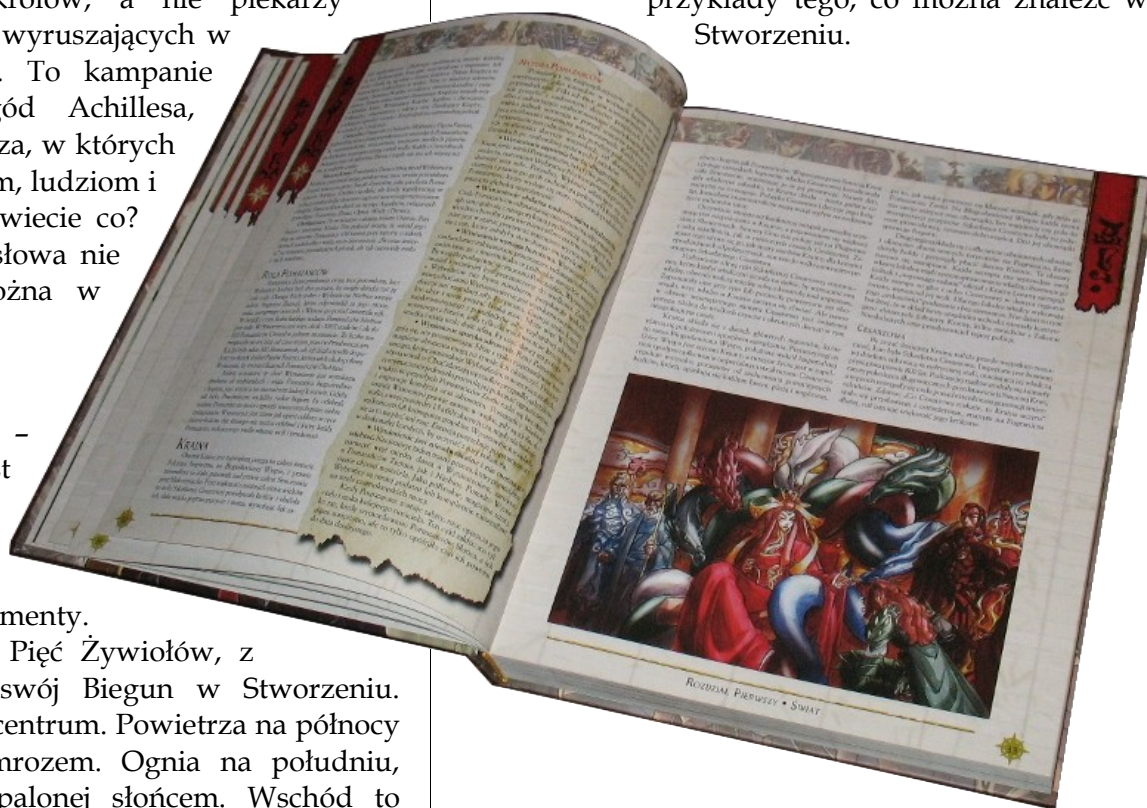
graczy już na starcie wymiatają, a potem jest tylko coraz lepiej.



Teraz mógłby ktoś zapytać: a jakie kampanie można grać takimi potworami? Epickie. Epickie aż do bólu. Postać gracza w Exalted ma zmieniać świat, ma odcisnąć swoje piętno na Stworzeniu, ma przywrócić Dawny Porządek. To nie jest system, w którym broni się wioski w desperacko zorganizowany sposób, wykorzystując chłopów jako żołnierzy przeciwko przeważającym siłom wroga. Na pewno znacie Warhammera i zapewne wielu z Was grało w Liczmistrza. Wiecie, jak taki Liczmistrz wyglądałby w Exalted? Drużyna wyszłaby naprzeciw armii martwiaków Kemmlera, pozamiatała, ubiła nekromantę i poszła dalej. W 10 minut, nie więcej. To świat wielkich czynów i odradzających się królów, a nie piekarzy porzucających dom i wyruszających w jakąś tam wyprawę. To kampanie podobne do przygód Achillesa, Heraklesa czy Tezeusza, w których stawia się czoło bogom, ludziom i wszystkim innym. I wiecie co? Nawet te wszystkie słowa nie oddają tego, co można w Exalted zrobić.

Świat Exalted – Stworzenie – jest wspaniały. I jest potwornie olbrzymi. Dzięki temu bogaty w różnorodne elementy. Całość oparta jest o Pięć Żywiółów, z których każdy ma swój Biegun w Stworzeniu. Biegun Ziemi leży w centrum. Powietrza na północy skutej bezlitosnym mrozem. Ognia na południu, wielkiej pustyni wypalanej słońcem. Wschód to bezkresny ocean i Biegun Wody, a zachód to potężny las i Biegun Drewna. Tych pięć Biegunów daje istnienie Stworzeniu i organizuje jego formę. Poza nimi jest Dzicz – bezustanna zmiana, mutacja i skażenie. Dzicz to dom elfów, Pięknego Ludu, żywiącego się ludzkimi snami, więc często najeżdżającego Stworzenie w poszukiwaniu niewolników. Samo Stworzenie jest bogate w różnorodność i daje niesamowite wręcz możliwości. Istnieje w nim miasto martwiaków, w którym tylko

ożywieńcy mogą zyskać status społeczny. Toleruje się żywych, bo czemu nie, ale to nieumarli tam rządzą. Zombie cały czas pracują, miejskie patrole złożone z innych ożywieńców dbają o porządek, a kupcy ze wszystkimi handlują – także Ci nieumarli. Jest też inne ciekawe miasto – Wzorzec – rządzone przez boga opętanego ideą perfekcji. Perfekcja to coś, co on za nią uważa, dlatego też wszyscy mieszkańcy są mu posłuszni, wszyscy mają prawa i wszyscy się na nie godzą. A co odbiega od norm jest potępiane. Zapewne dlatego mało, kto się tam cieszy, a mieszkańcy żyją w nieustannym strachu. Owszem, w bezpiecznym miejscu, pewnym, ale mimo wszystko w lęku. To tylko nieliczne przykłady tego, co można znaleźć w Stworzeniu.



Taki jest świat Exalted. Różnorodny, barwny, mający potencjał i umożliwiający niemal wszystko. Chcesz marynistykę, piratów i okręty? Wschód jest dla Ciebie. Chcesz intrygi pałacowe, spiski i knowania, Wyspa Głosów – Centrum Cesarstwa i jego Dwór – to miejsce, w którym się odnajdziesz. Pragniesz nastroju Baśni z 1001 nocy? Kieruj się na południe. A jak nie wystarcza Ci coś jednolitego, zawsze są regiony, w których wpływy poszczególnych Biegunów się nakładają – i mamy

kolejne regiony pomysło- i klimatogenne. Dodatkowo historia Stworzenia daje niezwykle możliwości. Oto Pierwsza Era przeminęła, a był to czas piękny, czas świetności i potęgi, czas, kiedy Wybrańcy Słońca kierowali Stworzeniem i zamieszkującym go ludem, czas wielkich maszyn, broni i artefaktów. Ale ten czas minął – Wybrańcy Gwiazd przewidzieli dwie drogi dla Stworzenia. Pierwsza, nie robią nic, a Skaza Pomazańców Słońca doprowadzi do degeneracji i zniszczenia lub namówią Wybrańców Ziemi, aby wymordowali Słonecznych i przejęli władzę, wtedy Stworzenie, mimo że okaleczone, przetrwa. Wybrano drugą drogę i tak oto nastała Druga Era, czas Szogunatu i Smoków Żywiołów. Ale Wybrańcy Ziemi także upadli – Szogunat się załamał, a Piękny Lud dokonał wielkiej inwazji. Jedna poświęciła się całkowicie i udało jej się uruchomić artefakty z Pierwszej Ery – odparła najeźdźców oraz stworzyła Szkarłatne Cesarstwo, a sama siebie nazwała Szkarłatną Cesarzową. I rządziła przez tysiąc lat, dzieliła władzę, rodziła dzieci i doprowadziła do powstania Rodów. Pięć lat temu zniknęła ze swojego tronu, a Rody rozpoczęły rywalizację o to, który kandydat (wszak wszystkie Rody powstały z krwi Cesarzowej) zajmie jej miejsce. Cesarstwo upada, władza się kłóci i jest skorumpowana, Piękny Lud zaś ponownie zagraża. I teraz – zbieg okoliczności? – odrodzili się Pomazańcy Słońca.

Wróćmy jednak do koncepcji. Dzięki pozostałościom po Pierwszej Erze możesz zrobić bardzo wiele. Masz ochotę na zabawę mechami? Nie ma problemu. Chcesz wprowadzić parowe statki lub jakieś żyrokoptery? Droga wolna. Jest tylko jedno ograniczenie – ma być epicko.

Autorzy Exalted zadbali o to, aby świat dawał niewyczerpane możliwości. Stworzyli niesamowitych bohaterów i wykreowali dla nich tło zasługujące na ich potęgę oraz rozmach. Chcieli monumentu, epiki i efekciarstwa i osiągnęli to. Szkoda tylko, że mechanika zaprzepaściła niemal cały potencjał.

MechanikAAAARGH!!!

...aż chce się zawołać. I jest to krzyk rozpaczy.

Panowie z White Wolfa – bo Exalted wydali właśnie oni – nie popisali się. Mamy tu oczywiście znane wszem i wobec kropki. To akurat nie dziwi. I w sumie do kropek nic nie mam – zawsze to coś nowego. Co więcej, w Świecie Mroku to działało i myślę, że w Exalted też by zadziało, gdyby nie chęć ulepszenia tego, co było dobre. Ulepszali zatem i przedobrzyli.

Mechanika Exalted jest skomplikowana bardziej niż mechanika Kryształów Czasu. Naprawdę. Do tego w ogóle nie jest intuicyjna, a sposób jej przedstawienia wcale nie ułatwia zrozumienia. Jest toporna, powolna, korzysta się w niej z wiader kości (na początek zaleca się od 15 do 20 k10 na gracza), a do tego wszystko nieustannie oblicza, podlicza, porównuje. Odnoszę wrażenie, że chcąc ukazać potęgę Pomazańców autorzy poszli za daleko. Chcieli wyrównać fizyczne aspekty postaci graczy ze społecznymi i dzięki temu zrównano wszystko do rzutów kośćmi. Owszem, zachęca się do opisywania, nawet daje to dodatkowe premie, ale wcale nie trzeba tego robić – kości załatwią wszystko. Co gorsza mechanika kategoryzuje wszelkie możliwe akcje, nawet takie, w których kości nie powinno się używać. Pierwszy raz widzę coś takiego. I muszę powiedzieć, że nawet mechanika D20 w porównaniu do exaltedowej jest dużo lepsza. To jeden z tych nielicznych systemów, które po konwersji na D20 tylko by zyskały.

Chcecie przykładu? Macie. Uprzedzam jednak, chwycie się czegoś, bo będzie jazda.

Oto porządek modyfikatorów stosowanych we wszelkiego rodzaju Akcjach (Akcje to podstawowa jednostka działania w niemal każdej sytuacji):

1. Dolicz premie niemagiczne.
2. Odlicz niemagiczne kary.
3. Dolicz premie magiczne.
4. Odlicz magiczne kary.

5. Ustal pule minimalną.
6. Dodaj sukcesy premii.

To tylko nagłówki i do tego dotyczące TYLKO modyfikatorów Akcji, których mechanika odróżnia kilkanaście typów.

Ale, po co się ograniczać? Macie kolejny przykład. Tym razem coś, co gracze - niezależnie od narodowości, miejsca zamieszkania czy wieku - uwielbiają. Krótko mówiąc porządek walki:

Krok pierwszy: Pierwsza Akcja

W jej obrębie ustalamy wartość Bojowości (to taka inicjatywa).

Krok drugi: Akcje

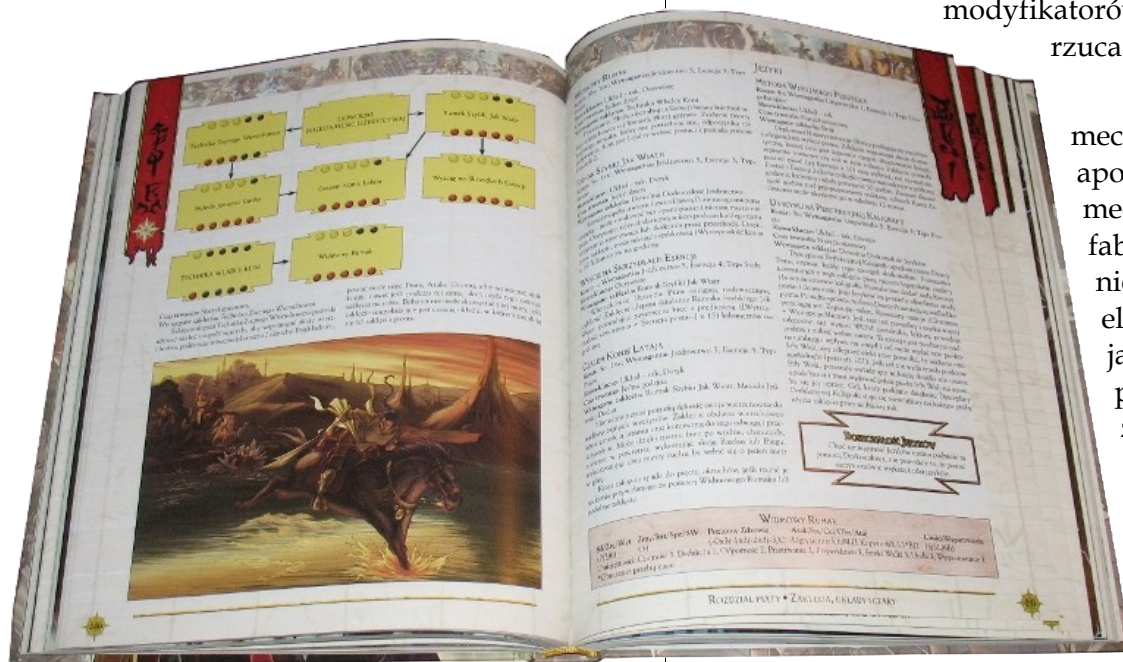
Wszelkiego rodzaju działanie - bieg, bierność, celowanie, ochrona, ruch, użycie zaklęcia/układu/mocy, wir, pozostałe akcje (skoordynowany atak, wyciągnięcie i przygotowanie broni, powstanie, skok) i oczywiście atak. Nie bez powodu atak umieściłem na końcu, ponieważ ma on specjalną strukturę. A wygląda ona tak:

1. Deklaracja ataku.
2. Deklaracja obrony (tu obliczamy Wartość Uników, Wartość Parowania, uwzględniamy Nieodpowiednią Obronę, Premie do tych wartości, Kary do tych wartości, ujemne modyfikatory tych wartości - to nie to samo, co Kary wbrew pozorom - i na koniec podsumowujemy ten etap).
3. Rzut na atak.
4. Przerzut ataku.
5. Odjęcie kar zewnętrznych/Uwzględnienie specjalnej obrony.
6. Przerzut obrony.
7. Wyliczenie podstawowych obrażeń.
8. Aplikacja twardości i wyparowań, rzut na obrażenia.
9. Kontratak.
10. Rezultat.

Uff... Koniec? Nie! To sekwencja POJEDYNCZEGO ataku. Przerażające, prawda? A to tylko wierzchołek góry lodowej.

Z każdym krokiem jest tylko gorzej - wszystko się z czegoś wylicza, wszystko ma jakąś wartość, uwzględnia się nieustannie dużą liczbę modyfikatorów i na wszystko się rzuca. Wieloma kośćmi.

Krótko mówiąc, mechanika Exalted to apoteoza tego, jak mechanika gry fabularnej wyglądać nie powinna. Nie jest elastyczna, zmiana jakiegokolwiek parametru pociąga za sobą ukryte konsekwencje, a stopień komplikacji nie jest równoważony intuicyjnością.



Jest ona bardziej ciężkostrawna niż filmy Lyncha. Jeżeli kiedykolwiek ktoś mnie zapyta o to, w jakim eRPeGu mechanika jest najgorsza, bez wahania pokażę Exalted.

Na pocieszenie dodam, że na pewno znajdą się osoby, które w tym wszystkim się odnajdą. Im będzie sprawiało frajdę liczenie tego wszystkiego, uwzględnianie modyfikatorów, doliczanie premii i odejmowanie kar, a na koniec wyciągnięcie wiadra kości i rzut nimi. Reszcie owoc ciężkiej pracy autorów będzie źle smakował i – stawiam palec u nogi – w 90% przypadków na dzień dobry ta mechanika zostanie porzucona.

I gwoździ ścisłości, nie mam nic do wiader kości. Nawet odwrotnie – rzucanie dużą ich ilością sprawia frajdę, ale aby osiągnąć ten efekt nie trzeba tak bardzo komplikować mechaniki, jak w Exalted, czego doskonałym przykładem jest Earthdawn (kto grał, ten wie, a kto nie grał, niech zagra).

Polska tłumacza, trudna języka

I przechodzimy do ostatniego aspektu – polskiego wydania.

Krótko mówiąc: jest tragicznie. Od pierwszych stron natłok błędów stylistycznych, liczba literówek i niegramatycznych konstrukcji zdań zabijają. Dochodzi do tego jeszcze brak konsekwencji w tłumaczeniu (dla przykładu żywioł Drewna czasami przełożony jest jako żywioł Lasu). I tutaj Wydawnictwu Imaginator należą się ostre słowa

krytyki – kompletnie zaniedbali stronę edytorską. Skład jest przyzwoity, technicznie podręcznik wygląda świetnie, ale słaba jakość korekty zupełnie niweczy pierwsze wrażenie. Można się chyba było jednak postarać o lepszego redaktora. Dlaczego tego nie uczyniono? Nie mam pojęcia, ale była to najgorsza z możliwych decyzji wydawcy. Przykre.

Jeszcze kwestia tłumaczenia. Niestety zabrakło pewnej wiedzy o mitologii dalekiego wschodu. Od ludzi znających i lubiących Exalted z angielskojęzycznych wydań wiem, że terminologia stosowana w podręczniku nie jest przypadkowa i pochodzi z mistycyzmu, religii pierwotnych, mitologii oraz religioznawstwa (stąd obecny w Exalted animizm, elementy manaizmu, hierarchia bogów i same nazwy własne, a to tylko kilka przykładów). Nazewnictwo zakłóca nawiązuje w oryginale do chińskiej stylistyki – oni uwielbiają nazwy w rodzaju 10000 Nieskalanych Porażką Czcigodnych Mężów. Polskie tłumaczenie gubi tę stylistykę, a czasami wręcz ociera się o śmieszność. Co więcej, zamiast zastosować istniejące odpowiedniki pewnych terminów tworzą nowe, dziwaczne wyrazy – sigil animy to nic innego, jak sztandar mocy lub godło mocy (aby to zrozumieć trzeba znać chińską strukturę bogów i wiedzieć, że oni takimi sztandarami się posługiwali); przełożenie *adamantine* na diament czy *daiklave* na dajkatana (zwłaszcza, że dajkatana to coś niby podobnego, ale sama nazwa wynika z błędu językowego, a pośród daiklavów są także sztylety) czy Lunak zamiast uznanego Lunara, to błędy znaczące. Jest tego



Świat **Exalted** ma niepowtarzalny urok. To właśnie klimat Stworzenia, fantastyczne źródła inspiracji i specyficzna stylistyka stanowią o sile tej gry. W przeciwieństwie do de99iala nie uważam by najgorsza na świecie mechanika była w stanie zmarnować potencjał zawarty w zaprezentowanym uniwersum. Ogromnego potencjału Stworzeniu nic nie jest w stanie odebrać. Przyznaję, że mechanika Exalted zupełnie nie przypadła mi do gustu, pewien jestem jednak że jest to pomysł, który przez niejednego gracza przyjęty zostanie z entuzjazmem. Wracając do świata, z jednej strony urzeka, z drugiej materiał zawarty w podręczniku pozostawia spory niedosyt. Tworząc świat tak ogromny autorzy sami siebie skazali na brak możliwości opisanego go w zadowalająco rzetelny i dokładny sposób. W efekcie otrzymujemy przerośniętego kolosa przedstawionego w przesadnie ogólny sposób.

Co do polskiej edycji – nie zamierzam bronić korekty, gdyż zawałono tu na całą linię. Nie uprzyjemnia, ale i nie uniemożliwia to lektury. Pozostaje mi tylko liczyć, że Imaginator po tej potężnej wpadce wyciągnie wnioski. Co się zaś tyczy przekładu, osobiście nie mam zastrzeżeń. Użyta terminologia nie razi, a warto pamiętać że mówimy o produkcie wyjątkowo w przekładzie trudnym. Nie brak w naszym kraju graczy dobrze znających oryginał, a takich – niezależnie od systemu i poziomu przekładu, polska terminologia jest w stanie zadowolić bardzo rzadko. Taka już nasza natura niestety. Jakiej by terminologii nie użyć – malkontentów nie zabraknie.

zatrzęsienie w podręczniku i niesamowicie utrudnia zrozumienie treści, zwłaszcza osobom do tej pory korzystającym z oryginalnych podręczników. Takie rzeczy nie przeszkodzą nowym graczom, ale ludzi z wiedzą będą kłuć w oczy i mocno zniechęca.

Podsumowanie

Ciężko jednoznacznie ocenić Exalted. Z jednej strony barwny i niesamowicie bogaty świat, genialna koncepcja herosów, świetna mieszanina fantasy z techniką i rozmach. Z drugiej toporna mechanika, wymagająca tego, aby się jej uczyć (bo samo zrozumienie nie wystarczy) oraz ograniczająca swobodę działania poprzez wciskanie wszystkich możliwych sytuacji w reguły. Plus słabe tłumaczenie i tragiczny błąd Wydawcy – rezygnacja z solidnej korekty.

Powiem szczerze, że z chęcią bym zobaczył Exalted na innej mechanice, bo wierze, że bardzo wiele rozwiązań dałoby się zrobić w dużo prostszy sposób niż zaproponowano w podręczniku. Reguły są skomplikowane i zamiast wszystko rozjaśniać wprowadzają zamęt. A szkoda, bo tło fabularne przez te niedociągnięcia wiele traci.

Warto? Jeśli uwielbiasz epickie przygody, rozmach, a jednocześnie znasz język angielski, to warto zaopatrzyć się w podręcznik oryginalny. Na pewno coś z nim zrobisz i będziesz miał frajdę z gry, ponieważ Exalted ma niesamowity potencjał i bardzo bogaty świat. Jeśli język stanowi dla Ciebie barierę nie do przebycia, cóż... pomyśl o innym systemie, bo polskiej edycji niestety nie polecam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Z jednej strony bardzo solidna okładka, gruby, doskonałej jakości papier kredowy oraz czysty, pozbawiony błędów drukarskich, wydruk, nasycone kolory i niezłe grafiki. Z drugiej kiepski przekład, mnogość błędów stylistycznych oraz fatalna korekta, która całkowicie niweczy pierwsze, pozytywne wrażenie. Podobno dodruk ma mieć lepszą korektę, ale co z tego? Podręcznika i tak nikt nie wymieni. Niestety, ocena nie może być wysoka.

Miodność: To przykre – piękny i bogaty świat, potężny rozmach koncepcji i niesamowity potencjał, wszystko to zaś zatracone przez toporną i nieintuicyjną mechanikę, zmuszającą do żmudnych obliczeń oraz komplikującą wiele spraw w sposób całkowicie zbędny. Wielki, zmarnowany potencjał.

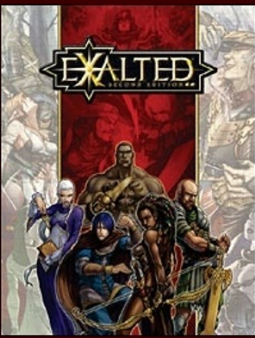
Cena: Teoretycznie – jeśli wziąć pod uwagę jakość wydania – uczciwa, nawet okazjonalna. Jednakże uwzględniając poziom edytorski oraz zaniedbania Wydawcy, mocno traci na atrakcyjności.

Exalted

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
404 / twarda

linia wydawnicza:
Exalted



Wykonanie: 6/10

Miodność: 5/10

Cena: 5/10

95,50zł

Dungeons&Dragons 4th ed.:

Player's Handbook

Lochy i smoki raz jeszcze



RAFAŁ CHOLEWA

Ostatnimi czasy Darcane, miesiąc po miesiącu, przybliżał Wam, drodzy Czytelnicy, edycję opatrzoną numerkiem 3.5 jednego z najsłynniejszych systemów RPG – Dungeons & Dragons. Dzisiaj mam przyjemność zaprosić Was do lektury cyklu recenzji

poświęconych podręcznikom najnowszej odsłony „Lochów i Smoków”.

Czy dacie się skusić i wyruszyć na kolejną wyprawę w nieznane?

Zatem ruszajmy.

Podręcznik został wykonany zgodnie z aktualnymi standardami.

Oślonięty twardą

oprawą rokuje, iż będzie nam służył przez długie lata.

Układ podręcznika jest przejrzysty, a następujące po sobie rozdziały układają się w logiczną całość. Lektura łatwo pozwala nam przyswoić mechanikę, wspierając przekaz licznymi przykładami. Strony, do czego Wizard of Coast zdążył nas już przyzwyczaić, ozdobione są wysokiej jakości, trzymającymi klimat, grafikami, co podczas

czytania nieraz poruszy naszą wyobraźnię.

Już po wstępnych oględzinach i wrywkowo wybranych akapitach da się zauważyć, że 4 edycja D&D jest czymś zupełnie nowym. Dalsze zagłębianie się w treść utwierdza w przekonaniu o odejściu od poprzednich koncepcji. Mimo, iż wciąż przemierzamy mroczne lochy wypełnione orkami, goblinami i innymi wrogo nastawionymi stworzeniami, wszędzie spotykamy nowe rozwiązania. Mechanika gry została całkiem przerobiona. Zmianom uległy między innymi rasy, klasy, system mocy, leczenie, sposób zdobywania poziomów oraz wiele innych rozwiązań. Tylko nielicznym elementom udało się przetrwać w dotychczasowej formie.

Świat „Lochów i Smoków” przeszedł ogromną metamorfozę. A raczej przemianie uległo podejście do niego. Podręcznik zawiera jedynie szczątkowe, porzucane w kilku miejscach, informacje o świecie gry. Z jednej strony można wnioskować, że autorzy

postawili na kreatywność

graczy i

pozwolili im

dostosować go do

potrzeb kampanii,

którą chcą prowadzić

- świat nie jest w

żaden sposób nazwany,

co jest dość nowatorskim

podejściem, które często

zmusza do stworzenia kilku

niewielkich światów, w

których poszczególne

przygody będą mieć miejsce. Z

drugiej znów Podręcznik Gracza,

który nie zawiera praktycznie

żadnych wskazówek, ułatwiających

zabawę mniej kreatywnym graczom

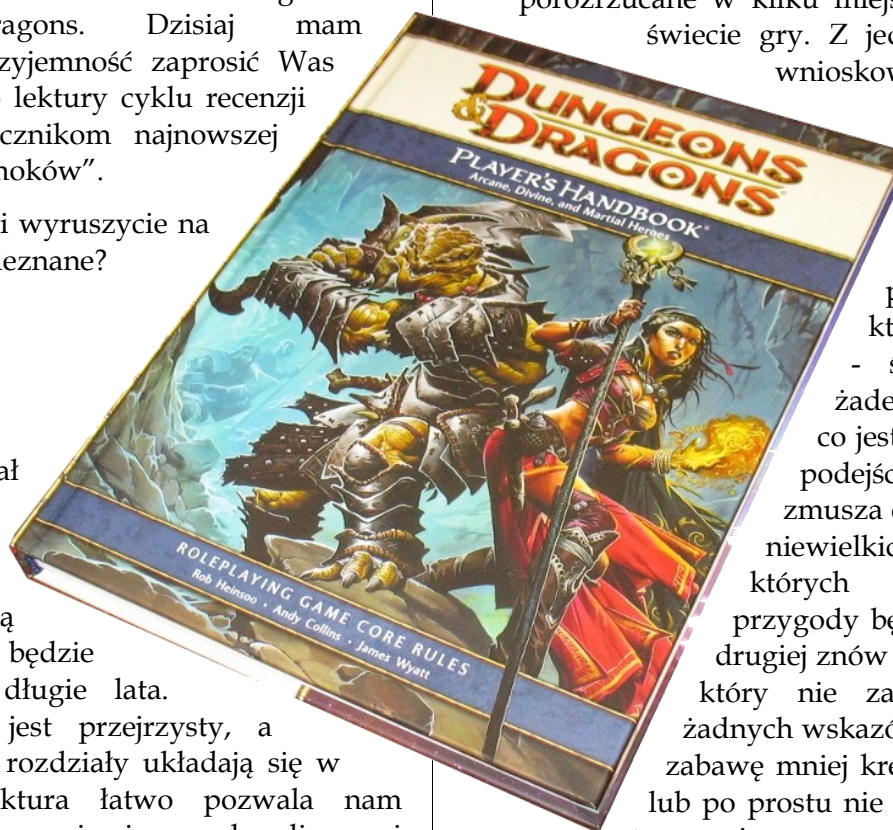
lub po prostu nie lubiącym bawić się

tworzenie nowego uniwersum, wydaje

się być nieporozumieniem. Nie wspominając o tym,

jak poradzić sobie z tym fantem ma osoba, która

rozpoczyna przygodę z RPG akurat od tej edycji.



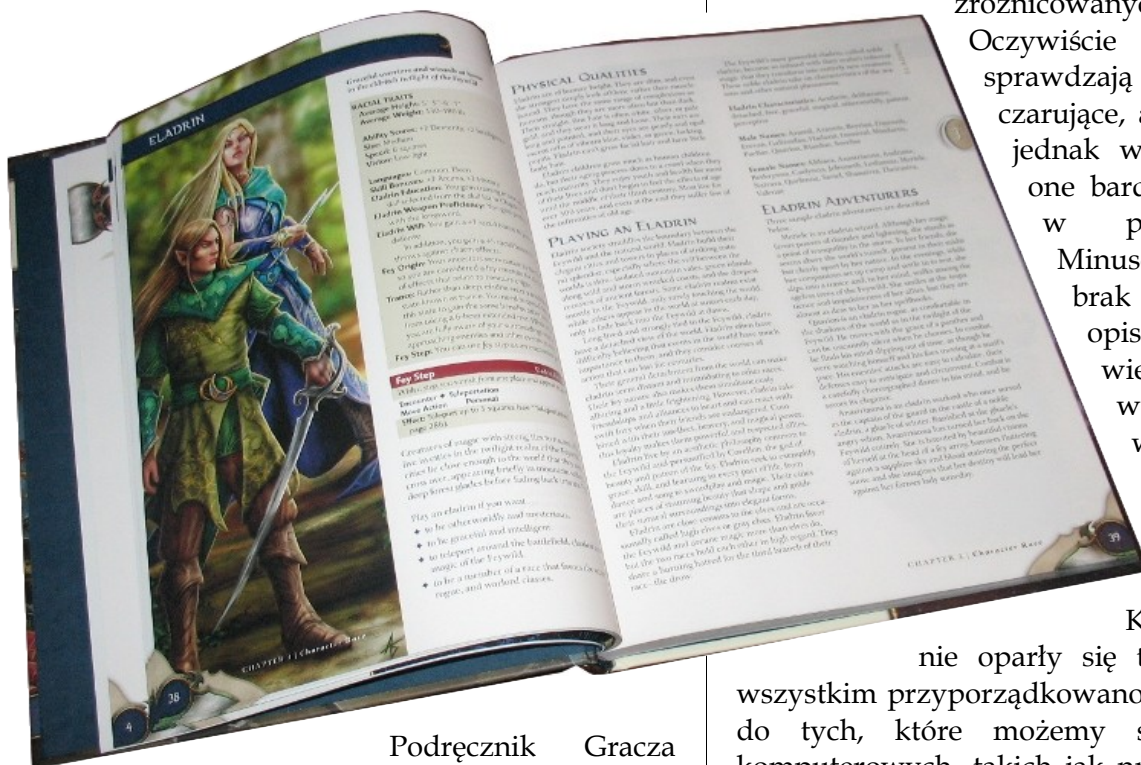
Mi osobiście, jako lubującemu się we wszelkich przejawach własnego, twórczego wkładu w sesję, pomysł tworzenia od podstaw świata przypadł do gustu. Jednak forma jego realizacji w postaci ograniczenia do minimum informacji, które mogłyby być pomocne w jego tworzeniu, zdecydowania nastroja negatywnie. W końcu własny świat stworzyć można zawsze i do każdego systemu, jeżeli tylko ma się chęci.

Bez wątpienia plusem jest odejście od spotykanego w 3 edycji wyposażania ras w zajmujące kilka stron bonusy do różnych, bardzo rzadko używanych, umiejętności (np. krasnoludy) – teraz każda rasa posiada zarówno bonus do atrybutów, parę umiejętności i mocy oraz unikalne zdolności – wszystko w ilościach pozwalających na łatwą orientację.

Od strony mechanicznej rasy są zrobione bardzo dobrze – zostały one należycie wyważone, dzięki czemu nie ma problemów z tworzeniem zróżnicowanych rasowo drużyn.

Oczywiście jedne bardziej sprawdzają się jako postacie czarujące, a inne jako walczące, jednak w moim odczuciu są one bardziej uniwersalne niż w poprzedniej edycji. Minusem natomiast jest brak szczegółowych opisów ich zwyczajów, wierzeń czy wyznawanych wartości, co utrudnia proces utożsamiania się z postacią.

Klasy postaci również nie oparły się tej rewolucji. Przede wszystkim przyporządkowano je do ról podobnych do tych, które możemy spotkać w... grach komputerowych, takich jak np. World of Warcraft (gdzie jest podział na klasy leczące, zadające obrażenia oraz ściągające na siebie ogień przeciwnika). I tak mamy zajmujących przeciwnika Defenderów (obronców), siejących spustoszenie w szeregach wroga Strikerów (napierających), potrafiącym wykorzystać atuty swoich towarzyszy Leaderów (przywódców), czy uniwersalnych Controllerów (kontrolujących). Do każdej z wspomnianych ról przypisane są konkretne klasy postaci np. obrońcami są wojownicy i paladyni, kontrolującymi czarodzieje itd. Wspomnieć należy, że podział na role wymusza na graczach tworzenie drużyn zróżnicowanych, posiadających przedstawicieli różnych profesji. W każdej drużynie



Podręcznik Gracza daje nam do wyboru osiem różnorodnych ras, wśród których znajdziemy: dragonborn, dwarf (krasnolud), eladrin (odmiana elfów), elf (elf), half-elf (pół-elf), halfling (niziołek), human (człowiek) oraz tiefling (diabeł).

Rasy, tak jak w poprzednich edycjach, posiadają unikatowe cechy, które interesująco dopełniają się z klasami postaci, dając nam dużą liczbę ciekawych kombinacji. Nowinką jest to, że niektóre posiadają własne, unikalne moce (np. eladrini potrafią się teleportować, a dragonborny mogą wykorzystywać swoje smocze korzenie i za pomocą oddechu ranić boleśnie tych, którzy staną na jego drodze).

nie powinno zabraknąć przede wszystkim przywódcy, który wyposażony jest w wiele mocy uzdrawiających. Drużyny składające się w większości z czarodziei, czy innych klas walczących na dystans, nie radzą sobie bez obrońców, którzy potrafią skutecznie związać przeciwnika walką wręcz. Wszystko to sprawia, że gracze muszą rozpocząć współpracę już na etapie tworzenia postaci i dojść do wzajemnego konsensusu co do podziału ról.

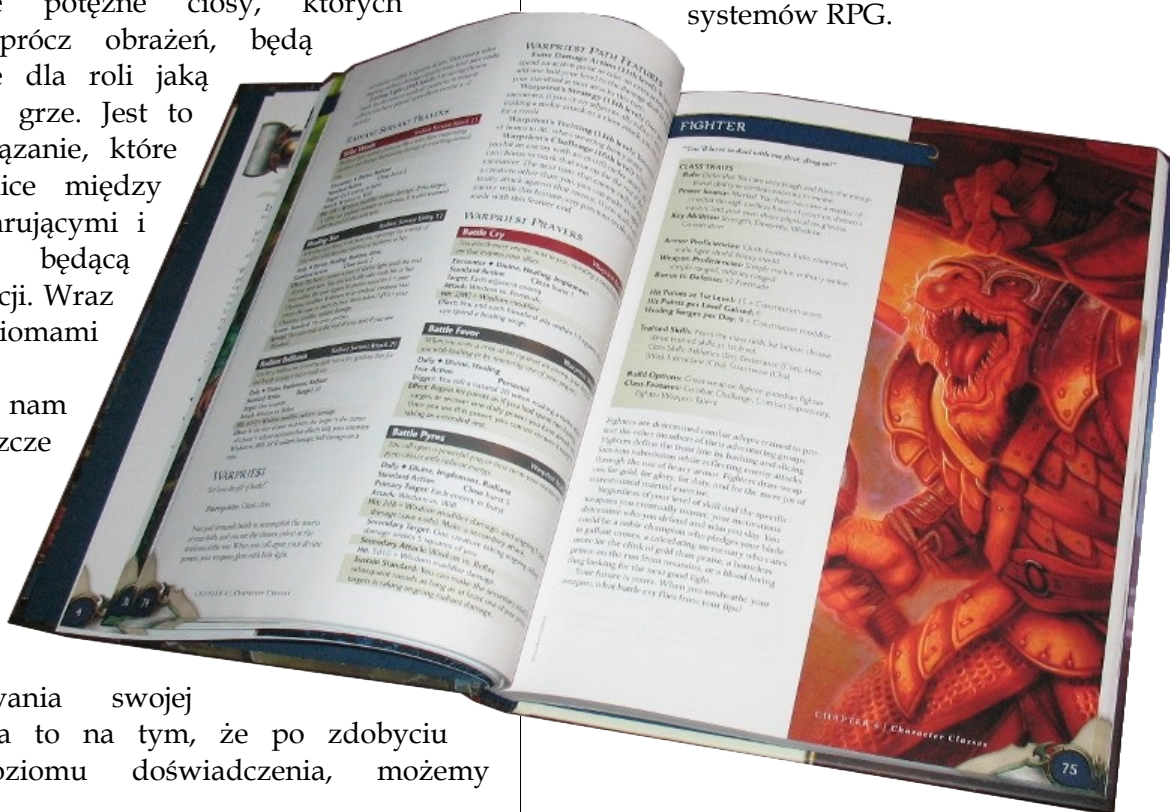
W 4 edycji zamiast normalnych ataków używa się mocy, które są pewnymi specjalnymi umiejętnościami pozwalającymi nam na wyprowadzanie niezwykle ataków (ponownie w tym miejscu da się wyczuć woń gier komputerowych). Są one po prostu efektywniejsze niż zwykłe ataki, których rola spadła w zasadzie do ataków okazjonalnych i szarży. Moce te, w zależności od klasy postaci, przyjmują różne formy: u czarodziejów i czarnoksiężników będą to kule ognia, magiczne pociski czy inne przejawy magii o zróżnicowanych efektach. Natomiast u klas trudniących się przede wszystkim walką wręcz będą to niezwykle potężne ciosy, których rezultatem, oprócz obrażeń, będą efekty typowe dla roli jaką klasa pełni w grze. Jest to świetne rozwiązanie, które niweluje różnice między postaciami czarującymi i walczącymi, będącą bolączką 3 edycji. Wraz z poziomami doświadczenia dochodzą nam kolejne, jeszcze potężniejsze zdolności. Znakomitym rozwiązaniem jest również możliwość przekwalifikowania swojej postaci. Polega to na tym, że po zdobyciu kolejnego poziomu doświadczenia, możemy

odrzucić zdobytą przez nas wcześniej zdolność, a w zamian za nią dobrać inną. Wypada również wspomnieć, że teraz większość zaklęć z poprzednich edycji, które miały zastosowanie poza walką (np. wróżenia, czy też wskreszenie), znajduje się w osobnej kategorii, jaką są rytuały. Aby z nich korzystać wystarczy odpowiedni atut (czarodziej i kapłan posiadają je na starcie) oraz odpowiednie komponenty, które są wymagane do jego odprawienia.

Każda z klas posiada oczywiście odmienne drzewko mocy, którym może się posługiwać. Możemy je podzielić ze względu na częstotliwość ich wykorzystywania na trzy grupy:

- At will - możemy używać ich bez ograniczeń,
- Encounter - możemy używać ich raz na spotkanie,
- oraz Daily - są to najpotężniejsze moce, które mogą być używane tylko raz dziennie. (tzn. regenerują się po długim odpoczynku).

Takie ograniczenie popycha 4 edycję jeszcze bardziej w stronę gier bitewnych, kłócąc się z logiką systemów RPG.



Ciekawą nowinkę znajdziemy również w rozdziale poświęconym charakterom naszych postaci. Aktualnie mamy ich tylko pięć: lawful good (praworządny dobry), good (dobry), evil (zły), chaotic evil (chaotyczny zły), unaligned (nieokreślony). Nowością w porównaniu do 3e jest ten ostatni. Postać o tym charakterze nie obiera żadnej strony, nie musi ściśle trzymać się jakiegoś kanonu zachowań. Rozwiązanie to wychodzi naprzeciw oczekiwaniom graczy, którzy nie lubią gdy ich działania ograniczane są wybranym



Czwarta edycja systemu **Dungeons&Dragons** to produkt w mojej ocenie bardzo udany. Przede wszystkim, w odróżnieniu od edycji 3.x obecna edycja nie próbuje już udawać systemu uniwersalnego, nadającego się do każdego typu kampanii. Teraz podręczniki wyraźnie prezentują w jakiej formie rozgrywki D&D się sprawdza idealnie i do jakiej formy został

stworzony. Bez doczepianych na siłę wywodów o odgrywaniu postaci, zawitych intrygach, budowaniu atmosfery – do tego stworzono inne gry. Za to jako rozbudowany system do rozgrywek w konwencji hack'n'slash, eksploracji bezkresnych podziemi, wypełnionych po brzegi potworami i skarbami, czwarta edycja **Dungeons&Dragons** jest bezkonkurencyjna. Repertuar dostępnych bohaterom mocy, różnorodność potworów, przemyślane, radykalne zmiany w mechanice, rozbudowana linia wydawnicza z masą akcesoriów – wszystko to czyni „nowe DeDeki” bardzo miodnym produktem. Bardziej „planszówką z elementami RPG”, lub jak ktoś woli „RPG w ujęciu klasycznym do bólu”.

Pozytywnie odbieram także, szokujący początkowo nowy układ podręczników: większa czcionka, mniej tekstu, mało ozdóbek. Wyraźnie i konsekwentnie realizowany jest tu plan, w świetle którego podręczniki mają być wygodną w użyciu, praktyczną pomocą podczas gry, a nie napisaną maczkiem cegłą, przez którą ciężko się przebić w celu odnalezienia szukanej informacji. To chyba najważniejsza różnica w stosunku do poprzedniej edycji.

Zmiany w 4 edycji **Dungeons&Dragons** oraz zasady kampanii w **Descent: Journeys in the Dark** wprowadzone w dodatku **Road to Legend** (recenzja w RT już za miesiąc) czynią te dwa, pozornie nie mające ze sobą związku produkty, alternatywną propozycją na podobną formę rozgrywki. Obie gry wyraźnie ewoluują w tą samą stronę: tyle, że D&D z gier fabularnych, zaś Descent z planszówek.

charakterem. Teraz nasza postać może stać się postacią dynamiczną, której charakter zależy tylko i wyłącznie od jej czynów.

Tak jak w poprzedniej edycji, w Podręczniku Gracza znajdziemy rozdział poświęcony szczegółowym opisom broni i pancerzy, a także innych przedmiotów, za pomocą których będziemy dokonywać zarówno wielkich jak i mniejszych, czynów. Na uwagę zasługuje wyróżnienie magicznych przedmiotów. Nareszcie w Podręczniku Gracza znajdujemy je logicznie poukładane. Zostały podzielone na 3 główne typy – pancerze (od szaty po zbroję płytową), broń (od miecza do różdżek) oraz przedmioty na szyję (naszyjniki, płaszcze). Każdy z nich, oprócz standardowych bonusów +1, może zawierać dodatkowe moce, które mogą być wykorzystywane z różną częstotliwością (raz na walkę lub raz na dzień). Pozostałe przedmioty (pierścienie, buty itp.) dają specjalne bonusy do umiejętności. Teraz wcale nie musimy kupować tony przedmiotów, aby nasza postać była efektywna – broń pancerz i przedmiot na szyję dają bonusy do kluczowych współczynników, reszta to przydatne dodatki.

Kilka słów o samej rozgrywce

Podczas sesji trudno nie oprzeć się wrażeniu, że 4ed „Dungeons & Dragons” została zrobiona z nastawieniem na epickie i długie potyczki, a inne kwestie związane z odgrywaniem postaci potraktowano w niej po macoszemu. Mechanika została bardzo uproszczona, co powinno być zaletą omawianego produktu, jednak w rezultacie wydaje się, że uproszczenia te zostały zbyt daleko posunięte. Sam system walki jest bardzo przyjemny i wciągający. Nie da się ukryć, że duża różnorodność zagrywek taktycznych powoduje, że trzymają one w napięciu. Jednak sam system walki, choćby nie wiem jak rewelacyjny, nie tworzy całego systemu RPG, dlatego też 4 edycja przypomina bardziej znakomitą grę bitewną czy planszową (w której nie brak elementów zaczerpniętych z gier komputerowych) wzbogaconą wieloma elementami taktycznymi. W

związku z powyższym ciężko polecić ten produkt osobom lubującym się przede wszystkim w odgrywaniu postaci, dla których walka jest zaledwie urozmaicheniem sesji, gdyż nawet podczas potyczki próby tworzenia ciekawych opisów wyprowadzonych uderzeń jakoś automatycznie wypierane są hasłami w stylu: „dobra to teraz, ja walnę tamtemu z eldritchą”.

Podsumowanie

Ciężko z czystym sumieniem powiedzieć, że 4 edycja jest bardzo dobrym systemem RPG, choć bez zastanowienia można stwierdzić, że jest to na pewno bardzo dobry produkt. No właśnie produkt – gra bitewno-taktyczna, która wzbogacona wkładem własnym (dodaniu, dopracowaniu pewnych elementów – między innymi kreacją świata) może zostać uznana za bardzo dobry system RPG. Jednak nie można zapomnieć o tym, że jego esencją jest przede wszystkim walka i w zasadzie wokół niej kręci się cały podręcznik.



D&D4ed.: Player's Handbook

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:

320 / twarda

linia wydawnicza:

**Dungeons&Dragons
4th edition**

Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 7/10

89,95zł

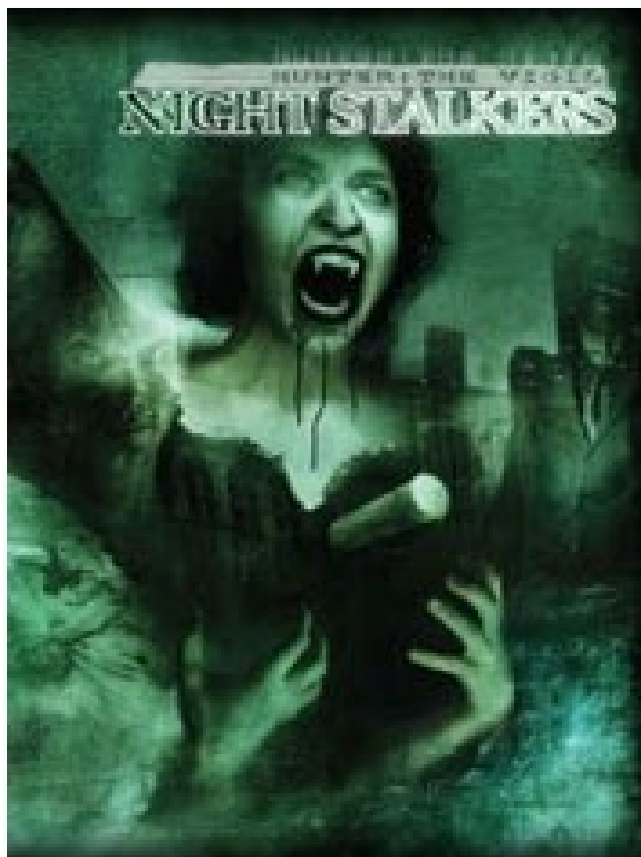
Komentarz do oceny

Wykonanie: Wład of Coast jak zwykle trzyma wysoki poziom – twarda oprawa, klimatyczne, liczne grafiki urozmaicające lekturę. Przyswajanie treści ułatwia logiczny i przejrzysty układ podręcznika.

Miodność: Należy się liczyć z tym, że produkt ten przypomina bardziej grę planszową, niż system RPG. Zwolennicy częstych i długich potyczek będą wniebowzięci. Gracze, którym większą radość sprawia odgrywanie swoich postaci, będą rozczarowani. Mimo niezwykle dopracowanego systemu walki nie da się ukryć, że gra straciła trochę swojego starego klimatu. Długo wahałem się między oceną 7 a 8 ale ostatecznie zdecydowałem się na pierwszą, gdyż produkt ten, przynajmniej z nazwy, jest systemem RPG, a pod tym względem wykazuje zauważalne braki. Oceniając sam system walki uważam, że zasługuje nawet na 9.

Cena: Podręcznik nie jest tani, a jest to dopiero jakaś część zestawu podstawowego. Mimo to uważam, iż jest wart swojej ceny. Nim jednak zdecydujesz się na zakup, dobrze zastanów się, czy faktycznie odpowiada on Twoim preferencjom.

Oneiros prezentuje Night Stalkers



Pierwszym z powodów mogłyby być względy cenowe. Ten argument zostaje jednak szybko zbity, ponieważ wersje oryginalne różnią się w cenie okładkowej o trzy dolary (\$31.99 Night Stalkers oraz \$34.99 Wampira), a w Polsce nie ma różnicy cenowej – oba podręczniki kosztują w granicach 100 złotych. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, iż za tę samą cenę możemy mieć dodatkowy, pełnoprawny system, zaś Night Stalkers to jedynie rozszerzenie o potworach do Łowcy. W obliczu tego, iż w chwili pisania niniejszego tekstu, dzieli nas od zapowiedzianej przez ISA dystrybucji kosztującego 79 PLN polskiego Wampira zaledwie tydzień, w ogóle nie należy rozpatrywać kwestii „opłacalności” nabywania Night Stalkers.

Zakładając jednak, iż jest to dodatek dla osób nie posiadających i nie zamierzających nabywać Wampira, chcących grać na przykład wyłącznie w Łowcę – jak się Night Stalkers spisują? Co w nich nowego w stosunku do Wampira znajdziemy, co ten podręcznik na tle „konkurenta” wyróżnia?

Przewrotnie wypada wymienić najpierw to, co zostaje powielone. Gwoli zachowania kompatybilności, dodatek kalkuluje podstawy rozdziału Special Rules and Systems z podręcznika podstawowego do Requiem. Mamy więc wszystko o mechanice dotyczącej Krwi, Przemiany, leczenia się, tworzenia ghuli i uzależniania od Vitae. Część zasad „przełożona” jest na terminologię Łowcy, w której Vitae jest utożsamiona z Siłą Woli. Dzięki sprytnemu zabiegowi wampiry mogą odzyskiwać Siłę Woli dzięki Skazie i Cnocie, ale tylko do maksimum wyznaczonego przez poziomy Determinacji i Opanowania. Siła Krwi danego wampira pozwala mu jednak kumulować dodatkowe „nadmiarowe” poziomy Siły Woli, powyżej tego maksimum. Może to jednak robić wyłącznie pożywiając się. Jednym słowem, zamiast dwóch pasków Vitae i Siły Woli mamy jeden, tak samo jak opisywała to podstawka do Łowcy. Tamże zamieszczone Dread Powers zostają tu rozwinięte. Dodano moce, które mają oddawać charakter podstawowego zestawu Dyscyplin z Requiem, którego nie daje się odzwierciedlić przy pomocy



Traktujący o nocnych nieumarłych drapieżnikach podręcznik Night Stalkers jest narzędziem dla Narratora Hunter: The Vigil, mającego zamiar oprzeć kronikę na tego rodzaju antagonistach. Jaki jednak jest sens wydawania podręcznika opisującego

wampiry od zera, skoro od roku 2004 na rynku jest Vampire: The Requiem?

zestawu Dread Powers z podręcznika podstawowego.

Pierwszym nowym materiałem z jakim spotka się gracz będzie przewijające się przez cały podręcznik, w charakterze stron międzyrozdziałowych, opowiadanie o typowym Chandlerowskim detektywie i jego przejściach z wampirami. Tekst jest napisany sprawnie, trzyma nastrój, pokazuje pewne klasyczne dla Wampira motywy. Dla osób nieobeznanych z wampirami Świata Mroku może być bardzo dobrym wprowadzeniem. Nawet jako „wypełniacz” jest dość ciekawe.

Następujący po pierwszej części opowiadania rozdział to około tuzina niedługich, utrzymanych w typowej dla Łowcy formie, sprawozdań z sytuacji, w których doszło do interakcji z różnego rodzaju wampirami i istotami nieumarłymi. Sprawozdania sięgają od czasów dawnych (najwcześniejsze ~1400 p.n.e), po naprawdę niedawne (2005 r.). Każde z nich opatrzone jest dwiema, obszernie rozpiętymi i zwykle stanowiącymi dobry impuls do prowadzenia, zahaczkami fabularnymi. Od razu rzuca się w oczy kolejne odejście od linii wytyczonej przez Wampira – Night Stalkers mierzy się nie tylko z „podręcznikowym” wampiryzmem, lecz także z kwestią tego, iż za wampiry mogły być wzięte inne istoty nadnaturalne lub inne „warianty” wampirów. Pojawiają się na przykład „prawdziwe” ghule z arabskich mitów, czy penangallan napotkane w Malezji przez agenta Task Force: VALKYRIE.

Otwierające i w większości zapełniające drugi rozdział opisy tego, jak widzieć wampiry i jak sobie z nimi radzić może samodzielna komórka, czy dane zmowa lub konspiracja, nie są złe, ale nie ma też w nich nic przesadnie porywającego. Sytuację ratują nie tyle same dane, co dołączone zahaczki i ramki. Dopiero w nich znajdziemy powiew świeżości i mniej spraw dość oczywistych. Na plus należy tej sekcji policzyć, iż nadaje więcej charakteru ugrupowaniom mniej sprawnie w podręczniku Hunter: The Vigil nakreślonym. Ascending Ones na przykład stają się znacznie bardziej smakowitym

elementem fabuły gdy okazuje się, że wampiry są dla nich nie tylko wrogami, lecz w znacznej mierze po prostu rynkową konkurencją.

Naprawdę ciekawie robi się dopiero dalej – nowe formacje, taki jak Barrett Commission (zmowa), czyli frakcja rządowych lobbystów, attache dyplomatycznych, bogaczy z listy Forbes’a, nieliczni senatorzy, a także wysocy oficerowie amerykańskiego wojska. Ich podręcznikowe motto, „To mój kraj, mój lud i jeśli ktoś będzie je wykorzystywał, będę to ja”, mówi o nich wszystko. Zupełnie inną zmovą jest Maiden’s Blood Sisterhood. Jest to skupiająca przede wszystkim kobiety frakcja skupiona wokół uniwersytetów sławetnej Ivy League. Wampiry z upodobaniem żerują na wiedzy i krwi środowiska akademickiego, a zmowa ta daje im odpór, po kryjomu zapewniając studentom i kadrze wsparcie moralne, fizyczne i materialne. Amazonki, kapłanki, wojowniczk i nauczycielki – Siostry czuwają nieustannie. Trzecia zmowa, Night Watch to rodzaj przeciwwampirzej straży sąsiedzkiej, jaką mogłyby wystawić czarne czy latynoskie gangi. Nieuchronnie nasuwa się porównanie z postacią Omara z serialu The Wire – uzbrojeni po zęby ludzie czynu rozprawiający się z potwornościami i niegodziwością tam, gdzie policja nie odważy się nawet zapuszczać.

Najwięcej miejsca w tej części rozdziału poświęcono The Cainite Heresy, którą pozwolę sobie omówić w osobnym akapicie. W tym miejscu bowiem autorzy ze studia White Wolf dokonali czegoś, co było moim zdaniem niemożliwe – udanego, a zarazem niegroteskowego, autopastiszu Wampira: Maskarady. Kainicka herezja jest bowiem niczym innym, jak grupą śmiertelników do których docierają tajemnicze wiadomości, których esencją jest jedno, zadawane przez łowców z maniackim uporem pytanie – Kim jest Kain? Tak, nie mylicie się. Herezja ta dzieli z Wampirem: Maskaradą większość założeń tamtego systemu. Spokrewnieni, według tych ludzi, są potomkami Kaina przeklętego nieśmiertelnością przez Pieczęć od Boga, którą otrzymał po zamordowaniu Abła. Kain podróżuje od zarania dziejów po świecie, być może żałując

swego czynu i kieruje poczynaniami swych dzieci. Cały podrozdział przerabia raz jeszcze założenia starego Wampira, nieustannie puszczając do czytelnika oko. Nawet przypisana doń ilustracja przedstawia młodzieńca w koszulce z charakterystycznym Ankh Camarilli z Maskarady. Podobna jest również metoda opisanie konspiracji – z wieloma niepewnymi punktami wewnątrz tekstu, aż po nader paranoidalne założenie, iż być może potajemne wiadomości i wskazówki co do pobytu wampirów konspiracja dostaje od... innych wampirów.

Rozdział z nowościami mechanicznymi prezentuje się nie najgorzej. Część Taktyk jest jednak wątpliwej użyteczności. O ile zrozumiała dla mnie jest przydatność Arson umożliwiającej kontrolowanie zaproszonego ognia, tak np. Cauterize, czyli przypalenie rany, by zostawić trwałe ślad, „pamiętkę zdarzenia”, jest względnie mało przydatne. W sytuacjach w których łowcy pochwycają wampira z ogniem lub czymś na tyle gorącym, w rękę, by skorzystać z tej Taktyki, cóż powstrzymuje ich przed zabiciem go? Oczywiście, wyobrażam sobie możliwe względy fabularne, lecz czy trzeba do przypuszczalnie jednej okazji trenować całą nową Taktykę, zwłaszcza jeśli postaci jakas z pochwytem (np. Declaw) mogą już znać? Kilka Taktyk jest jednak ciekawych. Między nimi jest Invisible Fence pozwalająca na namierzenie wampira korzystającego np. z Obfuscate, czy też Taktyka konfliktu społecznego, umożliwiająca lobbowanie przeciw interesom danego wampira. Taktyki takie jak Stalking Horse pozwalająca na sprowokowanie ataku wampira przez osobę wystawioną na wabia, czy Tar and Feather umożliwiające stworzenie nagrania na którym widoczny będzie wampir, choć nie przesadnie odkrywcze, również mogą się przydać.

Atuty oraz Endowments również nie odstają, aczkolwiek nie zaskakują. Rzeczy takie jak ConLang, czyli wojskowy język migowy, to oczywistość, a Atut Unbondable dwukrotnie zwiększający ilość dawek Krwi koniecznych do nawiązania poszczególnych stopni Blood Bond, to nieco zbyt

duża jak na mój gust odporność. Na wzmiankę zasługuje również jeden z Elikirów Ascending Ones. Nehebkau's Tears pozwala bowiem (kosztem wypłacanych o świcie 5 SW albo jednego poziomu tej cechy) na stanie się wampirem na jedną noc. Problemem według mnie może być jednak to, iż Dramatyczna Porażka w teście aktywacji tego Endowment spowoduje, iż efekt ten będzie permanentny. Nie każdemu Narratorowi może spodobać się taka alternatywna „metoda” tworzenia wampirów, nie każdy będzie też gotów na ewentualną obecność wampira w drużynie łowców. Teoretycznie napomknięto o drugim z tych problemów w ramce przy tekście, lecz wyłącznie hasłowo. Zamieszczone w tym rozdziale moce Cainite Heresy niespecjalnie zachwycają, powinny jednak być grywalne. Tutaj właśnie znalazły się także, wyżej wzmiankowane, skróty zasad Requiem przerobione na modłę Łowcy oraz następujące po nich Dread Powers wampirów.

Ostatni rozdział to krótki, aczkolwiek użyteczny dla osób nie znających Requiem, przegląd zarówno odpowiednich dla każdego z Tiers „gatunków” opowieści, jak i możliwych do wykorzystania w kronice archetypów wampiryzmu oraz ról, jakie wampiry mogą w fabule przyjmować. Znalazło się tu również miejsce na ciekawe i wzbogacone o adekwatne elementy mechaniki (modyfikatory, testy, etc.) szkice fabularne scen i wątków fabularnych z udziałem wampirów. Zwieńczeniem rozdziału jest wampiryczna strona scenarii Filadelfii, której opis rozpoczęto w podręczniku podstawowym. Dobrze podkreśla deklarowane nastrój paranoi oraz motyw wiecznych zmagania, prezentując przy tym kilku naprawdę ciekawych bohaterów niezależnych.

Reasumując, odpowiedź na pytanie postawione w pierwszym akapicie nie może być jednoznaczna. Z jednej strony, dla posiadacza Wampira: Requiem duża część materiału (mechanika i specyfika wampiryzmu, narracja przygód z wampirami, wampirze moce, etc.) będzie wtórna i całkowicie nieprzydatna, ponieważ osoba ta posiada już tę wiedzę – co więcej, w postaci „zaawansowanej”, z

uwzględnieniem w pełni złożonej mechaniki Requiem, a nie jedynie uproszczeń dokonanych na potrzeby Łowcy. Z drugiej zaś strony, jest to podręcznik napisany z myślą o wampirach w roli antagonistów, a nie protagonistów. Teoretycznie można sobie wszystko z Requiem wyprowadzić, tu jednak już za Narratora pracę tę wykonano. Dodano przy tym również całkiem sporo świeżego materiału, o niezłej jakości. Dla Narratora Requiem i Łowcy podręcznik ten może być więc ciekawostką, którą nabyć może sobie także ze względu na żylkę kolekcjonerską. Jeśli jednak Narrator jest w pełni adresatem Night Stalkers, czyli prowadząc przygody o wampirach nie posiada Requiem, będzie moim zdaniem z tego dodatku w pełni zadowolony. Znajdzie tu esencję Wampira jako źródła antagonistów, oraz sporo ciekawego materiału dodatkowego. Decyzja o tym, czy lepiej kupić dodatkowy system i przesiewać go samodzielnie przez filtr Łowcy, czy też kupić Night Stalkers rezygnując z grania w Requiem, należy już do niego i grupy.



Komentarz do oceny

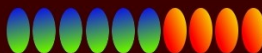
Wykonanie: Nic szczególnego, ale też bez tragedii. Wydawniczo bez zarzutu, ilustratorsko przeciętnie, choć bez wpadek.

Miodność: Dla Narratora Łowcy i przygód z wampirami – mocno przydatne. Można pokusić się o zastąpienie Night Stalkers podstawką do Wampira, przysporzy to jednak nadmiaru niepotrzebnej pracy i odbierze możliwość skorzystania z zawartych tu materiałów dodatkowych.

Cena: Bardzo wysoka, na poziomie grubszych o 100 stron podręczników podstawowych. Wiadomo, kurs dolara – dodatek ten mógłby i powinien jednak kosztować te 10-15 złotych mniej, zgodnie choćby z różnicą ceny okładowej.

Night Stalkers

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

230 / twarda

linia wydawnicza:

Hunter: the Vigil



Wykonanie: 6/10

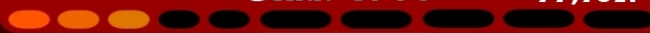


Miodność: 7/10



Cena: 3/10

99,95zł



Sierpień 2009

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 24, wrzesień 2009



Ilustracja z okładki gry fabularnej Klanarchia - (C) Copernicus Corporation

w numerze między innymi:
Klanarchia
Książęta Florencji
Road to Legend

