w numerze: wywiad z Erikiem Langiem

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 27, grudzień 2009

gry planszowe:

Conquest of the Empire

Golden Age

Gra do pifka

Zooloretto

Circus Maximus

Frontiers: Liberty or Death

Palce w Pralce

Chaos in the Old World

gry fabularne:

Age of Cthulhu 2: Madness in London Town

Forgotten Realms: Opis Świata

D&D: Open Grave

Neuroshima: Piraci

Starblazer Adventures

Midnight Roads

REBEL.PL Centrum gier

Ilustracja z okładki "Conquest of the Empire" - (C) Eagle Games

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Korekta:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Bartosz 'Finn' Kubera

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)
Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki
Tomasz 'Kaduceusz' Pudło

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

Nadeszła zima. Nawet teraz, jak patrzę przez okno, widzę tumany śniegu miotane we wszystkie strony, biały puch zalegający na ulicach, na basztach i topniejący w rynsztokach. Wirujące płatki lecące na swą zgubę w świetle ogniska lub pochodni. Wartownicy opuścili posterunki, udając się do szynków i tawern, grzać się przy ciepłym winie, miodzie lub hożej dziewce. Jednakże Redakcja Rebel Timesa na odpoczynek pozwolić sobie nie może, czy lato czy zima, zawsze staramy się dostarczać Wam jak najlepszych artykułów. W tym miesiącu nasza konfraternia opowie Wam o kilku ciekawych produktach, w tym tak kuriozalnych jak Gra do Pifka. Pomówimy co nieco o Forgotten Realms, zainteresowani 4 Edycją D&D również nie będą zawiedzeni, a miłośnicy Warhammera (a bóstw Chaosu w szczególności) wpiją swe zęby w recenzję Chaos In the Old World. Ponadto w tym numerze zaprezentowaliśmy coś całkiem nowego – mianowicie Dwugłos o Grze: nową formę recenzji, w której nie jeden, a dwóch recenzentów ocenia produkt i dyskutuje na jego temat. Porcja wiadomości z szerokiego świata również się znajdzie – nasi informatorzy są wszędzie! A jeżeli kogoś interesuje kim właściwie są ludzie wymyślający te wszystkie gry – dziś wywiad z Erikiem M. Langiem, twórcą zarówno recenzowanego w tym numerze Chaosu jak i gry, którą mamy nadzieję zrecenzować już wkrótce, to jest Warhammer: Invasion. A więc zasiądźcie przy palenisku, otwórzcie Rebel Timesa i cieszcie się tym, co Wam przygotowaliśmy!
Wesołych Świąt Bożego Narodzenia życzy Wam Drodzy Czytelnicy cała Redakcja Rebel Times!

Jak oceniamy

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

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 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 5 to stosunek podanej niżej 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
5	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
4	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	atrakcyjna na tle podobnych produktów cena
3	przeciętne wykonanie, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne niedoskonałości	przeciętny produkt, niewątpliwym atutom towarzyszą istotne wady	przeciętna, uczciwa cena, aczkolwiek żadna rewelacja
2	produkt relatywnie słabo zrobiony, mimo pewnych atutów	produkt relatywnie słaby, mimo pewnych zalet prezentuje masę niedoskonałości	produkt zdecydowanie za drogi, podobne produkty kosztują mniej
1	kompletna klapa, jeżeli chodzi o jakość wykonania	niegrywalny, niedopracowany, kompletnie nieudany produkt	absurdalnie wysoka cena, absolutne nieporozumienie

Jeżeli nie zgadzasz się z opiniami recenzentów lub ocenami produktów, zamieszczonymi na łamach naszego miesięcznika, to zapraszamy serdecznie do polemiki. Z największą chęcią odpowiemy na wszystkie maile wysłane na adres: tomaszchmielik@poczta.fm i dołożymy wszelkich starań, aby wyjaśnić Twoje wątpliwości.

Nr 27, Grudzień 2009

Spis treści

2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze

3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty

5 **Aktualności**
... czyli co nowego w świecie gier

9 **Nieustająca wojna jest znakiem firmowym Warhammera**
Wywiad z Erikiem Langiem

13 **Dwa pomysły na podbój imperium**
Conquest of the Empire

19 **Złote czasy**
Golden Age

23 **Gra... ale czemu tylko do piwka?**
Gra do pifka

27 **Hej, to ja zbieram kangury!**
Zooloretto

31 **Zabawa w cyrk**
Circus Maximus

34 **Krew dla boga krwi!**
Chaos in the Old World

39 **Wyrżnąć wszystkich!**
Frontiers: Liberty or Death

43 **Party-gaming na najwyższym poziomie**
Palce w pralce

45 **Londyn jakiego nie znacie**
Age of Cthulhu 2: Madness in London Town

49 **(Nie)zapomniane Krainy**
Forgotten Realms: Opis Świata

55 **Z życia nieumarłych**
D&D: Open Grave Secrets of the Undead

58 **Opaska na oko z denka od puszki**
Neuroshima: Piraci

63 **Solidna porcja rock'n'rollowej space opery**
Starblazer Adventures

68 **Oneiros prezentuje**
Midnight Roads

72 **Plany na styczeń**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Dodatki do Warhammer Fantasy Roleplay

Najnowsza, trzecia edycja gry fabularnej Warhammer Fantasy w tym miesiącu trafiła na półki sklepowe. Duże pudło, rewolucyjne, kontrowersyjne zmiany w mechanice i ogromne poruszenie wśród fanów systemu. Tymczasem wydawca już szykuje pierwsze dodatki do tej gry. Jeszcze w tym miesiącu do sprzedaży powinien trafić Adventurer's Toolkit, zawierający szereg nowych opcji dla postaci graczy, między innymi 10 nowych profesji, 50 kart akcji i 30 kart talentów. Kolejnym dodatkiem do gry będzie kampania The Gathering Storm, podobnie jak wcześniejsze produkty serii sprzedawana w pudełku, prócz podręcznika wypełnionym kartami i rozmaitymi pomocami dla graczy.

Dominion Intigue po polsku

Dwie wiadomości – dobra i zła, dla nabywców polskiej edycji rewelacyjnej gry karcianej Dominion. Dobra jest taka, że Dominion Intrigue – pierwszy dodatek, stanowiący jednocześnie kompletny, niezależny zestaw – wydany zostanie po polsku nakładem wydawnictwa Bard. Kiedy? To jest właśnie ta zła wiadomość, bowiem niestety nie podano jeszcze żadnych terminów.

Nowy dungeon crawler na planszy

Kilka dni temu trafiła do sprzedaży najnowsza gra planszowa wydawnictwa Asmodee Editions, o tytule Claustrophobia. Jest to duża, pięknie wydana gra dla dwóch osób, ilustrująca zmagania grupy bohaterów z demonami. Arenę rywalizacji stanowi kompleks podziemnych tuneli, po których przemieszczane są figurki bohaterów i potworów. Produkt na pierwszy rzut oka przywodzi na myśl

takie tytuły jak Descent, Warhammer Quest, Hybrid czy Dungeoneer. Rozgrywka toczy się według wybranego scenariusza i trwa około 45 minut. Więcej na temat Claustrophobii przeczytacie w recenzji na łamach Rebel Timesa już za miesiąc.

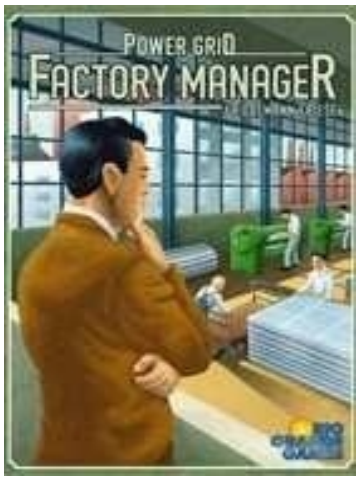
Pierwszy dodatek do Wolsuga

Na początku grudnia trafiła do drukarni Operacja Wotan – pierwszy dodatek do gry fabularnej Wolsung. Kampanię stanowi podręcznik w formacie B5 liczący 112 stron. Wydawca zapowiada, że podręcznik trafi do sprzedaży nie później niż 17 grudnia, a więc w chwili gdy czytacie te słowa powinien być już dostępny.

Nowy kolos od FFG

Wydawnictwo Fantasy Flight Games zdradziło tytuł drugiej, obok Runewars, gry z serii epic-size box. Tym razem będzie to gratka dla fanów uniwersum Warhammera 40000. Horus Heresy to rozbudowana gra strategiczna dla dwóch osób, ilustrująca jedno z najważniejszych wydarzeń w historii popularnego uniwersum. Jak na produkt FFG o takiej wielkości przystało, w gigantycznym pudle znajdziemy masę komponentów, w tym trójwymiarową planszę i szczegółowo wykonane plastikowe figurki. Produktu nie należy kojarzyć z wydaną w 1993 roku przez Games Workshop grą o tym samym tytule.

Factory Manager od Lacerty

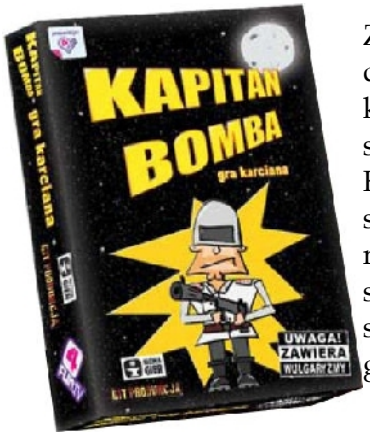


Kilka dni temu wydawnictwo Lacerta poinformowało o kolejnej eurogrze, której polską edycję planuje wydać. Będzie to przebój ostatnich targów w Essen: gra Factory Manager autorstwa Friedemanna Friese. Wydawnictwo zaprasza do toczonej na internetowym forum dyskusji nad polskim tytułem gry.

Elfy w Warhammer: Invasion

Na początku przyszłego roku możemy się spodziewać pierwszego dużego dodatku do Warhammer Invasion – najnowszej gry karcianej, wydawanej przez Fantasy Flight Games w formacie LCG. Zestaw rozszerzy grę o dwie nowe armie (talie i plansze stolicy): Dark Elves oraz High Elves.

Kapitan Bomba na kartach



Zwariowana kreskówka dla dorosłych, znana z kanału 4fun.tv, za sprawą wydawnictwa Kuźnia Gier doczekała się gry karcianej na jej motywach! Jest to szybka, pełna specyficznego humoru gra dla dwóch osób, w której gracze wcielają się w rywalizujących ze sobą Sułtana Kosmitów i Kapitana Bombę. Z racji typowych dla tej kreskówki wulgaryzmów, obecnych także na kartach i obscenicznych grafik, produkt przeznaczony jest dla osób pełnoletnich.

Nowości od Galakty

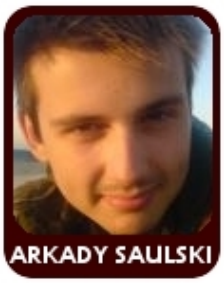
Jeszcze przed świętami miłośnicy gry Runebound będą mieli okazję nabyć polskie wersje kolejnych dodatków do gry. Każdy z nich zawiera po 90 kart, a wśród nich dodatkowe Przedmioty i Sprzymierzeńcy, nowa Przygoda i dodatkowe Wyzwania i Spotkania.

Oprócz zapowiadanych wcześniej dodatków do innych gier (których terminy wydania zostały przesunięte na przyszły rok), firma szykuje kilka nowych projektów, między innymi Złote Miasto (polska edycja "Die Goldene Stadt") – gry autorstwa Michaela Schachta z 2009 roku.

Stwórz swoje Imperium!
RISE OF EMPIRES
MARTIN WALLACE
PHALANX
GAMES
Kolorowa polska instrukcja
Polecamy także:
STEAM
AUF SCHIENEN ZUM RUHM
GOLDENE ARA
polska instrukcja
Do nabycia w dobrych sklepach z grami planszowymi!
PHALANX GAMES POLSKA
www.phalanxgames.pl
REKLAMA

Wywiad
z Erikiem Langiem

Nieustająca wojna jest znakiem firmowym Warhammera



Ericu, po pierwsze chciałem Ci podziękować za znalezienie czasu na ten wywiad! Jesteś wszak teraz strasznie zapracowany: tworzysz Chaos In the Old World, Warhammer: Invasion, nie wspominając już o stałej pracy nad poprzednimi grami formatu LCG no i oczywiście Twojej obecności na GenConie! Kiedy znajdziesz chwilę na odpoczynek?

Eric M. Lang: Myślę, aby wziąć sobie wolne popołudnie 18-go grudnia w 2014 roku. Wtedy powinienem wypocząć!

A.S.: Pomówmy o Warhammerze. Jest to chyba najlepiej znany świat fantasy, co najwyżej poza kilkoma krainami Dungeons & Dragons. Uniwersum to posiada grę RPG, strategiczną grę figurkową, a w przeszłości posiadała już kolekcjonerską grę karcianą. Dlaczego uznaliście, że ożywienie gry karcianej będzie dobrym pomysłem? Czy nie obawialiście się, że karciany Warhammer i to w formacie LCG się zwyczajnie „nie złapie"?

Eric M. Lang projektował gry już od imponująco młodego wieku ośmiu lat, głównie „poprawiając" gry należące do jego rodziny, w tym takie klasyki jak niemieckie *Mensch Argere dich Nich* albo *Stratego*.

W roku 2000 Eric założył Snoch Game Systems, gdzie opublikował swoją pierwszą grę karcianą *Mystique*, następnie pozwolił sobie na komfort bycia wolnym projektantem i konsultantem dla takich wydawnictw jak Fantasy Flight Games, Wizards of the Coast, Mattel, Wizkids, Alderac Entertainment i innych.

Pośród wielu tytułów które projektował znajdują się gry karciane *Warhammer: Invasion*, *A Game of Thrones* i *Call of Cthulhu* (przy dwóch ostatnich pomagał zaprojektować 21 dodatków), figurkową grę *Mutant Chronicles* oraz gry planszowe *World of Warcraft*, *Midgard* oraz *Chaos in the Old World*.

W wolnym czasie Eric amatorsko zajmuje się pisarstwem i muzyką.

E.L.: Sądzę, że format LCG jest dla karcianego Warhammera wręcz idealny, ponieważ łączy najlepsze cechy tak gry figurkowej, jak i MMO. Pomysł na grę jest taki, że aby grać wystarczy nabyć Core Set, a nabywanie comiesięcznych zestawów kart, służących do tego by rozszerzyć swoje możliwości, będzie czymś znajomym dla figurkowców. No i wreszcie poczucie „subskrypcji" jest czymś, co grający w MMO znają bardzo dobrze.

A.S.: Warhammer: Invasion jest zapewne pierwszą grą karcianą od Fantasy Flight Games, którą można określić jako grę stricte wojenną. Owszem – grający w A Game of Thrones LCG także mogą prowadzić działania wojenne przeciwko swoim oponentom, ale jest to tylko jedna z możliwych taktyk, podczas gdy Invasion jest grą karcianą opartą tylko na tej koncepcji. Dlaczego uznałeś, że to dobry pomysł?

E.L.: No cóż, po pierwsze gra nie nazywa się „Peacehammer"! Nieustająca wojna jest znakiem firmowym tego uniwersum. Ale, o ile głównym kontekstem gry jest wojna, o tyle chcieliśmy, aby Warhammer: Invasion rozszerzał doświadczenie poza samą bitwę. Zawiera więc wszystkie ciekawe niuanse związane z tym wszystkim, co stoi za wojną: logistyką, planowaniem, taktyką, wykorzystywaniem dostępnych zasobów i tym wszystkim, co sprawia, że w ogóle możemy tę wojnę prowadzić.

W innych grach w świecie Warhammera grasz albo konkretną armią, albo konkretnym bohaterem. My pragnęliśmy zaprezentować grę, w której kontrolujesz całe królestwo. Tak, będziesz musiał zniszczyć swego wroga, ale będziesz także musiał martwić się o swoje włości. Dodatkowo otrzymasz zadania, które będziesz musiał wykonać, jak również myśleć taktycznie, daleko poza pojedynczą bitwę. Nazywam to doświadczenie „ekonomiką wojny" i jest to coś zupełnie innego od tego, co mogliśmy widzieć we wcześniejszych grach karcianych osadzonych w świecie Warhammera.

A.S.: A co ze wszechstronnością sił w Invasion? Czy będzie możliwe tworzenie różnych taktyk w obrębie jednej armii, czy raczej każda armia będzie miała jedyne słuszne metody wojowania, których gracz zmieniać nie powinien?

E.L.: Jednym z moich priorytetów było zapewnienie tego, by każda z ras miała wiele sposobów na zwycięstwo. Jeśli chcesz, możesz zbudować talię Krasnoludzkich inżynierów, bardzo defensywną, albo inną, nastawioną na kombinowanie – oba warianty są możliwe. Chciałem także, by gracze mieli możliwość mieszania ras występujących po tej samej stronie konfliktu (porządku lub zniszczenia), po to żeby jeszcze bardziej otworzyć możliwości do konstrukcji talii. A więc jeżeli podoba Ci się pomysł „talii małych, mobilnych facetów z muszkietami", to proszę bardzo – zmieszaj Krasnoludy z Imperium i gotowe.

Było absolutnie niezbędne w trakcie projektowania gry, abyśmy dali graczom, jak najwięcej możliwości. To mnie uszczęśliwiło; o wiele bardziej wolę, gdy gracze starają się odkrywać nowe możliwości kart, o których nie pomyślał projektant. A to sprawia, że gra staje się w pełni ich, graczy, własnością.

A.S. Trochę o estetyce. Karty, które mieliśmy okazję obejrzeć na stronie FFG wyglądają wspaniale – oryginalny projekt, a przy tym wydaje się funkcjonalny, nie wspominając już o samych grafikach, które wyglądają po prostu wspaniale. W jaki sposób wybieraliście artystów do Invasion? Czy zaprosiliście do współpracy tych, którzy już pracowali nad innymi grami ze świata Warhammera, tworząc do nich grafiki, czy może staraliście się wyszukać nowe nazwiska?

E.L.: Nie miałem niemal nic wspólnego z wyszukiwaniem artystów do gry, więc przekazałem Twoje pytanie *art directorowi* w FFG, utalentowanej i niezmordowanej Zoe Robinson. Oto jej odpowiedź:

„Wyszukaliśmy wielu nowych artystów do tego Warhammerowego projektu… to nowa gra w tym uniwersum i chcieliśmy, aby wyglądała znajomo,

ale i nowatorsko zarazem! Niektórzy artyści już pracowali nad innymi projektami FFG, a niektórzy nad grami Games Workshop, ale większość z nich przyniosła coś zupełnie nowego do świata Warhammer Fantasy."

A.S.: W takim razie zmieńmy temat na Chaos In the Old World. Muszę rzec, że gdy pojawił się na Waszej stronie pierwszy artykuł na temat tej gry, byłem sceptyczny. Pomyślałem: „Granie bogiem Chaosu? Nieee, to się nie sprawdzi!" Jednakże im więcej o grze wiem, tym bardziej chcę w nią zagrać! Pomysł jest wielce ryzykowny i może się wydawać kontrowersyjny, zwłaszcza wśród niektórych fanów Warhammera – jeśli mógłbyś ich przekonać do dania tej grze szansy, co byś powiedział?

E.L.: To ciekawe pytanie, ponieważ według mnie ten pomysł sam się sprzedaje. Zapewne bym po prostu wskazał na pudełko i powiedział „Jesteś bogiem Chaosu, przywołujesz demony i wyznawców po to, aby skorumpować cały świat. Jakieś pytania?"

A.S.: Chaos ma naprawdę oryginalne podejście do tematu. Nie grasz przywódcą armii czy frakcji, lecz boską istotą i to dość paskudną przy tym. W jaki sposób wpadłeś na ten pomysł?

E.L.: Podstawowy pomysł („gracze wcielają się w bogów Chaosu korumpujących świat") został mi podrzucony przez Prezesa FFG, Christiana Petersena. Kiedy go usłyszałem, pomyślałem, że to w tak oczywisty sposób genialne, że na pewno już dawno ktoś o tym pomyślał. Tymczasem wcale nie i kiedy zostałem poproszony o zaprojektowanie gry, niemalże wyskoczyłem z krzesła ze szczęścia, a następnie zacząłem wszystko projektować w swojej głowie, zanim w ogóle spotkaliśmy się, by omówić cały pomysł.

A.S.: Grając w Chaos In the Old World nie będziemy tylko grali w grę strategiczną, ale także zaangażujemy się w całkiem nowe doświadczenie – gra ta łączy gry planszowe i gry RPG. Dlaczego zdecydowaliście się dać grze ten „smaczek"? Czy chcieliście by stała się ona platformą porozumienia pomiędzy pasjonatami gier planszowych i RPG?

E.L.: Moje cele nie były aż tak dalekowzroczne, no i nie nazwałbym tej gry hybrydą. Chaos In the Old World to czysta gra strategiczna, ze wszystkim, co w nich kochamy, ale z naciskiem położonym na zróżnicowanie stron konfliktu, po to by identyfikacja ze swoim awatarem miała dla gracza znaczenie. Jestem wielkim fanem Cosmic Encountera oraz planszowej Diuny, dlatego też podoba mi się pomysł gry z silnymi osobowościami, niemalże mitycznymi ikonami, których sama obecność kształtuje obraz gry.

Z kolei aspekt RPG przyszedł wraz z projektowaniem komponentów do gry. Chciałem mieć pewność, iż każda jednostka czy karta Chaosu da graczowi poczucie indywidualizacji jego bóstwa, pomoże zrozumieć, czym się ono różni od pozostałych. Spędziłem także dużo czasu nad interakcją pomiędzy poszczególnymi kartami, po to by i one wskazywały niezwykle wyraźnie, jak wyglądałby konflikt pomiędzy, powiedzmy,

Nurglem i Tzeentchem z punktu widzenia samych bóstw właśnie.

Jednym z aspektów, z których jestem szczególnie dumny jest to, że tak obecność w trakcie rozgrywki, jak i jej brak, któregoś z bóstw będzie miało bardzo duży wpływ na grę. Kiedy udało nam się to osiągnąć, wiedziałem, że mamy coś wyjątkowego.

A.S.: Jak długo zajęło Ci wymyślenie różnic pomiędzy bóstwami Chaosu? Czy mieliście klarowną wizję od początku, czy raczej musieliście zasiąść, obmyślać je podczas długiego, żmudnego procesu?

E.L.: Poza Slaaneshem, który zmieniał się parokrotnie podczas projektowania, miałem ogólny pomysł na wszystkie strategie bóstw Chaosu i to zaraz po pierwszym weekendowym spotkaniu. Oczywiście balansowanie i szlify zajęły nieskończoność, ale ogólny zarys pozostał niemal bez zmian.

Jeśli chodzi o szczegóły, otrzymałem mnóstwo pomocy od naszych Warhammerowych guru w FFG, to jest JR Goodwina oraz Jaya Little. Ci dwaj są jak chodzące encyklopedie arkanów Warhammera!

A.S.: Jak ciężko jest pracować nad dwoma skrajnie różnymi grami osadzonymi w tym samym świecie? Czy był to męczący proces, czy raczej miałeś poczucie satysfakcji, mogąc oddać w ręce graczy dwie gry w świecie Warhammera?

E.L.: **Tak szczerze to nie pracowałem nad tymi grami jednocześnie. Wczesne wersje Chaos In the Old World były testowane już na zeszłorocznym GenConie. Warhammer: Invasion to, technicznie rzecz biorąc, nowszy projekt, aczkolwiek pierwszy zarys tej gry powstał już cztery lata temu.**

Jestem strasznie podekscytowany tym, że uczestniczyłem w tworzeniu dwóch gier w uniwersum Warhammera, przy tym z obu jestem bardzo dumny. Praca nad nimi pozwoliła mi bardziej docenić niesamowitość tej mitologii. Im więcej o tym czytam, tym więcej pomysłów na gry rodzi się w mojej głowie. Może część z nich będzie na tyle dobra, że porozmawiam z Tobą o nich już w przyszłym roku?

A.S.: *I ostatnie pytanie – projektowanie, której z tych gier sprawiło Ci większą przyjemność? Invasion czy Chaos In the Old World? I oczywiście – dlaczego?*

E.L.: Nie jestem w tej chwili jeszcze w stanie stwierdzić, która z gier sprawiła mi większą przyjemność podczas projektowania, ale mogę opowiedzieć, co podoba mi się w każdej z nich.

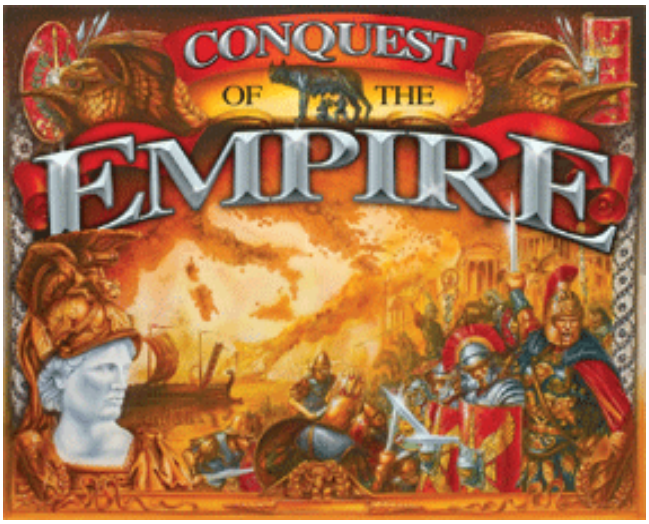
Chaos In the Old World ma wiele z moich ulubionych elementów gier planszowych zrolowanych w jedną paczuszkę. Kontrolowanie terytorium, moce unikalne dla każdego z graczy, strategiczne planowanie w trakcie gry, różne możliwości zwycięstwa, wykorzystywanie specjalnych zdolności na kartach oraz taktycznie rozegrane bitwy, w których zwycięstwo i klęska nie zależą tylko od naszej siły i rzutu kością. Podobało mi się także to, że mieliśmy klarowny plan od początku do końca tworzenia tego projektu, a przy tym mieliśmy mnóstwo czasu na wprowadzanie drobnych zmian, których wpływ odczujecie w trakcie gry.

Warhammer: Invasion jest luźno oparty na projekcie, który starałem się wydać już od lat, ale dopiero uczynienie z niego adaptacji licencji pozwoliło na jego wykonanie. Jest on zainspirowany komputerowymi grami strategicznymi, rozgrywającymi się w czasie rzeczywistym (RTS) oraz pomysłem, że w grze chodzi o zniszczenie przeciwnika, ale by to osiągnąć trzeba także ogarnąć umysłem całościowy projekt zarządzania zasobami i dobraniem strategii. W połączeniu z czterema zróżnicowanymi rasami Warhammera było to wymarzoną kombinacją dla tego projektu. Tak więc, dzięki tej grze, spełniło się moje marzenie.

A.S.: *Dziękuję za poświęcony nam czas.*

Conquest of the Empire

Dwa pomysły na podbój imperium



Jest drugi wiek n.e. - dwieście lat Pax Romana kończy się. Wraz ze śmiercią Marcusa Aureliusa – cesarza - filozofia, Imperium Rzymskie pozostaje bez godnego następny tronu. Wojna domowa i rozruchy ogarniają cały kraj - bóg wojny Mars prowadzi do wojny legiony. Czas na podbój Imperium.

„Conquest of the Empire" to strategiczna gra planszowa, w której każdy z dwóch do sześciu uczestników wciela się w pretendenta do tronu Imperium Rzymskiego. Cel osiągnie przywódca, który na drodze podboju i dyplomacji zgromadzi największe wpływy w różnych regionach antycznego świata.

Tak naprawdę mamy tu do czynienia z dwoma grami w jednym pudełku. Pierwsza z nich to poprawiona reedycja gry „Conquest of the Empire" z 1984 roku, druga zaś stanowi zupełnie odmienny wariant zasad, opracowany na podstawie znakomitej gry Martina Wallace'a „Struggle of Empires" (którą być może będzie jeszcze okazja na łamach Rebel Timesa zaprezentować).

Oba warianty rozgrywki toczy się na tej samej planszy, przy użyciu komponentów przeznaczonych do wybranej gry (część elementów używamy w obydwu wariantach, część tylko w jednym, żadna z gier nie korzysta z wszystkich zawartych w zestawie).

Elementy gry

Grę otrzymujemy w dużym, porządnie wykonanym pudełku. Wewnątrz znajdziemy całą masę tekturowych i plastikowych elementów. Pudełko nie ma wypraski, ułatwiającej utrzymanie porządku wewnątrz. Uczciwie trzeba jednak zaznaczyć, że z przegródkami opakowanie musiałoby być jeszcze większe, bowiem gdy elementy gry posegregujemy w woreczkach strunowych, pudło wypełnione będzie dosłownie po brzegi.

Zestaw zawiera ponad 300 plastikowych figurek, reprezentujących katapulty, piechotę, kawalerię, generałów, miasta i fortyfikacje, drogi oraz galery. Jakość tych elementów przywodzi na myśl grę Age of Empires III (recenzja RT#14). Podobna jest wielkość modeli (celowo nie użyłem słowa „skala", bowiem każdy rodzaj jednostki wykonano w innej), podobna także, mocno przeciętna, jakość plastiku. Figurki z CoE są jednak wykonane dokładniej i mają więcej detali, niż te, które znamy z AoEIII.

Skoro już stosuję porównania do przeboju Glenna Drovera, warto także wspomnieć o dużych, bardzo starannie wykonanych monetach, stanowiących walutę w grze. W obu przypadkach dostajemy monety o dwóch nominałach (w AoEIII wartość monety wyróżniał kolor plastiku, tutaj prócz barwy monety różni także wytłoczony wzór). Nie będę na siłę oceniał, która z gier ma ten element wykonany lepiej – nie da się jednak ukryć, że w obu przypadkach taka waluta stanowi sympatyczny gadżet, trwalszy i przyjemniejszy w użyciu niż żetony z tektury.

Trzyczęściowa plansza do gry to prawdziwy kolos - 117x92cm. Prezentuje się znakomicie, jest barwna i starannie wykonana. Każdy jej element skutecznie oddaje klimat antycznego świata. Mankamenty planszy odkrywamy dopiero podczas rozgrywki, ale o tym później.

Zestaw zawiera także pokaźną pulę tekturowych żetonów, o różnym przeznaczeniu podczas rozgrywki. Wykonane są porządnie, na poziomie typowym dla współczesnych gier planszowych. Poważny zarzut mam jedynie do nieprzemyślanej kolorystyki żetonów prowincji. W jednym z wariantów zasad jest to kluczowy element podczas rozgrywki, oznacza się nimi regiony, w których można w relatywnie łatwy sposób gromadzić wpływy, powinny więc być wyraźnie widoczne na gigantycznej planszy. Tymczasem nie dość, że są niewielkie, to jeszcze kompletnie zlewają się z kolorystyką planszy, przez co niekiedy łatwo je przeoczyć.

Oprócz tego na elementy gry składa się talia kart i osiem specjalnych kostek. Karty są duże, czytelne i nieźle zilustrowane. Spełniają swoją rolę bez zarzutu. Sześcienne kostki, służące do rozstrzygania bitew, zamiast liczb, mają wytłoczone na ściankach symbole dostępnych w grze jednostek. O tym, w jaki sposób korzysta się z nich w grze, napiszę dalej.

Do gry dołączone są dwie kolorowe instrukcje. Warianty zasad umownie nazwano „Conquest of the Empire Classic" oraz „Conquest of the Empire II". Niestety, zasady CoE2 opisano fatalnie. Mimo, iż reguły gry są w sumie proste, instrukcja jest zawiła, chaotyczna i pozbawiona dobrych przykładów, rozjaśniających wątpliwe kwestie. To jedna z najsłabszych instrukcji do gry planszowej, z jaką się spotkałem. Być może, przy pierwszym kontakcie z nią miałem słabszy dzień, ale po drugiej lekturze wciąż nie brakowało w mojej głowie wątpliwości, które rozjaśniło dopiero FAQ dostępne w internecie. Tutaj więc wydawcy należy się spory minus.

Przebieg rozgrywki

Zasady „klasyczne" to prosta w założeniach strategia, oparta na kontroli obszarów. Każdy z graczy losuje lub wybiera (zależnie od woli grupy)

prowincję startową, w której ma swoje ufortyfikowane miasto. Wszyscy uczestnicy na starcie dysponują takimi samymi jednostkami (z czterema generałami i cezarem) oraz takimi samymi wpływami z danin. Tura gracza polega na ruchu jednostek, rozstrzyganiu ewentualnych bitew, gromadzeniu funduszy, werbunku nowych wojsk oraz budowie miast, fortyfikacji i dróg. Wojska poruszać można tylko wtedy, gdy tworzą legion (tzn. mają lidera w postaci figurki generała lub cezara). Transport morski umożliwiają galery. Na skutek przemieszczania jednostek dochodzi do bitew (na lądzie i morzu), podczas których obie strony konfliktu ponoszą straty. Finansowy przychód gracza z tury na turę rośnie, bowiem wynika bezpośrednio z tego jakie prowincje (i ile) ma pod kontrolą. Pieniądze służą dwóm celom: zakupowi kolejnych jednostek oraz budowie miast, fortyfikacji i dróg. Potrzeby umacniania armii uzasadniać nie trzeba. Po co miasta, fortyfikacje i drogi? Miasta zwiększają dochód z prowincji, drogi łączące nasze miasta zwiększają mobilność jednostek, zaś ufortyfikowanie miast w istotny sposób ułatwia ich obronę. Rozgrywka jest prosta, lekka i niczym nie zaskakuje (trudno oczekiwać szczególnie oryginalnych rozwiązań w grze zaprojektowanej ćwierć wieku temu). Jedyną ciekawostką jest tutaj symulacja szalenie pędzącej w Rzymie inflacji: dwukrotnie podczas gry ceny werbunku wszystkich jednostek, jak i koszt budowy dróg, miast i fortyfikacji, są podwajane. Inflacja pędzi proporcjonalnie do błyskawicznie rosnących przychodów graczy. Celem gry jest wyeliminowanie pozostałych uczestników (pokonując armię, na której czele stoi cezar i pojmując przywódcę).

Oparte o pomysł z „Struggle of Empires" zasady „CoE2" gwarantują rozgrywkę w mojej ocenie o wiele ciekawszą i bardziej emocjonującą. Gra składa się z czterech sezonów kampanii, z których każdy podzielony jest na cztery tury. Na początku każdego sezonu wszyscy gracze, w drodze licytacji, podzieleni zostają na dwa sojusze. Często jest to kluczowa decyzja na drodze do zwycięstwa, bowiem z sojusznikami nie możemy prowadzić walk przez całą kampanię. Zwykle więc staramy się o sojusz z tym graczem, który stanowi dla nas największe zagrożenie (uniemożliwiając mu w ten sposób ataki), jednocześnie dążymy do tego, by w przeciwnym sojuszu znalazł się gracz, którego zamierzamy atakować. Sojusze umożliwiają także wspieranie w bitwach przez osoby trzecie, aczkolwiek nigdy nie ma przymusu udzielania wsparcia. System licytowanych sojuszy to mechanizm ciekawy i świetnie działający (określa nie tylko przynależność do danego sojuszu, lecz także kolejność gry). Dzięki niemu wyeliminowany został efekt zmasowanych ataków „wszyscy na jednego".

Jak wspomniałem, każda kampania składa się z czterech tur rozgrywki. Trzeba przyznać, że ich przebieg jest bardzo szybki i zazwyczaj bez przestojów. Każdy gracz w swojej turze wykonuje dwie z kilku dostępnych akcji (m.in. gromadzenie wpływów, werbunek, ruchy wojsk, bitwy). Celem „CoE2" jest uzyskanie podczas czterech kampanii jak największej ilości punktów zwycięstwa. Otrzymuje się za wpływy zgromadzone w kluczowych prowincjach. Nowe „wpływy do pozyskania" w każdym sezonie kampanii pojawiają się losowo w różnych prowincjach. To o nie tak naprawdę toczy się cała rywalizacja. Kiedy zgromadzimy wpływy w prowincji, musimy ich strzec, bo utrata wpływów na rzecz innego gracza jest bardzo łatwa, jeśli pozostawimy prowincję bez wojsk. Od ilości zgromadzonych wpływów zależą też nasze przychody pod koniec sezonu.

Dodatkowe urozmaicenie stanowią karty podboju i senatu, które można na różne sposoby pozyskać w ramach jednej z dostępnych akcji. Dodają tła rozgrywce i stwarzają rozmaite możliwości. Niektóre mają działanie jednorazowe, inne dają regularne profity (dodatkowe pieniądze, wpływy, wojsko itp.).

Część oznaczeń na planszy używana jest tylko w jednym, a część w drugim wariancie zasad. Wartość poszczególnych prowincji nie jest oczywiście równa. W rozgrywce „CoE2", kontrolowanie Italii, prócz punktów zwycięstwa, daje także szereg dodatkowych przywilejów. W praktyce zawsze największa rywalizacja o wpływy i gigantyczna mobilizacja wojsk ma miejsce właśnie tutaj, podczas gdy niektóre regiony pozbawione są jakiegokolwiek politycznego znaczenia (np. nie ma najmniejszego sensu wysyłania jednostek na wyspy brytyjskie). I tutaj wychodzą niestety spore mankamenty ładnej, ale nie do końca dostosowanej do rozgrywek „CoE2" planszy. Ma ona wielkie obszary prowincji afrykańskich, w których tylko Numidia i Egipt są istotnym obiektem rywalizacji. Tymczasem obszar Italii w kulminacyjnym momencie rozgrywki często cały jest wypełniony figurkami, zaś jednostki na obszarze Sycylii zmuszeni jesteśmy ustawiać na morzu, gdyż po prostu nie ma szans zmieścić figurek na tak niewielkim wycinku planszy. Wydawca z jednej strony podjął szereg starań, by miłe dla oka gadżety (figurki, plastikowe monety) potęgowały przyjemność z rozgrywki, z drugiej strony nieprzemyślany układ elementów planszy skutecznie te starania zniweczył. Szkoda.

Oczywiście fakt, że największa rywalizacja skupia się wokół Italii odbieram pozytywnie. Początkowo odnosi się wrażenie, że profity z tej prowincji są na tyle duże, że szkoda marnotrawić środki na zainteresowanie innymi. Niejednokrotnie jednak przekonałem się na własnej skórze, że łatwo się przeliczyć koncentrując na dominacji w samej Italii, gdy np. nasz aktualny sojusznik również ma tam (nieco mniejsze) wpływy, ale za to ugruntował swoją pozycję także np. w Egipcie. Gra wymaga kalkulacji, nieustannego obserwowania zmieniających się wpływów w poszczególnych regionach i mądrych sojuszy w kolejnych sezonach.

Wisienką na torcie w tych prostych do ogarnięcia, a jednocześnie bogatych w możliwości zasadach, jest mechanizm Punktów Chaosu. Licytowanie sojuszy często jest kluczowe dla wyniku rozgrywki, a to wymaga pieniędzy. Odkrywane karty podboju dają niekiedy bardzo istotne profity, ale ich pozyskanie... także wymaga pieniędzy. Wreszcie wojsko, czyli podstawowy środek do pozyskiwania w prowincjach wpływów, a co za tym idzie punktów zwycięstwa, także nieustannie wymaga nakładów finansowych. Tak więc podczas rozgrywki „CoE2" pieniędzy zawsze brakuje. W konsekwencji niezwykle często wybieraną przez graczy akcją jest „specjalny podatek" – możliwość pozyskania od ludności dodatkowych pieniędzy: od 5 do 25 talentów. Przy czym, im większą kwotę postanowimy w ten sposób pozyskać, tym więcej otrzymamy żetonów chaosu do swojej puli

(obrazujących ogólne niezadowolenie ludności). Żetony chaosu otrzymujemy także podczas akcji werbunku jednostek oraz na skutek przegranych bitew. Tak zgromadzoną pulę gracze przeliczają pod koniec każdego sezonu. I tutaj niekiedy pojawiają się niespodzianki, bowiem osoby, które zgromadziły największe pule, ponoszą wyjątkowo surową karę, jaką jest utrata części punktów zwycięstwa.

Kilka słów o przeprowadzaniu bitew

Mechanizm przeprowadzania bitew podobny jest w obydwu wariantach zasad gry. Jest to zasada, którą niektórzy uznają za achillesową piętę całego produktu, inni za czynnik gwarantujący odpowiedni zastrzyk emocji towarzyszących rozgrywce.

Bitwy przeprowadza się w oparciu o serię rzutów odpowiednią ilością kostek. W każdej rundzie zliczamy wyrzucone symbole jednostek. Jeżeli możemy im przyporządkować jednostki obecne w naszej armii, oznacza to zadanie rywalowi strat. Bitwa toczy się tak długo, aż jedna ze stron postanowi się wycofać, bądź po jednej ze stron pokonane zostaną wszystkie jednostki. Seria rzutów kostkami oznacza oczywiście sporą rolę losowego czynnika. Pechowe rzuty mogą zaprzepaścić nasze plany. Niemniej armia o miażdżącej przewadze ma zdecydowanie większe szanse na zwycięstwo.

Czynnik losowy na poziomie rozstrzygania bitew jest tutaj porównywalny do gry „War of the Ring" gdzie zastosowano podobną mechanikę. Kości potrafią niekiedy płatać figle, zwykle jednak można ryzyko oszacować. Nie da się tu wszystkiego wykalkulować jak w „Game of Thrones", ale nie jest też tak nieprzewidywalnie jak w „Warrior Knights".

Warto zwrócić uwagę na rolę poszczególnych typów jednostek w armii. Na każdej z kostek jedna ścianka jest pusta, na pozostałych zaś każdy rodzaj jednostki występuje raz, z wyjątkiem piechoty, której symbol widnieje na dwóch ściankach. Jak więc nietrudno zauważyć wychodzi na to, że najtańsza jednostka (dwu lub trzykrotnie tańsza niż pozostałe) statystycznie w bitwie jest dwukrotnie skuteczniejsza niż jakakolwiek inna! Na pierwszy rzut oka wydaje się to co najmniej dziwne, po krótkim namyśle okazuje się jednak, że wcale nie jest to takie głupie. Dzięki takiemu rozwiązaniu mechanika (i rozsądek) nakazuje budować armie z duchem epoki, a więc zdominowane przez piechotę, której towarzyszą inne jednostki. Sama bardzo liczna piechota nie będzie tak skuteczną armią jak mniej liczna, ale za to uzupełniona o katapulty i (lub) kawalerię. Natomiast zupełnie nieskuteczny na polu bitwy (w stosunku do kosztu) będzie legion, w którym piechota nie stanowi podstawowej siły.

Podsumowanie

„Conquest of the Empire" uważam za niedoceniany tytuł w gronie obecnych na rynku strategii. To bardzo ciekawa, ładnie wydana gra, ze sporą dawką interakcji i wyjątkowo dynamicznym (jak na taką złożoność) przebiegu. W grupie powyżej trzech osób (taką rozgrywkę polecam) każda liczebność

powinna dobrze funkcjonować. Wariant „klasyczny” traktuję bardziej jako ciekawostkę, o wartości „Conquest of the Empire” stanowi w mojej ocenie przede wszystkim nowa wersja zasad. Szkoda, że planszy nie dostosowano w pełni pod jej kątem, bowiem wspomniane wcześniej mankamenty w istotny sposób psują ogólne wrażenie.

Dodam także, że rozważając zakup tego produktu trzeba przemyśleć, czy dysponujemy odpowiednim miejscem na komfortowe prowadzenie rozgrywek. Nigdy nie polecam gry na podłodze, a stół w przypadku tej gry musi być naprawdę duży (nie mniejszy niż do takich kolosów jak Twilight Imperium czy sześcioosobowa rozgrywka Starcrafta). Oprócz wielkiej planszy podczas gry na stole odkrytych jest wiele kart, a oprócz tego musi się znaleźć miejsce na figurki i monety każdego z uczestników.

„Conquest of the Empire” nie jest strategią dla osób oczekujących wiernego oddania historycznych realiów (żaden z dostępnych wariantów zasad nie jest w stanie tego zapewnić), ani tym bardziej dla strategów, ceniących mechaniki o znikomej roli czynnika losowego, intelektualne potyczki, w których nie ma miejsca na przypadek.

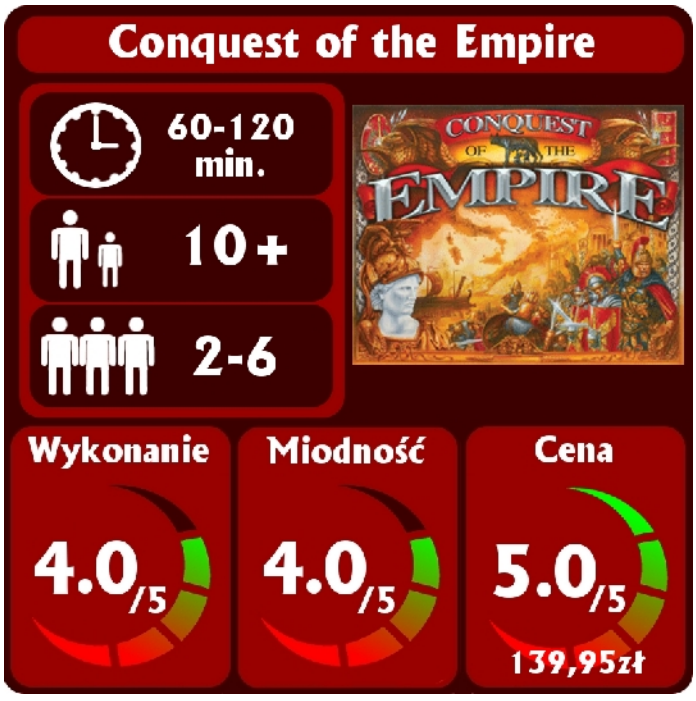
Produkt ten gorąco polecam fanom ładnie wydanych, dużych gier strategicznych, których nie razi odczuwalna niekiedy rola rzutów kostkami. Nie brak tutaj interakcji, polityki i blefu w tle wielkich wojennych kampanii. Towarzyszy temu niezła dynamika i rozsądny czas rozgrywki. Jeżeli tego oczekujesz od gry, gorąco polecam „Conquest of the Empire”, zwłaszcza że aktualna cena jest bardzo atrakcyjna.

Komentarz do oceny

Wykonanie: W tej grze wszystkiego jest dużo. Wielka plansza, setki figurek, masa tekturowych żetonów, kart i plastikowych monet. Jakość komponentów jest wysoka, figurki niezłe, szata graficzna miła dla oka. Jednak jest się do czego przyczepić: słaba instrukcja, nienajlepsza kolorystyka niektórych żetonów i układ elementów planszy.

Miodność: Conquest of the Empire mimo istotnych wad jest sympatyczną strategią o sporej dawce interakcji, odczuwalnej losowości i niezłej dynamice. Uważam, że to jeden z najbardziej niedocenianych tytułów Eagle Games. Dla fanów dużych strategii w ładnym wydaniu, których nie razi szczególnie odczuwalna rola losowego czynnika jest to tytuł godny uwagi. Jak na tak dużą, złożoną grę, pozytywnie zaskakuje rozsądny czas rozgrywki.

Cena: Jakiś czas temu za Conquest of the Empire trzeba było zapłacić ponad 200 złotych. Wtedy była to spora, ale uczciwa cena, biorąc pod uwagę, że grę stanowi duże, wypełnione po brzegi pudło. Aktualna cena to prawdziwa okazja.



Golden Age

Złote czasy

Po raz kolejny mam przyjemność przyjrzeć się eurogrze osadzonej w ściśle określonych realiach historycznych. W listopadowym numerze RT pisałem o Amyitis i Genui, tym razem padło zaś na Golden Age, które traktuje o rozwoju Niderlandów na początku XVII wieku. Okres ten powszechnie nazywany jest holenderskim „Złotym wiekiem", ponieważ poczynając od założenia Holenderskiej Kompanii Wschodnioindyjskiej w 1602 roku, rozpoczęła się dominacja ekonomiczna Holandii (monopolizacja handlu ze wschodem i wyparcie zeń Portugalczyków). XVII wiek to jednak nie tylko rozwój ekonomiczny, to również gwałtowny rozwój kulturalny (nazwiska takie jak Rubens, Rembrandt, Spinoza i Grocjusz znają chyba wszyscy) oraz seria zwycięstw militarnych nad Katolicką Hiszpanią. Jednym słowem, „Złoty Wiek" to świetny materiał na ekonomiczną grę planszową, a autorzy Golden Age, Leo Colovini i Giuseppe Baù, postanowili ubrać ów barwny okres w mechanikę i przenieść go na planszę.

Mechanika, czyli „jak to się kręci?"

W Golden Age otrzymujemy jedną planszę, która składa się z czterech obszarów – holenderskich prowincji, tabeli gildii, pól kolonii oraz toru prowincji (na którym znajdują się pola zarządców i pole króla Wilhelma III). Tabela gildii i prowincje zostały podzielone na pięć rodzajów kolorów (na każdy kolor przypadają po dwie prowincje i jedna kolumna tabeli), a każdy z nich symbolizuje jeden z pięciu dostępnych w grze surowców. Celem gracza jest zdobycie 33 punktów zwycięstwa, a osiągnąć to można na kilka różnych sposób i wykorzystując w tym celu różne rodzaje surowców.

Każdy z graczy dysponuje sześcioma znacznikami wpływów, które służą do podejmowania akcji specjalnych oraz pięcioma znacznikami ruchu, które można dowolnie przemieszczać pomiędzy prowincjami. Do tego dochodzą jeszcze pieniądze (guldeny), za pomocą których nabywa się w zasadzie wszystko, co tylko jest w tej grze dostępne.

Struktura tury jest bardzo płynna i jest to zdecydowaną zaletą Golden Age. Oprócz rzutu dwoma kostkami na początku tury, który powoduje przesunięcie Pionu króla po torze prowincji i zainkasowanie określonej liczby guldenów za pole,

na którym się on zatrzyma (jeśli jest to prowincja, to pieniądze inkasują tylko ci gracze, który posiadają nań znaczniki wpływów lub ruchu, jeśli zaś jest to zarządca lub król, guldeny otrzymują wszyscy), struktura tury jest całkowicie swobodna i gracz może wykonywać pozostałe akcje w dowolnej kolejności. Trzeba również zaznaczyć, że rzut kostką i dobieranie kart surowców w ciemno są tutaj jedynymi elementami losowymi, które nie dominują w żaden sposób przebiegu rozgrywki. Co prawda dobry rzut kośćmi i zainkasowanie gotówki może pomóc, ale w żadnym wypadku nie przesądza o wyniku gry. Wracając jednak do samej struktury tury, gracz może wykonać trzy różne rodzaje akcji zwyczajnych (poruszenie jednego znacznika ruchu, zdobycie kontroli nad gildią w tabeli gildii, położenie na planszy nowego znacznika wpływów) oraz akcje specjalne za pomocą każdego posiadanego przez siebie na planszy znacznika wpływu.

Akcje zwyczajne można ogólnie opisać jako wprowadzające na planszę znaczniki wpływów. Aby położyć na planszę nowy znacznik wpływu należy zgromadzić w jednej, wolnej (tzn. nie posiadającej żadnego innego znacznika wpływu) prowincji trzy znaczniki ruchu i wykonać akcję położenia nowego znacznika wpływu. W tym miejscu trzeba dodać, że na początku gry gracze posiadają po dwa znaczniki ruchu na planszy, a przesunięcie znacznika kosztuje pół guldena za pole prowincji. Jeśli chodzi o tabelę gildii, to jest ona ciekawym mechanizmem, ponieważ każda kolumna posiada po osiem pól z różnymi kosztami guldenów – od 3 do 10. Mechanizm jest prosty: pierwszy gracz ustawia w wybranej kolumnie swój znacznik wpływu za trzy guldeny, ale traci go na rzecz następnego, gdy ów zapłaci cztery, może go jednak odzyskać, kiedy zapłaci pięć itd. Zapytacie jednak zapewne, po co w ogóle są nam potrzebne znaczniki wpływów?

Odpowiedź „aby zdobyć Punty Zwycięstwa" jest jednak zbyt trywialna, choć do tego się to mniej więcej sprowadza. Każdy znacznik wpływu pozwala nam na wykonanie akcji specjalnej, której rodzaj zależny jest od koloru prowincji, kolonii lub miejsca w kolumnie tabeli gildii. Jak wspomniałem już wcześniej, rodzajów surowców jest pięć i każdy z nich ma przyporządkowany kolor, dodatkowo jeden kolor nie posiada żadnej talii akcji. Akcje zielone pozwalają nam na dokupienie kolejnego znacznika ruchu, akcje żółte na poczynienie inwestycji, akcje brązowe na zatrudnienie artysty, akcje niebieskie na założenie kolonii, akcje szare na rozwój kulturalny, pomarańczowe zaś na handel przyprawami.

Akcje żółte i pomarańczowe opierają się na tym samym schemacie i dostarczają nam guldenów. Sposób ich wykorzystania jest prosty – mamy karty z symbolami jednej, dwóch lub trzech kart: te pierwsze dają nam najmniej pieniędzy, te trzecie zaś najwięcej. Aby jednak otrzymać gotówkę, musimy posiadać tyle kopii danej karty, ile znajduje się nań symboli. Łatwo zatem zarobić dla przykładu pięć guldenów za jedną żółtą kartę, ale uzbieranie odpowiednich trzech żółtych może nam dać ich aż dwadzieścia. Karty pomarańczowe generują znacznie wyższe wpływy, ponieważ aby z nich skorzystać musimy najpierw założyć kolonię za pomocą kart niebieskich.

Te zaś korzystają ze schematu „zbierz trzy różne karty, ewentualnie zastąp je jokerami" i jest to stary, dobrze znany mechanizm. Akcje brązowe polegają na zakupieniu artysty i wykonaniu tylu jednoguldenowych akcji, ile widnieje na jego karcie w celu otrzymania określonej ilości punktów zwycięstwa (np. cztery jednoguldenowe akcje za 6 PZ).

Najciekawsza jest talia szara, która zawiera karty budynków (dające PZ), karty Stadhouder, które symbolizują gubernatora prowincji i pozwalają otrzymać więcej guldenów, gdy stanie nań Pion króla, karty Kostek, pozwalające na dowolne przesunięcie owego pionu bez konieczności rzutu oraz po kilka kopii kart ze wszystkich poprzednich talii.

Wykonanie akcji zielonej kosztuje pięć guldenów, żółtej, szarej, brązowej, niebieskiej po trzy, pomarańczowej zaś, w zależności od miejsca znacznika wpływu na torze kolonii, od dwóch do siedmiu. Po wykonaniu akcji specjalnej, znacznik wpływu odwracany jest na nieaktywną stronę, a gracz kontynuuje swoją turę.

Golden Age opiera się zatem głównie na wybraniu dwóch lub trzech rodzajów akcji i skoncentrowaniu swoich wysiłków na zmonopolizowaniu tych stref wpływów. Na początku gry dwie strategie wydają się być najbardziej optymalne – zmonopolizowanie akcji zielonych i szybkie wystawienie kolejnych znaczników wpływów na prowincjach oraz szybka inwestycja w karty niebieskie i założenie kolonii, które dostarczają opłacalnych kart pomarańczowych. Początkowe inwestowanie w tabeli gildii jest ryzykowne, ponieważ przy niskim koszcie łatwo stracić wpływy, ale w późniejszej fazie zabawy posiadanie wpływów w odpowiedniej gildii może stanowić klucz do zwycięstwa. Dodatkowo zawsze warto zainwestować w szarą talię, która daje nam wiele różnych, ciekawych efektów i pomaga w inwestowaniu w karty żółte, niebieskie i pomarańczowe (dodatkowe karty do układów).

Gracz kończy swoją turę gdy wykona wszystkie akcje (nie jest zobligowany do wykorzystania każdej) i podliczy punkty zwycięstwa. Jeśli nie posiada trzydziestu trzech, gra toczy się dalej. W swojej turze może jednak zdecydować się na przeprowadzenie aukcji i jest to moment, w którym dochodzi do interakcji.

Interakcja, czyli „ile w tym pasjansa?"

Powiem krótko – jak na grę tego typu interakcji jest bardzo mało (nawet mniej niż 5/10 wystawione grze na pudełku) i sprowadza się ona zasadniczo tylko do przeprowadzenia aukcji i wyścigu w tabeli gildii (wyścig w zakładaniu kolonii jest już bardzo często wygrany w początkowym ustawieniu i trudno zaliczyć go do elementu interakcji). Mechanizm aukcji jest banalny: jeśli nie możemy już wykorzystać znacznika wpływu (nie stać nas), to możemy przekazać jego akcję specjalną na licytację. Zaczyna się ona od gracza siedzącego po naszej lewej stronie, a minimalna stawka podbicia to pół guldena. Istotne jest to, że wylicytowana akcja nie kosztuje już nic więcej (czyli nie dopłacamy pięciu guldenów za zieloną i trzech za każdą inną), więc czasami możemy nieźle na tym zyskać (np. wspomniana już wcześniej zielona akcja za, powiedzmy, półtora guldena). Oczywiście zalicytowana kwota trafia do wystawiającego aukcję gracza, a sami autorzy gry sugerują, że „aukcje są bardzo użytecznym narzędziem – pozwalają graczowi na uzyskiwanie pieniędzy, dzięki którym będzie mógł podejmować inne aukcje specjalne w dalszej części swoje tury". Niestety nie do końca ów mechanizm się sprawdza. Po pierwsze wystawianie na aukcje niewykorzystanych akcji specjalnych nie jest obligatoryjne, co przy odpowiednio założonym monopolu odsuwa innych graczy od danego typu akcji. Oczywiście ich sprzedaż przyniosłaby nam zapewne duże zyski, ale przybliżanie innych graczy do zwycięstwa jest w strategii długoterminowej pozbawione sensu. Najbardziej skutecznym „zblokowaniem" innych jest szybka dominacja nad akcjami zielonymi – jeśli gracze nie będą mogli inwestować w znaczniki ruchu, to zostaje im walka o gildie lub zakładanie kolonii. Ogólnie interakcji z mechanizmu aukcji jest całkiem sporo na samym początku gry, ale od pewnego momentu tura graczy polega na jak najlepszym wykorzystaniu dostępnych im zasobów, bez odwoływania się do licytacji. Oczywiście nadal jest to fajne, ale staje się to trochę „grą z samym sobą".

Wyścig w tabeli gildii jest natomiast dość ograniczony w swoim elemencie interakcyjnym i niejako zależny od sprawnego rozmieszczenia

innych znaczników wpływów. Mechanizm „kto da więcej" opiera się bowiem na posiadaniu odpowiedniej liczby guldenów, te zaś najlepiej pozyskiwać z kolonii lub żółtej talii. To odsyła nas do posiadania odpowiedniej ilości znaczników wpływów, te zaś do zielonych akcji i koło się zamyka.

Wykonanie, czyli „za co płacimy nasze guldeny?"

Pod tym względem Golden Age jest udanym produktem. Świetna, czytelna i wytrzymała plansza, solidne karty ozdobione ładnymi grafikami i spełniające swoją funkcję znaczniki oraz żetony. Cieszą również woreczki strunowe i krótka notka od polskiego wydawcy o błędach na planszy, które popełnił wydawca niemiecki (nie mają one jakiegokolwiek wpływu na przebieg rozgrywki) oraz o zawiłościach tłumaczenia i umowności przyjętych terminów. Wszystko to zaś osobiście podpisane przez przedstawiciela firmy. Powiem szczerze, że zostałem bardzo pozytywnie zaskoczony poziomem profesjonalizmu polskiego wydawcy. Jeśli taka tendencja zostanie utrzymana, to wróżę Phalanx Games Polska duże grono zadowolonych klientów.

Podsumowanie, czyli „czy warto wybrać się do Niderlandów?"

Golden Age to bardzo dobra gra ekonomiczna, która korzysta z wielu sprawdzonych w eurograch mechanizmów. Jej największą zaletą jest bez wątpienia konieczność przyjęcia przez gracza określonej strategii długoterminowej i sukcesywne wcielanie jej w życie. Ta gra to typowy przedstawiciel tytułów spod szyldu „maksymalizowania zysków i minimalizowania strat". Największą wadą tego tytułu jest bardzo niski poziom interakcji, która dodatkowo nie jest obligatoryjna. Przy doświadczonej drużynie graczy rozgrywka zaczyna przypominać trzy lub cztery oddzielne gry toczone na jednej planszy. Mimo to mogę z czystym sumieniem polecić Golden Age każdemu fanowi gier strategicznych i ekonomicznych.

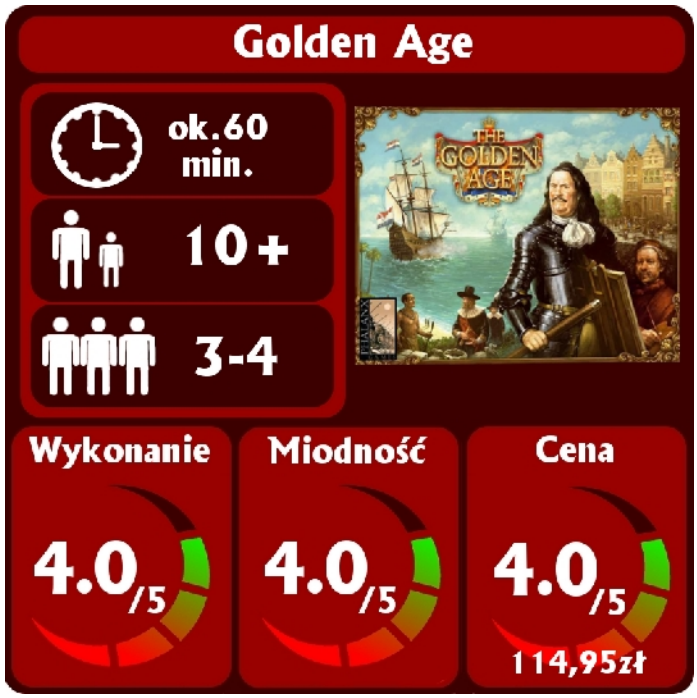
Dziękujemy wydawnictwu Phalanx Games Polska za udostępnienie gry do recenzji

Komentarz do oceny

Wykonanie: Wszystkie elementy gry wykonano solidnie i z dużą dbałością o szczegóły.

Miodność: Golden Age to dobra gra ekonomiczna, która wymusza na graczach sporą dozę myślenia i planowania. Jeśli jednak jesteś fanem gier, które kładą nacisk na element interakcyjny, powinieneś odjąć od końcowej oceny jedno oczko.

Cena: Korzystna. Trudno napisać w tej kwestii coś więcej.



Gra fo pifka

Gra... ale czemu tylko do piwka?

Kilka słów na dobry początek

Jakiś czas temu na rynku gier planszowych pojawił się produkt, którego przeznaczenie było nie do końca jasne. Niezbyt ambitny tytuł, kiczowata oprawa, a także rozgrywka, której celem miało być jak najszybsze wlanie w siebie określonej ilości złocistego płynu, wydawała się niezbyt mądrym żartem. Moje uprzedzenia utwierdzała redakcja, która również z dystansem podchodziła do gry kreowanej na pozycję z pogranicza dobrego smaku. Jednak z biegiem czasu moja ciekawość zaczęła brać górę nad rozsądkiem i postanowiłem przyjrzeć się temu produktowi bliżej. W tym miejscu pragnę podkreślić, że umieszczenie tej recenzji na łamach pisma jest działaniem za które jestem w pełni odpowiedzialny.

Doskonale rozumiałem wątpliwości moich kolegów, gdyż z początku również je podzielałem, a w końcu wszyscy chcemy, żeby RT był poważną pozycją wśród czasopism o tematyce gier planszowych.

Może w czyichś oczach ocieram się o śmieszność decydując się na recenzowanie tego produktu. Nie będę z tym polemizował, każdy ma prawo do własnego zdania. Na zakończenie tego wywodu powiem tylko, że Gra do pifka jest grą planszowa, nietypową, ale grą planszową i jako taka kwalifikuje się do czasopisma Rebel Times. RT ma Was, drodzy czytelnicy, prowadzić po grach planszowych, ale nie tylko po tych najbardziej wyczekiwanych.

Część właściwa

Jeżeli dotarłeś aż dotąd to albo podzielasz moje zdanie, albo po prostu wiodła tobą ciekawość. Nie przedłużajmy zatem.

W niezbyt wytrzymałym, cieniutkim, prostokątnym przypominającym stare dobre czasy pudełku znajdziemy:

- instrukcję,
- planszę do gry,
- 80 kart zadań (40 ekstremalnych, 40 lekkich),
- 12 pionków,
- 2 sześcienne kostki do gry,
- 12 słomek do picia,
- oraz 12 miarek.

Wykonanie poszczególnych elementów nie powala na kolana, aczkolwiek prezentują się one nienajgorzej. Plansza jest twarda i wygląda na wytrzymałą. Ozdabiają ją dowcipne, lecz kiczowate, grafiki będące skrzyżowaniem stylów znanych nam z Munchkina i Na Sygnale. Karty wykonano na śliskim papierze. Choć nie mają skłonności do przedzierania się to jednak łatwo je pozaginać. Mają kształt paru centymetrowych kwadratów, dlatego też ich zabezpieczanie za pomocą koszulek nie wchodzi w grę. Instrukcja mieści się na 4 stronach formatu A5 najzwyklejszego papieru.

Rozgrywka

Celem zabawy jest jak najszybsze wypicie określonej ilości trunku. Oczywiście piwo można zastąpić czymkolwiek (choćby zwykłą wodą mineralną). W końcu gra nie ma na celu wprowadzić nas w stan upojenia alkoholowego, a jedynie zapewnić wesołą zabawę. Przed rozpoczęciem rozgrywki nalewamy do szklanek lub kufli wybraną ciecz, a następnie na nasze naczynia naklejamy miarki, które mają pomóc nam odmierzać

odpowiednie ilości spożywanego płynu. Następnie możemy wybrać, czy decydujemy się na rozgrywkę przewidującą nagrodę dla zwycięzcy, czy nie. Instrukcja proponuje nam losowe generowanie wygranej po zakończeniu gry. W tym przypadku o nagrodzie decyduje wynik rzutu dwoma kośćmi sześciennymi. W zależności od liczby oczek będziemy grać o od słoika ogórków (przy dwóch oczkach), poprzez pizze (osiem oczek) po zgrzewkę piwa (dwanaście oczek). Ta ostatnia jest oczywiście przesadą, aczkolwiek sam pomysł nagradzania jest bardzo sympatyczny. Nagrodę oczywiście można również wymyślić samemu, jednak w tym przypadku ustalamy ją jeszcze zanim zaczniemy grę. Później już tylko układamy pionki na starcie i możemy rozpocząć zabawę.

Rozgrywka ma charakter żartobliwy. W Grze do pifka liczy się tylko zabawa, a zwycięstwo schodzi na dalszy plan, dlatego też zupełnie nie przeszkadza fakt, że opiera się ona w dużym stopniu na losie. Każdy gracz wykonuje ruch za pomocą dwóch sześciennych kostek. Suma oczek na obydwóch informuje o jaką liczbę pól przesuwamy naszego pionka. Plansza nie posiada mety – po okrążeniu jej całej zaczynamy po prostu nowe kółko. Jednak za każdym razem gdy tego dokonamy możemy upić pięć miarek. Podczas naszej wędrówki możemy natknąć się na cztery rodzaje pól: zwykłe, zadań lekkich, zadań ekstremalnych oraz pola specjalne. Te pierwsze, z którymi niezwiązane są żadne działania, są w zdecydowanej mniejszości, dzięki czemu tura ograniczająca się wyłącznie do rzutu i przesunięcia pionka zdarza się sporadycznie. Na polach zadań lekkich lub ekstremalnych ciągniemy odpowiednią kartę i stosujemy się do jej instrukcji. Jeżeli uda nam się wykonać zadanie, otrzymujemy nagrodę w postaci odpowiedniej liczby miarek do wypicia. To właśnie na barkach zadań opiera się cała radość z rozgrywki. Zadania są bardzo zróżnicowane. Nie brak w nich krótkich mini gier, elementów zręcznościowych, zadań wymagających szybkiego ruszenia głową, kart specjalnych i innych, które trudno zakwalifikować. Będziemy zatem pojedynkować się do pierwszego mrugnięcia, siłować na rękę, próbować zjeść na raz piętnaście paluszków, tańczyć taniec brzucha, kaczuszki, lambadę czy „Jezioro łabędzie", czytać trudne teksty pod presją czasu, śpiewać „o sole mio", wymieniać Teletubisie czy mieszkańców „Ulicy Sezamkowej", odmieniać przez przypadki słowo „Piwo", nabierać napój w usta, podskakiwać, robić przysiady, a także po prostu rzucać kostką by poznać efekt końcowy itd. Ponadto pośród kart zadań znajdują się i takie karty, które możemy zostawić sobie do późniejszego wykorzystania (np. możliwość jednorazowego lub nieograniczonego skorzystania z toalety). Karty Zadań doskonale spełniają swoje zadanie i raz po raz wywołują niekontrolowane wybuchy śmiechu. Ich ilość (w sumie osiemdziesiąt) sprawia, że nie powszednieją szybko. Niestety wśród nich da się zauważyć zadania jednorazowe, które choć za pierwszym razem potrafią rewelacyjnie rozbawić towarzystwo, za drugim już nie są wstanie niczym zaskoczyć. Ponadto kilka zadań balansuje na pograniczu dobrego smaku i nie przez wszystkich mogą zostać pozytywnie odebrane (np. „wybekaj słowo piwo"). Na szczęście ich ilość zamyka się na

palcach jednej ręki i wystarczy ich po prostu nie wprowadzać do gry. Innym problemem jest poziom trudności. Niektóre zadania są po prostu zbyt łatwe.

Ostatnim rodzajem pól są tak zwane pola specjalne (biegun, pustynia, komisariat, impreza, oblałeś bądź oblewasz sesję, urodziny, imieniny, WC itd.), których opis znajduje się w instrukcji. Pola te również urozmaicają zabawę, choć już nie w takim stopniu jak zadania. Gracz na pustyni zdejmuję dowolną część ubrania, a na biegunie ją zakłada, na komisariacie traci się dwie kolejki. Będąc w sklepie zawsze gdy inny gracz wylosuję kartę lekkich zadań i wykona zadanie, przebywający na tym polu może wypić tyle miarek co on. Pole WC uprawnia nas do skorzystania z toalety itd.

Podsumowanie

Gra do pifka jest całkiem przyjemną pozycją należącą do gatunku party games. Do jej głównych atutów zalicza się przede wszystkim humor i lekkość rozgrywki. Uważam, że twórcy gry strzelili sobie w stopę ograniczając tematykę gry do piwa, a co za tym idzie ograniczając potencjalnych nabywców wyłącznie do osób pełnoletnich. W końcu niekoniecznie cieczą, której ubywanie wyznacza postęp rozgrywki musi być piwo (sam ze znajomymi czasem decydowałem się na wodę). Osobiście myślę, że gra najlepiej sprawdziłaby się u młodszych odbiorców. Dla starszych graczy produkt ten może stanowić pomysł na rozkręcenie imprezy, ewentualnie odskocznię od ambitniejszych tytułów, z której będziemy korzystać z rzadka.

Tak naprawdę niewiele trzeba było, żeby produktem tym mogły bawić się dzieci. Wystarczyło tylko zmienić nazwy paru pól, w niektórych zadaniach zmienić słowo piwo na sok i to wszystko. Ewentualnie jeszcze umieścić w instrukcji wariant dla starszych graczy, w którym występowałby złocisty napój - gra na pewno by na tym nie straciła. Jeżeli miałbym wybrać największe niedociągnięcie tego produktu to bez wahania wskazałbym target (wiek graczy, dla których miała być przeznaczona).

Komentarz do oceny

Wykonanie: Przeciętne wykonanie. Słabej jakości pudełko w starym stylu, karty przygotowane na śliskim papierze skłonne do zaginania, solidna i wytrzymała plansza

Miodność: Całkiem przyjemna gra na imprezę, w której nie liczy się zwycięstwo, a zabawa. Potrafi rozweselić. Duża liczba zróżnicowanych zadań (kilka na pograniczu dobrego smaku). Szkoda, że o tak wąskiej (piwnej) tematyce, a co za tym idzie przeznaczona dla graczy 18+. Wykonanie nie psuje przyjemności z gry.

Cena: Biorąc pod uwagę liczbę i jakość elementów powinna być zdecydowanie niższa. Jeżeli spojrzymy na nią pod kątem grywalności cena już tak nie przeszkadza, aczkolwiek wciąż wydaje się być nieco za wysoka jak na grę, z której korzystać będziemy okazjonalnie.

KUŹNIA GIER

Gry planszowe i karciane

RPG

WOLSUNG

Magia Wieku Pary

Kolekcjonerska Gra Karciana

VETO

www.kuzniagier.pl/sklep

REKLAMA

Zooloretto

Hej, to ja zbieram kangury!

Przyznam, że gdy po raz pierwszy zagrałem w Zooloretto, grę uhonorowaną prestiżową Spiel des Jahres 2007, nie byłem nią zachwycony. Byłem pod wrażeniem wykonania elementów i prostoty zasad – w końcu grałem po raz pierwszy, a nie miałem problemu z efektywną grą – wydawało mi się jednak, że jest to gra skierowana przede wszystkim do młodszych. Na szczęście na jednej grze się nie skończyło, a ja szybko odkryłem, że bardzo proste zasady i „dziecinna" tematyka wcale nie oznaczają, że Zooloretto nie ma nic do zaoferowania starszym. Co więcej, proste mechanizmy taktyczne okazały się dużo bardziej skomplikowane, gdy do gry zasiadła większa ilość osób. Jak to zwykle bywa, pierwsze wrażenie okazało się błędne.

Zbuduj swoje własne zoo

Gracze w Zooloretto wcielają się we właścicieli ogrodów zoologicznych, starających się jak najlepiej zagospodarować swoje wybiegi, poprzez zapełnienie ich maksymalną możliwą liczbą zwierząt tego samego gatunku. Na początku gry każdy gracz dysponuje własną planszą z trzema takimi wybiegami, z możliwością rozbudowania ogrodu o czwartą zagrodę (osobna plansza rozbudowująca), schronem (służącym do przechowywania nadmiarowych zwierząt) i miejscami na budki z jedzeniem dla wiecznie głodnych odwiedzających. Plansza ta, będąca głównym elementem gry, prezentuje się wyjątkowo dobrze. Jest barwna i szczegółowa, każdy wybieg jest inny nie tylko pod względem kształtu i wielkości, ale i takich drobiazgów jak roślinność. Uwagę przyciąga duży i kolorowy schron. Choć jest to niepotrzebne z punktu widzenia zasad, plansza jest dwustronna – na drugiej stronie wydrukowano trawę i rzadkie zarośla. Po lewej stronie planszy znaleźć powinna się plansza rozbudowująca – mniejsza, podłużna plansza z dodatkowym wybiegiem. Komponuje się ona z główną planszą, uzupełniając ją zarówno w formie początkowej (rośliny z niezagospodarowanego terenu są „przedłużeniem" tych z planszy głównej), jak i już po rozbudowie (przedłużone ścieżki i ogrodzenia). Widać zatem wyraźnie, że zadbano o każdy detal.

Zwierzaki z drewnianych ciężarówek

Sama rozgrywka polega na losowaniu w ustalonej kolejności żetonu - zwierzęcia (w grze znajduje się osiem typowych dla zoo gatunków), budki z jedzeniem lub monety, a następnie na umieszczeniu

żetonu na drewnianej deseczce z trzema przegródkami, symbolizującej ciężarówkę. W grze znajduje się dokładnie tyle „ciężarówek", ilu graczy w niej uczestniczy, teoretycznie każda runda trwa więc trzy kolejki. W praktyce często wygląda to inaczej, każdy gracz może bowiem zdecydować się nie losować żetonu i zamiast tego wziąć jedną z „ciężarówek" i rozłożyć znajdujące się na niej żetony na swojej planszy, żetony monet wymienić zaś na same monety. Pauzuje on wtedy do końca rundy.

Oczywiście każdemu z graczy zależeć będzie na wzięciu najkorzystniejszego dla niego zestawu żetonów, gra polega zatem na umiejętnym rozkładaniu żetonów na „ciężarówkach". Jeżeli przesadzimy i jedna z ciężarówek będzie zbyt korzystna możemy być pewni, że inny gracz skorzysta z okazji i weźmie ją dla siebie. Co więcej, gracze przeszkadzają sobie nawzajem, kładąc niepotrzebne żetony na „ciężarówkach" korzystnych dla innych graczy. Podczas gry istotne jest zatem nie tylko dbanie o rozwój swojego zoo, ale także obserwowanie rozwoju innych graczy, a w szczególności wybieranych przez nich gatunków. Na przykład, jeżeli większość z graczy zapełnia jeden z wybiegów kangurami, żaden z nich zaś nie potrzebuje pand i słoni, mądrym rozwiązaniem będzie „zbierać" pandy, żetony słoni umieszczać zaś na „ciężarówkach" z kangurami, przeszkadzając pozostałym graczom. Trzeba przyznać, że zasady gry – szczególnie pomysł z „ciężarówkami" - nie odpowiadają realiom zoo, to jednak tylko gra planszowa i trudno wymagać od niej realizmu kosztem grywalności.

Wizualnie pozostałe elementy gry, czyli monety, żetony i „ciężarówki", również prezentują wysoki poziom. Żetony są trwałe, a narysowane na nich zwierzęta ładne, charakterystyczne i łatwe do rozróżnienia pomiędzy sobą. Na żetony przewidziano osobny woreczek z materiału. Drewniane „ciężarówki" i monety mogą trochę dziwić, bo choć estetyczne, wyglądają trochę jak „z innej bajki" przy feerii barw planszy. Wydaje mi się to jednak dobrym zróżnicowaniem i przeciwwagą dla pozostałych elementów.

Tak naprawdę jedyną rzeczą, która przeszkadzała mi podczas gry, był… kolor trawy. Moim zdaniem jest ona zdecydowanie zbyt nasycona, przez co zwierzęta trochę zlewają się z otoczeniem. Nie przeszkadza to przy własnej planszy, obserwowanie plansz przeciwników z pewnej odległości wymaga jednak pewnej koncentracji… albo to ja mam problemy ze wzrokiem.

Szczypta strategii

Do tej pory gra może wydawać się nudna i monotonna, nawet biorąc pod uwagę losowość i konflikt interesów graczy. Smaczku dodają jednakże monety. Dzięki nim, zamiast standardowej akcji w naszej kolejce, możemy rozbudować swoje zoo, oddać niepotrzebne zwierzęta, znajdujące się do tej pory w schronie, odkupić takie zwierzęta od innych graczy lub przemieścić zwierzęta ze schronu do wybiegów, a nawet zamienić zwierzęta miejscami w wybiegach. Działania te silnie związane są z pobocznymi zasadami Zooloretto – zapełnienie całego wybiegu daje nam bowiem nie tylko dodatkowe punkty pod koniec gry, ale także monety w trakcie rozgrywki. Z kolei zwierzęta w schronie przy podliczaniu punktów powodują punkty karne. W tej sytuacji dziwić może opcja odkupienia zwierząt ze schronu przeciwnika, jest ona jednak korzystna w sytuacji, gdy ma on kilka takich samych zwierząt w schronie (punkty karne naliczane są za

gatunek), my zaś potrzebujemy zwierzęcia do zapełnienia wybiegu lub do pary. Niektóre zwierzęta mają bowiem tradycyjne symbole determinujące płeć osobnika. Posiadanie pary takich zwierząt w wybiegu powoduje otrzymanie dodatkowego żetonu dziecka z osobnej puli.

Jak widać, opcji jest wystarczająco dużo, by w połączeniu z możliwością wzajemnego utrudniania sobie rozgrywki, gra była wystarczająco skomplikowana, by bawiły się przy niej świetnie osoby w różnych przedziałach wiekowych. Wielką zaletą gry jest jej dobre zbalansowanie. Do tej pory nie znalazłem żadnego działania, które mogłoby zakłócić równowagę w grze i w niesprawiedliwy sposób przechylić szalę zwycięstwa na czyjąś stronę. Mimo tego istotne jest wypracowanie pewnej wstępnej taktyki na początek gry – szybka rozbudowa zoo i zapełnienie wszystkich boksów zwierzętami dają dużo większą swobodę ruchów na dalszych etapach gry.

Po pewnym czasie gra może jednak nużyć starszych graczy. Nie jest liniowa, to fakt, pozwala na eksperymenty i ciekawe rozwiązania, generalnie jednak zasad jest trochę zbyt mało, by naprawdę móc popisać się ciekawym rozwiązaniem. Na szczęście pojawiło się mnóstwo dodatków do Zooloretto – od małych, takich jak Miś Polarny, dzięki któremu szybkie zapełnienie całego boksu staje się naprawdę istotne, po większe, takie jak Zooloretto Exotic, rozszerzających grę i wprowadzających zupełnie nowe gatunki i zasady. Powstała też osobna gra Aquaretto, możliwa do połączenia z Zooloretto, tworząc wtedy właściwie trzecią grę o odmiennych regułach. Opcji rozszerzenia rozgrywki jest więc wiele, daje to zatem gwarancję, że starsi gracze nie oderwą się tak szybko od swoich plansz.

Gra prawdziwie familijna

Zooloretto jest grą typowo familijną. Oczywiście można w nią grać w towarzystwie przyjaciół itd., widać jednak, że twórcy postawili na wielopokoleniową zabawę. Przede wszystkim zasady, mimo atrakcyjności, są wybitnie proste i łatwe do zrozumienia, pozwalając siąść do gry praktycznie od razu i grać ze starymi wyjadaczami na równych szansach. Nie trzeba ich nawet specjalnie tłumaczyć – wystarczy zacząć grać, a wszystko wyjaśni się na bieżąco. To olbrzymi atut tej gry.

Drugą wielką zaletą Zooloretto jest możliwość dostosowania gry do różnej liczby osób. Polega to nie tylko na fizycznej możliwości gry od dwóch do pięciu osób jednocześnie, ale także na dostosowaniu zasad do różnej liczby graczy. W zależności od tego, ile osób zasiądzie wspólnie do stołu, tyle wykorzystanych będzie gatunków zwierząt i „ciężarówek". Trochę inaczej wygląda gra dwuosobowa, w której zmieniają się trochę zasady dotyczące „ciężarówek" i dokładania na nie żetonów. Muszę też przyznać, że gra jest w tym wypadku zdecydowanie mniej ciekawa i wydaje się trochę niezbalansowana – w szczególności w porównaniu z innymi wariantami ilości graczy. Problem ten znika zupełnie, gdy do gry zasiądzie trzecia osoba.

Pozytywnie zaskakuje też instrukcja, pełna ilustracji, przykładów i ciekawych wskazówek taktycznych. Mimo prostoty zasad warto przeczytać ją dokładnie w przerwie pomiędzy jedną a drugą grą, by tym lepiej wykorzystać wszystkie reguły. W razie kłopotów z interpretacją instrukcja zawiera nawet dział FAQ. Co ciekawe, znajdują się tam też

charakterystyki i ciekawostki dotyczące wszystkich gatunków zwierząt z gry.

Przypisywanie grom planszowym szczególnych wartości edukacyjnych może się wydawać nadinterpretacją i przesadą, Zooloretto na pewno pomoże jednak wykształcić najmłodszym zmysł planowania i zainteresować ich światem zwierząt. To świetna gra na prezent dla dziecka, przy którym także rodzice czy dziadkowie spędzą miłe wieczory. Równie dobrze gra sprawdza się wśród grupy znajomych – choć wiele gier może dużo lepiej pasować do wieczornego spotkania, Zooloretto to ciekawa alternatywa dla „poważnych" tytułów. Początkowo odstraszać może cena – 100zł za grę, plus dość drogie dodatki, plasuje ją wśród droższych gier familijnych. Za podobne pieniądze można też kupić świetne gry towarzyskie. Mimo tego nie jest to cena „nie do przeskoczenia", szczególnie, gdy planujemy jej zakup dla całej rodziny lub jako prezent – zabawa, jaką zapewni Zooloretto, oraz świetne wykonanie wszystkich elementów zrekompensują każdą złotówkę wydaną na ten tytuł.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra wykonana jest bardzo dobrze, jeśli nie wyśmienicie, prezentując światowy poziom wydawania gier planszowych. Oczywiście specyfika Zooloretto nie pozwala na szczególny rozmach, ale wytrzymałe, barwne plansze, estetyczne żetony i inne elementy sprawiają, że gra się naprawdę miło. Jedynie kwestia trawy na planszach w moim subiektywnym odczuciu zaniża ocenę.

Miodność: Podobnie jak w wykonaniu trudno powiedzieć tu złe słowo o Zooloretto. Gra jest uczciwa – zasady są zbalansowane i nie faworyzują szczególnie konkretnej taktyki, dość duża losowość w grze pozytywnie wpływa na równowagę. Z jednej strony jest to gra, w którą grać może cała rodzina, z drugiej – ilość dostępnych dodatków daje duże pole do popisu starszym i bardziej wymagającym w kwestii strategii graczom. Szkoda tylko niedopracowanego wariantu gry dwuosobowej.

Cena: Niestety, za przyjemność gry w Zooloretto – szczególnie, jeżeli chcemy grać także z dodatkami – trzeba trochę zapłacić. Cena nie jest może niezwykle wysoka na tle innych gier o podobnym wykonaniu i renomie, ale w gronie gier typowo familijnych znajduje się wiele tytułów dostarczających świetnej zabawy, bardziej odpowiednich jednak na kieszeń przeciętnego polskiego odbiorcy. Cena dobra, jeżeli zakup Zooloretto planujemy pod kątem prezentu, gorzej jednak, jeżeli chcemy kupić grę „ad hoc".

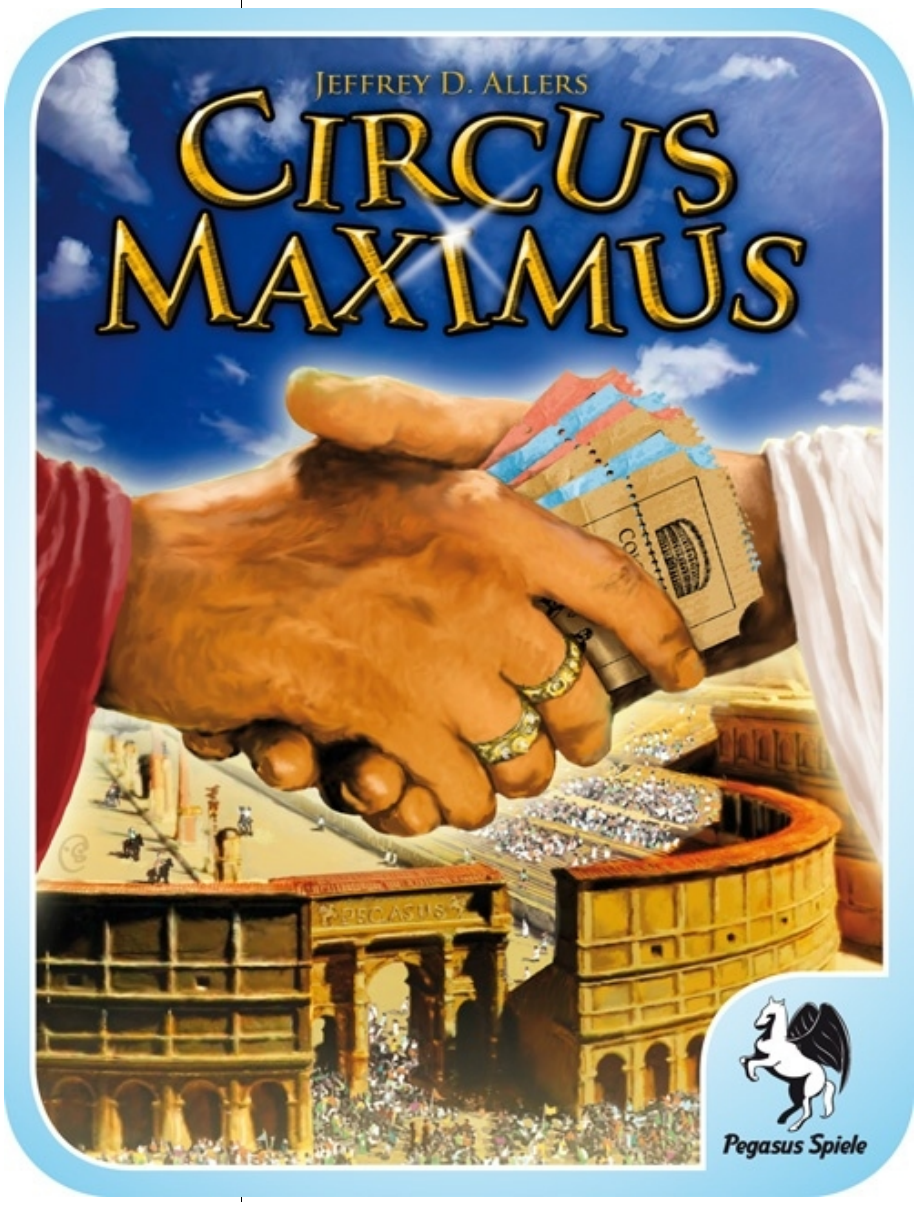
Circus Maximus

Zabawa w cyrk

Po ostatniej, solidnej dawce eurogier postanowiłem zagrać w coś małego, szybkiego i niekoniecznie wymagającego całkowitego zaangażowania moich szarych komórek. Wybór padł na Circus Maximus, karcianą grę autorstwa Jeffreya D. Allersa, opowiadającą o zmaganiach gangów czarnorynkowych sprzedawców biletów do tytułowego Circus Maximus, Teatru Pompejskiego oraz Colloseum w starożytnym Rzymie. Niestety moim szarym komórkom nie było dane zaznać spokoju…

Już na samym początku obcowania z grą byłem zmuszony sięgnąć po słownik niemiecko-polski. Dostępna na Rebelu wersja gry jest bowiem niemieckojęzyczna, a dołączona doń polska instrukcja nie spełnia swojego zadania. Chodzi tutaj o karty Względów, które nie zostały w niej należycie opisane. Problem tkwi w tym, że polska wersja jest dokładnym tłumaczeniem instrukcji niemieckiej, w której wszystkie te karty nie są opisane, bo dla kogoś władającego językiem naszych zachodnich sąsiadów nie ma takiej potrzeby. Oczywiście znajdują się na nich ilustracje, dość intuicyjnie wyjaśniające, co można daną kartą zrobić, ale bez wiedzy, kiedy można to zrobić, gdzie i w jakich okolicznościach zaczynają się problemy. Na szczęście użyte na kartach sformułowania nie są zbyt skomplikowane i po kilkunastu minutach wiemy, mniej więcej, co i jak, reszta zaś wychodzi w praniu. Niestety to drobne niedopatrzenie psuje trochę pierwsze wrażenie.

Przejdźmy jednak do samej gry. Jej założenia są dość proste. Mamy pięć lokacji, w dwóch coś kupujemy, w trzech zaś sprzedajemy. Mamy trzy dni igrzysk, podczas których zarabiamy i ośmiu handlarzy do wykorzystania w naszych planach.



Osoba, która zdobędzie najwięcej pieniędzy, wygrywa. Sama rozgrywka również nie należy do najtrudniejszych. Każdy dzień igrzysk rozpoczyna się od pozyskiwania kart Wpływów, później wysyłamy handlarzy po bilety, a następnie sprzedajemy je widzom w każdej z trzech lokacji. Mechanizm pozyskiwania kart i ich sprzedaży jest równie prosty – każdemu z handlarzy przyporządkowano liczbę od jednego do ośmiu. Podczas ustalania kolejki handlarz z najwyższym wynikiem ustawiany jest na jej początku (w przypadku remisu liczy się pierwszeństwo wyłożenia), a gracz, który go kontroluje wybiera jako pierwszy jedną z dostępnych kart. Następnie rozpatrujemy drugiego handlarza itd., aż do wyczerpania dostępnych w danym miejscu surowców.

Należy w tym miejscu napisać kilka słów o kartach Wpływów. Pozwalają nam one na czasową zmianę niektórych reguł rządzących rozgrywką. Za ich pomocą możemy dla przykładu zmienić kolejność handlarzy znajdujących się w dowolnej kolejce, otrzymać więcej pieniędzy za sprzedaż biletów, przenieść handlarza z jednej kolejki do drugiej itp. Są to typowe „ułatwiacze", znane z innych tego typu gier, tutaj jednak pełnią one dość kluczową rolę. Bardzo często przegrana w ich licytacji może kosztować nas zwycięstwo. Zawsze zatem warto wygrać przynajmniej jeden Wpływ.

Następnie nasi handlarze starają się pozyskać karty Biletów. Każda z nich warta jest od jednej monety do trzech i można ją sprzedać w jednej z trzech lokacji. W tym momencie warto zwrócić uwagę na niezwykle pomysłowy mechanizm wykorzystany w Circus Maximus – widzów dostępnych na daną lokację jest zawsze o jednego mniej niż biletów, stąd możemy wygrać najbardziej korzystny bilet i… nie móc go później sprzedać! To zaś wymusza na nas niezwykle rozsądne zarządzanie dostępnymi kartami handlarzy i jest to główny *clou* tej gry.

Pod koniec każdego dnia igrzysk gracze podsumowują uzyskane przez siebie zyski. Najpierw podliczają zyski uzyskane z biletów - jak pisałem już wcześniej, każdy z nich wart jest od jednej do trzech monet plus liczba monet za widza, któremu sprzedaliśmy bilet (od dwóch do sześciu). Następnie zaś każdy gracz otrzymuje

określoną liczbę monet za niewykorzystane karty handlarzy (od jednej do trzech) i tura się kończy. Warto również zauważyć, że pod koniec gry każdy z graczy otrzymuje monety za niewykorzystane karty Wpływów.

Ów prosty i grywalny schemat zostaje złamany w zasadzie tylko przez jedną dodatkową zasadę – każdego kolejnego dnia igrzysk zachodzą Wydarzenia Specjalne. Począwszy od drugiego dnia jedna (lub dwie trzeciego dnia) kasa będzie przynosić handlarzom większe zyski za sprzedane bilety – odpowiednio jedną monetę więcej dnia pierwszego i dwie monety więcej dnia drugiego. Zastosowanie tego mechanizmu zapewnia Circus Maximus jeszcze więcej emocji i myślenia, i w zasadzie ustawia grywalność tego tytułu na bardzo wysokim poziomie. Bez tego mechanizmu gra bardzo szybko stałaby się dość nudna i przewidywalna.

To jednak jeszcze nie wszystko, ponieważ Circus Maximus oferuje nam dodatkowo wariant dla doświadczonych graczy, który dodaje do puli kart Widzów kartę Cesarza. Karta ta ma dwojakie zastosowanie. Po pierwsze, do kasy, do której została dociągnięta, dodajemy od razu dwóch kolejnych widzów, a po drugie, gracz może przy tej kasie sprzedać z ręki kartę Względu jako Bilet – symbolizuje to zaszczyt zasiadania w loży cesarskiej. Czy mechanizm ten dużo zmienia w trakcie gry? Muszę powiedzieć, że modyfikuje trochę jej przebieg i dodaje doń element prawdziwego wyścigu pomiędzy graczami. Słowem interakcja zostaje podniesiona o jeden poziom wyżej, co wychodzi Circus Maximus jedynie na dobre.

Circus Maximus to niezwykle udana gra z mnóstwem ciekawych zagrań do wykorzystania. Głównym założeniem jest tutaj rozsądne zagrywanie dostępnych kart handlarzy i uważne obserwowanie sytuacji na stole. Na plus należy również zaliczyć samą jakość wydania – blaszane pudełko i wytrzymałe, dobrze ilustrowane karty. Gorąco polecam każdemu fanowi ekonomicznych gier karcianych.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Blaszane pudełko o małych gabarytach, trwałe, ładnie ilustrowane karty. Jedyny minus to dołączona do produktu polska instrukcja, która nie wyjaśnia wszystkich kwestii w należyty sposób.

Miodność: W Circus Maximus gra się szybko i przyjemnie, skalowanie działa przy dowolnej ilości graczy, a rozgrywka wymaga od nas sporej dozy myślenia i uwagi. Każdy fan karcianych gier ekonomicznych powinien być usatysfakcjonowany.

Cena: Korzystna, jak za produkt o tak wysokiej jakości wydania i grywalności.

Chaos in the Old World

Krew dla boga krwi!

Pokuszę się o stwierdzenie, że *Warhammer* w Polsce nie jest traktowany jak gra fabularna, lecz jako obiekt kultu. Podobnie jak *Gwiezdne Wojny* i *Władca Pierścieni*. W zasadzie trudno się temu dziwić. Duże grono starszych graczy i/lub miłośników fantastyki zapytanych, jaka była pierwsza gra fabularna, książka lub film o tematyce fantastycznej po którą sięgnąłeś/sięgnęłaś wymieni właśnie jedną z tych trzech pozycji. Nie jest więc zaskoczeniem, że Stary Świat wywołuje u wielu miłe skojarzenia, a kolejne wydawnictwa fabularne i bitewne cieszą się niesłabnącą popularnością. Nie inaczej było z grą Chaos in the Old World, grą strategiczną autorstwa Erica Langa (z którym wywiad możecie przeczytać w tym numerze), a wydaną pod auspicjami amerykańskiej firmy *Fantasy Flight Games*.

Chaos in the Old World od początku zaskakuje nietypowym podejściem do tematu. Oto bowiem, miast wcielać się w rolę uciśnionych mieszkańców Starego Świata, którzy walczą z mrocznymi kultami, szczuroludźmi i innym tałatajstwem, jakie gnieździ się w lasach, gracze stają po stronie Niszczycielskich Mocy i jako bogowie Chaosu mają za zadanie Stary Świat... zniszczyć. Przyznam bez bicia, że gdy kilka miesięcy temu po raz pierwszy przeczytałem tę informację, moją twarz rozpromienił szeroki uśmiech. Taki powiew świeżości z pewnością przyda się nieco skostniałemu uniwersum. Tym bardziej, że na tym nie kończą się zalety.

Po podniesieniu kilkukilogramowego pudełka przynajmniej wiemy za co zapłaciliśmy prawie dwieście złotych (co wcale nie oznacza, że jest to cena nadzwyczaj atrakcyjna). Gra posiada mnóstwo różnego rodzaju elementów – od plastikowych figurek, przez dziesiątki kart aż po blisko dwie setki żetonów. Jednym słowem jest obficie. Niestety, jak to zwykle bywa, występuje kilka standardowych dla *FFG* bolączek. Po pierwsze – brak wkładki, co przy tej ilości różnych elementów przyprawia o ból

głowy. Zupełnie nie rozumiem polityki firmy w tej kwestii, gdyż producent czasami funduje nam jakąś wytłoczkę, a czasem nie. Przy produkcie kosztującym na zachodnim rynku blisko $60 chyba można byłoby się pokusić o cokolwiek lepszego, aniżeli kawałek tektury. Po drugie – dzięki temu, że wszystkie elementy leżą w transporcie luzem, figurki mają tendencje do uszkodzeń. Od wielu osób słyszałem (sam również doświadczyłem tego w swoim egzemplarzu), że trzymane przez plastikowych kultystów ikony Chaosu zwyczajnie się odłamały, a nawet, jeśli jakimś cudem zostały na swoim miejscu, to są tak krzywe, że przykro na nie patrzeć. Podobnie jest z wystającymi częściami innych modeli. Najwyraźniej *FFG* wychodzi z założenia, że skoro coś i tak się sprzedaje, to po co narażać firmę na niepotrzebne koszty. Trzecią bolączką *FFG* są niejasne instrukcje. Tutaj dodatkowo nie ustrzeżono się błędów i przeinaczeń, które dość poważnie zaburzały równowagę rozgrywki (np. odrobinę inne cele dla Khorne'a oraz Slaanesha w instrukcji w stosunku do podręcznych kart skrótów). Co prawda wyszła errata, ale... Cóż, takich błędów być nie powinno. Tym bardziej, że to nie pierwszy taki raz. Minus.

Poza tym poziom wykonania jest całkiem wysoki. Plansza, karty i żetony zostały wykonane z najwyższej jakości materiałów. Zdobiące je ilustracje cieszą oko, a ich kolorystyka świetnie oddaje mroczny klimat starcia bogów. Plansza, choć posiada wymienione przed chwilą zalety, posiada też pewną wadę. Niektóre rejony są po prostu zbyt małe, by zagrać na nie karty i jeszcze dostawić tam figurki, których czasem jest kilka, co znacząco zmniejsza czytelność rozgrywki. Chyba po prostu nie można mieć wszystkiego...

Zasady gry, pomimo że spisane na blisko 30 stronach A4, nie są nadmiernie zagmatwane – można je przyswoić w ciągu piętnastu minut, choć zupełnie odmienną rzeczą jest efektywne wdrożenie ich w rozgrywkę. Można bowiem powiedzieć, że Chaos in the Old World to gra błędów – ten kto popełni ich najwięcej, przegrywa. Celem graczy jest skorumpowanie Starego Świata i zniszczenie ludzkich królestw. Zwycięstwo można odnieść na dwa sposoby – wypełniając cele bóstwa, tym samym przekręcając tarczę danego boga umieszczoną na planszy aż dotrze ona do pozycji „Zwycięstwo [imię danego bóstwa]" lub też zbierając punkty za korumpowanie oraz rujnowanie poszczególnych regionów. Gra nie toczy się jednak w nieskończoność. Mieszkańcy Starego Świata dość aktywnie przeciwdziałają inwazji mrocznych hord, między innymi poprzez herosów, którzy zabijają sługusów Niszczycielskich Mocy, a także karty Starego Świata ilustrujące unikatowe wydarzenia na planszy. Gracze mają więc jedynie 6 tur na pokonanie systemu i pozostałych bogów, w przeciwnym wypadku wygrywa gra. To dodaje rozgrywce jedynie dodatkowej pikanterii oraz sprawia, że zabawa jest o wiele bardziej emocjonująca i dynamiczna.

Gra przeznaczona jest maksymalnie dla czterech osób. Do dyspozycji graczy oddano cztery bóstwa:

- Khorne'a – Boga Krwi; świetnego w ataku, ale odrobinę słabszego w zdobywaniu punktów za rujnację;
- Nurgle'a – Pana Zepsucia i Rozkładu, którego największą przewagą jest tani koszt jednostek oraz ich liczebność;
- Tzeentcha – Lorda Zmian, dość słabego zarówno w ataku, jak i w obronie, ale posiadającego dostęp do potężnych czarów;
- Slaanesha – Księcia Pożądliwości, którego siła objawia się w utrudnianiu życia pozostałym bóstwom.

Jak łatwo zauważyć same opisy bogów sugerują, że różnią się oni od siebie dość znacząco. Tak też jest w istocie. Poszczególne jednostki posiadają odmienny koszt, a także parametry ataku i obrony, a bóstwa Chaosu posiadają dostęp do innych mocy. Tuż po pojawieniu się gry na rynku na forach podniosła się wrzawa, że strony konfliktu są zupełnie niezrównoważone, Slaaneshem najłatwiej wygrać, natomiast Tzeentch i Khorne wyraźnie odstają. Niniejszym chcę zadać temu kłam. Fakt, że rozgrywka mogła wydawać się źle zrównoważona wynikał pierwotnie z błędów w instrukcji, które ostatecznie rozwiała errata. W rzeczywistości największy wpływ na rozgrywkę ma doświadczenie. Oczywiście, można dyskutować, że Slaanesh jest najprostszym bogiem do poprowadzenia i jednocześnie najbardziej odpowiednim dla gracza początkującego, natomiast Tzeentch wprost odwrotnie, ale prawda jest taka, iż każdym bóstwem można wygrać. W zależności od sytuacji wymaga to jednak mniejszych lub większych nakładów knucia i kombinowania, ale zapewniam, że każda kolejna rozgrywka będzie większym wyzwaniem, niż poprzednie.

W związku z faktem, że wygrać można na dwa sposoby, natomiast poszczególni bogowie znacznie odbiegają od siebie możliwymi do zastosowania strategiami, gra jest prawdziwym rajem dla amatorów taktyki i strategii. Rozgrywka każdym z bóstw to zupełnie odmienne doświadczenie. To widać, słychać i czuć w każdej turze. W moim towarzystwie bardzo przypadło to wszystkim do gustu – nieraz pojawiały się głosy, że klimatyczność rozgrywki i dobrze oddane charaktery Niszczycielskich Mocy to najsilniejszy punkt całej gry. Prawdę mówiąc, trudno się z tym nie zgodzić.

Na koniec jeszcze o dwóch rzeczach, które mogą czasem przeszkadzać. Pierwsza z nich to losowość rozgrywki – nie dość, że występuje, to ma dość znaczący wpływ na wynik potyczek. Khorne jest od losowości wręcz uzależniony, gdyż jako bóstwo wojownicze większość swojej taktyki musi opierać na walce, którą rozstrzyga się przy pomocy kości. Każdy wynik 4+ na kości sześciennej uznajemy za sukces, jednak los bywa dość przewrotny, a chyba każdemu w życiu zdarzył się krytycznie pechowy rzut nawet na wielu kościach, który obrócił w niwecz nawet najlepiej dopracowany plan. Drugim mankamentem jest silny motyw *kingmakingu* (czyli w wolnym tłumaczeniu „króloróbstwa"). Polega on na tym, że gracz, który wie, że nie ma szans na wygraną może zepsuć rozgrywkę innym i swoimi

działaniami zdecydować o zwycięzcy. Ze szczególną łatwością da się to zauważyć przy grze Khornem, który zaczynając odstawać od reszty stawki może turę lub dwie przed zakończeniem gry przetrzebić skórę któregoś z graczy, samemu nie mając z tego tytułu żadnych profitów i tym samym zadecydować o wygranej lub porażce innego uczestnika zabawy. Jednocześnie przeciwdziałanie tego typu zagraniom jest bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe, co irytuje podwójnie i potrafi skutecznie zepsuć przyjemność czerpaną z gry.

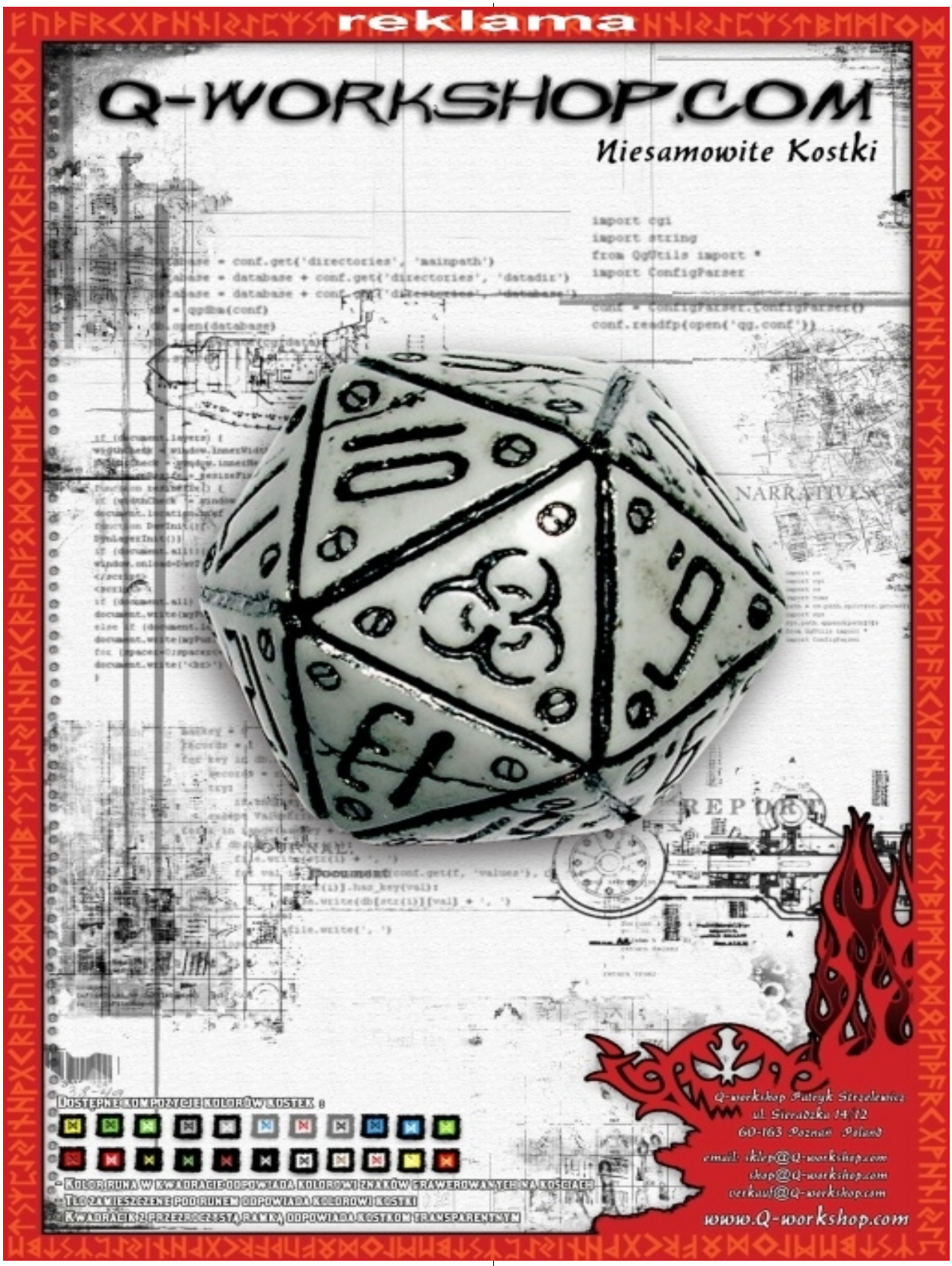
Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra została zaprojektowana oraz wykonana bardzo estetycznie i klimatycznie, jednakże pewne drobne mankamenty (połamane figurki, brak wytłoczki pomimo mnogości elementów, źle przygotowana instrukcja i karty podręczne, brak miejsca na planszy) nie pozwalają postawić mi oceny wyższej niż „cztery".

Miodność: Gdyby nie losowość i *kingmaking* mogłaby być piątka. Chaos in the Old World zaskakuje wieloma ciekawymi rozwiązaniami oraz pozwala na przeżycie wielu niesztampowych rozgrywek. Choć prawdziwych rumieńców nabiera przy pełnym zestawie graczy, to przy trzech osobach wcale nie traci na atrakcyjności.

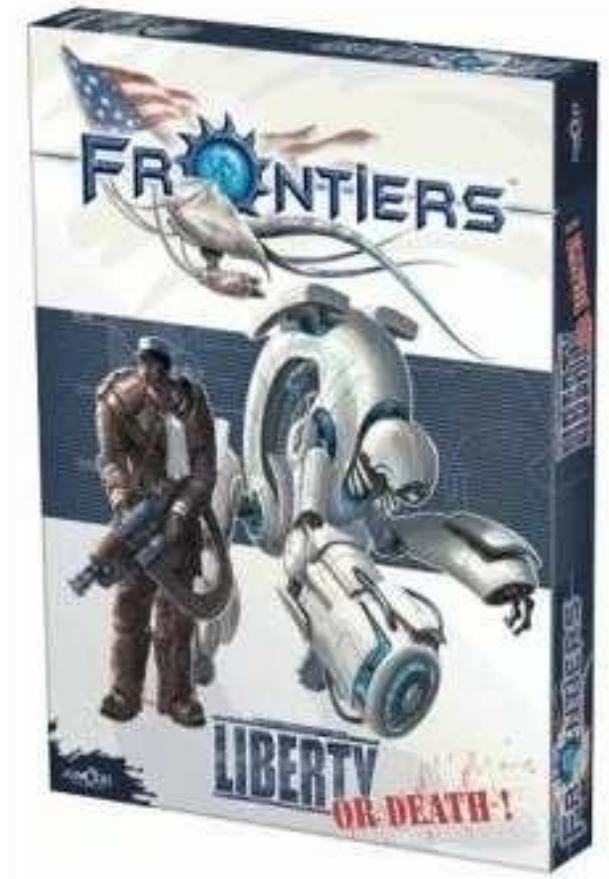
Cena: Niestety dość wygórowana. Gra jest ładna i miodna, aczkolwiek na pewno kilku osobom drgnie palec, zanim zdecydują się ją kupić. Wiele gier *FFG* kosztuje kilkadziesiąt złotych mniej, nawet przy podobnej zawartości. Podejrzewam, że w grę wchodzi kwestia ceny licencji właściciela praw do świata *Warhammera*, firmy *Games Workhsop*, co nie zmienia faktu, że Chaos in the Old World do tanich pozycji nie należy.

Summa summarum, Chaos in the Old World to gra bardzo dobra, aczkolwiek nie pozbawiona kilku drobnych, czasami irytujących wad. Jej największymi zaletami są klimat oraz sama jakość rozgrywki. Ostatecznie część wad da się przełknąć, natomiast pozostałe znikają po zapoznaniu się z erratą, dzięki czemu otrzymujemy piekielnie dobrą grę osadzoną w powszechnie lubianych realiach *Warhammera*. Prawdę mówiąc nic tylko brać, grać i czekać na pierwsze dodatki, których możemy spodziewać się z całą pewnością. Nikt nie zarzyna przecież kury znoszącej kawałki spaczenia. Gdyby tylko nie ta cena...


reklama
Q-WORKSHOP.COM
Niesamowite Kostki
import cgi
import string
from QgUtils import *
import ConfigParser
conf.readfp(open('qg.conf'))
NARRATIVES
REPORT
DOSTĘPNE KOMPOZYCJE KOLORÓW KOSTEK :
KOLOR RUNA W KWADRACIE ODPOWIADA KOLOROWI ZNAKÓW GRAWEROWANYCH NA KOŚCIACH
TŁO ZAMIESZCZENE POD RUNEM ODPOWIADA KOLOROWI KOSTKI
KWADRACIK Z PRZEZROCZYSTĄ RAMKĄ ODPOWIADA KOSTKOM TRANSPARENTNYM
Q-workshop Patryk Strzelewicz
ul. Sieradzka 14/12
60-163 Poznań Poland
email: sklep@Q-workshop.com
shop@Q-workshop.com
verkauf@Q-workshop.com
www.Q-workshop.com

Frontiers: Liberty or Death

Wyrżnąć wszystkich!



Spacyfikowane Imperium Ludzkości, pod przywództwem namaszczonego przez Boga Imperatora, rozszerza granicę swych wpływów w poszukiwaniu Osi Zła i krzewieniu idei wolności za wszelką cenę. Legion Demokracji to najwspanialsza armia niosąca światło tam, gdzie mrok i zacofanie nadal maja swoje siedziby. Krwiożercze rządy, samozwańczy prorocy czy wszelkiego rodzaju dyktatury musiały ulec sile Legionu, który pod przywództwem Imperatora wyzwolił całą ludzkość spod ciężkiego buciora wszelkiej władzy i ofiarował jej wolność absolutną. Oczywiście wolność została zdefiniowana w jedyny słuszny sposób, a władza absolutna Imperatora jest jedynie dowodem na to, iż wybrał go sam Bóg. Nic więc dziwnego, że pod takim przywództwem narodziło się najwspanialsze i jedyne słuszne Spacyfikowane Imperium Ludzkości.

Zirls od dawna obserwowali ludzi i ich poczynania, aż przyszedł czas, kiedy Nadświadomość zdecydowała – Ludzkość stanowi zagrożenie dla świata. Należy temu zapobiec poprzez edukację.

Ta chęć wyszła im bokiem razem z większością wnętrzności, ponieważ edukacja Zirls niestety nie odpowiadała definicjom wolności i słuszności panującym w Imperium. Imperator w swej nieskończonej mądrości zadecydował – oto mamy przed sobą Oś Zła, a wszystkim jej członkom należy się wyzwolenie. A gdyby wyzwolenia nie chcieli, cóż... Kto nie jest z nami, jest przeciwko nam.

W zetknięciu z furią ludzkości Zirls musieli zrewidować swoje poglądy i na szybko przygotować się do konfliktu zbrojnego. W tym celu wytworzyli swych nanożołnierzy i wysłali z misją – ludzkość należy sprowadzić na właściwą drogę. No, a gdyby jednak nie zechciała, cóż... Kto nie jest z nami, jest przeciwko nam.

Tak oto w skrócie prezentuje się tło fabularne do specyficznej gry planszowej z warsztatu Asmodee Editions – Frontiers: Liberty or Death.

Zwiad

Pierwsze wrażenie jest pozytywne. Co prawda nie zrywa czapek z głów, nie powala na kolana i nie zapiera tchu w piersi, ale i nie wywołuje mdłości, zniechęcenia czy obrzydzenia. Dosyć solidne

pudełko o rozmiarach typowych dla gier planszowych z lat 90tych XX wieku (zwłaszcza polskich wydań) ozdobione jest bardzo przyjemną i klimatyczną grafiką. Zawartość nie rozczarowuje, dziwi wręcz ile elementów jest w stanie zmieścić się w tak niedużym opakowaniu! Nie zamierzam tutaj wymieniać wszystkiego po kolei, ale zachęcam – spójrzcie na fotografie. Można dostać oczopląsu.

Wszystkie elementy, poza instrukcją, kartami dowodzenia i planszą, wykonane są z grubej i solidnej tektury. Utrzymane w specyficznej kolorystyce i opatrzone naprawdę niezłymi grafikami. Specyficznymi co prawda, bo wszystkie są rzutami jakby „z góry" – tak, jakbyśmy prowadzili obserwację działań bojowych przez satelity szpiegowskie. W pierwszej chwili wydaje się to osobliwe, ale już po kilku minutach zupełnie nie przeszkadza, a z czasem dochodzimy do wniosku, że tak jest nawet lepiej. Oczywiście dotyczy to jednostek, ale oprócz nich pełno jest znaczników, elementów budynków, elementów terenu i innych żetonów. Ich szaty graficzne są tak dobrane, aby całość pasowała do siebie i nie odstawała od reszty.

Karty dowodzenia mają typowy format dla kart i wykonane są także w typowy dla nich sposób – ot, karty. Zawierają krótki opis działania i tyle. Niby jest po trzydzieści sztuk na stronę konfliktu, ale nie ma co się oszukiwać – każda strona ma niemalże identyczny zestaw. Co prawda różnią się nazwami, ale w działaniu to dokładnie to samo. A szkoda.

Plansza to po prostu duży arkusz kredowego papieru z nadrukowaną, brunatną powierzchnią jakiejś planety, usianą kraterami i innymi deformacjami terenu. Bez siatki, bez kratek, bez heksów. Dlaczego tak? Wynika to ze specyfiki gry – o tym w dalszej części tekstu.

I na koniec instrukcja...

Odprawa

Instrukcja liczy sobie szesnaście stron. Całość na kredzie i w pełnym kolorze. Rozpoczyna się wprowadzeniem w tło fabularne, bardzo obszernym, jak na grę planszową. Nie jest to jednak wadą, ponieważ pozwala poczuć klimat rozgrywki. Dalej po kolei i w przystępny sposób instrukcja tłumaczy poszczególne zagadnienia związane z prowadzeniem konfliktu międzyrasowego.

Generalnie nie mam do niej dużych zastrzeżeń, ale jest kilka „ale". Po pierwsze niektóre kwestie tłumaczy w nieco zawiły sposób. Po drugie jest sporo niedopowiedzeń. Po trzecie zawiera za mało przykładów tłumaczących działanie zasad. W większości nie jest to kłopot, bo zasady są naprawdę proste, jednakże kilka z nich wprowadza nieco większy stopień komplikacji i przykład przy nich byłby bardzo wskazany.

Krótko mówiąc, źle nie jest, ale do doskonałości jednak sporo brakuje.

Sztuka Wojny

We Frontiers występują trzy typy jednostek – okrągłe, owalne małe i owalne duże. Okrągłe to jednostki piechoty – różnej, od zwykłych szeregowców przez dowódców po pancerze wspomagane. Jedynie jednostki tego typu mogą wchodzić do wnętrza budynków (jeżeli jakieś są). Owalne małe to pojazdy lekkie, zwiadowcze i najczęściej otwarte. Owalne duże to najcięższy sprzęt bojowy, awatary zniszczenia.

Każda jednostka zaklasyfikowana jest do jednej z dwóch kategorii – body armor (kolor pomarańczowy) lub heavy armor (kolor fioletowy). Ma także diagram dodatkowych modyfikatorów do ataku przeciwko jednej z trzech kategorii celów – pomarańczowy (modyfikator przy ataku jednostek body armor), fioletowy (modyfikator do ataku jednostek heavy armor) lub szary (budynki). Dodatkowo jednostka posiada na niebieskim tle zasięg ruchu, dodatkowe ikonki cech specjalnych – od dostarczania dodatkowych rozkazów, przez specjalne wyposażenie (jak np. wyrzutnia rakiet) aż po zasady szczególne (pole siłowe czy kamuflaż) - a także koszt wystawienia.

Wróćmy teraz do planszy. Nie posiada ona żadnych dodatkowych wzorników, ponieważ ma służyć tylko za podkładkę. Bo Frontiers to gra planszowa, w której konflikt rozgrywa się na zasadach gier bitewnych. Ruch odbywa się za pomocą miarek, skład armii wybiera się na podstawie punktowego kosztu, a do rozstrzygania niektórych sytuacji służą wzorniki. Nie ma figurek – zamiast nich są jednostki na kartonie. A skoro jednostki są „płaskie", po co makieta? Nie zrozumcie mnie źle – na makietach we Frontiers też można grać, ale ktoś, kto robi makiety zapewne bawi się także w figurkowego bitewniaka. A jak się nie bawi, to ma planszę robiąca za tło.

Na planszy umieszcza się dowolne elementy. Nieważne czy ma to być pustynia z kilkoma krzakami czy rozbudowany kompleks bunkrów – zestaw podstawowy dostarcza tylu elementów, że jedyne, co nas ogranicza to... miejsce na planszy, które dosyć szybko się kończy. Ale to dobrze świadczy o grze.

Wracamy do sedna. Zasada jest jedna – jak się jednostki widzą, mogą do siebie strzelać. Zasięg normalny to odległość miarki, a zasięg daleki to odległość większa niż miarka. Stopień trudności to wartość pancerza jednostki. Rzucamy kością, dodajemy modyfikator odpowiedniego ataku, odejmujemy wszelkie przeszkody w rodzaju chmury dymu czy wraków pojazdów i jeżeli wynik końcowy jest równy lub wyższy niż wartość pancerza – jednostka odnosi ranę. Jeżeli miała widoczny znacznik

obrażenia, ginie, a jeżeli nie, odwracamy ją na stronę ze znacznikiem. Banalne prawda? Wystarczy być pierwszym.

Co o tym decyduje? Oczywiście hierarchia Rozkazów. Dysponujemy pewną ich liczbą i maja one wartość od 1 do 10 – im niższa liczba tym wcześniej dany rozkaz jest rozpatrywany. Oczywiście te same rozkazy rozpatrywane są w tym samym czasie, więc jest możliwe, że dwie jednostki zniszczą się jednocześnie. Aktywujemy jednostki po kolei według kolejności Rozkazów – najpierw jedynki, potem dwójki itd. Po aktywacji jednostka może wykonać jedna z czterech akcji: ruch, strzał, użycie karty dowodzenia lub specjalnej zdolności. Kiedy wszystkie jednostki zostaną aktywowane pozostałe wykonują darmowa akcję (ale nie mogą strzelać) i tura się kończy. Powtarzamy te czynności do całkowitego wyeliminowania sił przeciwnika.

Komentarz do oceny

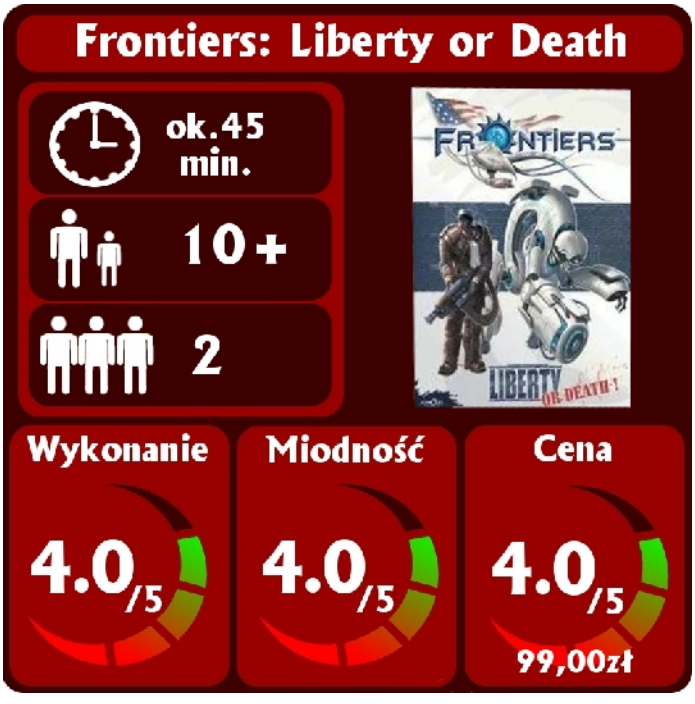
Wykonanie: Produkt wykonany jest przyzwoicie – solidne żetony, ładne grafiki, standardowe karty. Nie są to co prawda plastikowe figurki czy kryształowe znaczniki, ale swoją role spełniają doskonale, nie ulegając jednocześnie szybkiej degradacji. Naprawdę przyzwoicie.

Miodność: Gra ma bardzo proste i dynamiczne zasady a do tego niemalże nieskończone możliwości. Jeżeli zaś ktoś zapragnie stoczyć prawdziwie rozbudowany konflikt – można zaopatrzyć się w dwa lub więcej pudełek, połączyć je w jedno i grać. Pozytywne wrażenia psuje nieco niedopracowana instrukcja, komplikująca tu i ówdzie zrozumienie zasad, ale nie jest to coś, z czym nie można sobie poradzić. Genialne wprowadzenie dla zainteresowanych bitewniakami.

Cena: Z jednej strony wykonanie niezupełnie odpowiadające obecnym standardom, z drugiej bardzo ciężko o tytuł równie bogato wyposażony w porównywalnej cenie. Jeśli dopiszemy do tego wysoką miodność, to robi się z tego prawdziwa okazja.

Powrót do bazy

Frontiers to ciekawa pozycja. Warto polecić ją osobom, które w bitewniaki się nie bawią a które lubią ten typ rozgrywki. Warto także zwrócić na tę grę uwagę, kiedy nie wiemy czy jakiś bitewniak nam się spodoba, a nie chcemy ryzykować grubych pieniędzy. Zasady i wykonanie w pełni oddają klimat rozgrywek figurkowych, nie doprowadzając jednocześnie do ruiny domowego budżetu. Komu jeszcze polecam tę grę? Wszystkim lubiącym szybkie i brutalne rozgrywki oraz morze opcji – bo we Frontiers można rozgrywać dowolne scenariusze: od małych potyczek, przez duże bitwy, aż po kampanie. Jeśli natomiast wolisz logiczne zabawy, to zainteresuj się czymś innym – ta gra nie jest dla myślicieli. Tu trzeba działać szybko i zdecydowanie.



Palce w pralce

Party-gaming na najwyższym poziomie

Party games nie są zwyczajnym odłamem gier planszowo-karcianych. To fenomen. Mało kto nie słyszał – ba! – nie grał choć raz w swoim życiu w takie hity jak Jungle Speed, Jenga, Santy Anno, Fasolki bądź Sabotażysta. Gry te podbiły serca wielu graczy i zdominowały wiele imprez oraz konwentów. Mimo to nie zawsze i nie każdemu się podobają. Nierzadko można zauważyć jak co bardziej odporni na uroki party-gamingu konwentowicze spoglądają w kierunku grających i pokręciwszy głową czym prędzej oddalają się w przypadkowo wybranym kierunku albo zaproszeni do gry mówią pod nosem: „To nie dla mnie". Ot, za przykład można wziąć tegoroczny Polcon, który odbył się wraz z końcem sierpnia w Łodzi. To tam właśnie recenzowane przeze mnie Palce w pralce święciły swoje pierwsze triumfy, natomiast sceptycy party-gamingu dostawali bólu głowy. Palce bowiem to gra, w którą bawi się dość głośno, ale rozgrywka jest tak wciągająca, że raz załapawszy „klimat", najzwyczajniej w świecie trudno się od niej oderwać.

W niewielkim, metalowym pudełku Palców znajduje się 50 kart. Czterdzieści z nich to karty gestów na których widnieją różnorodne, najczęściej prześmiewcze, rysunki. Dziesięć kolejnych kartoników to tzw. „kule", czyli kary (tudzież specyficzne nagrody) dla graczy, którzy pomylili się w danej rundzie. Jakość wykonania jest naprawdę rewelacyjna. Ilustracje są bardzo zabawne a papier kart wytrzymały. Przysłowiową wisienką na torcie jest wygodne, metalowe pudełko, w którym mieści się cała zawartość. Po prostu żyć, nie umierać.

Zasady są banalnie proste. Wraz z początkiem rozgrywki każdy z graczy otrzymuje kartę gestu. Tych jest aż czterdzieści. Od pokazywania „diabełka", przez zatykanie uszu, udawanie rewolweru i granie na nosie, aż do ziewania. Po wylosowaniu gestów uczestnicy przystępują do zabawy. Polega ona na tym, by uderzając o kolana/stół/inną płaską powierzchnię i klaszcząc, wybijać rytm znanej piosenki „We will rock you", czyli dwa uderzenia i klaśnięcie. W międzyczasie kolejni gracze mają za zadanie zamiast klaśnięcia pokazać swój gest, a następnie wywołać gest któregoś ze współgraczy. Wywołana osoba pokazuje wtedy swój gest, po czym jeszcze jeden, innej osoby przy stole. Tura kończy się w chwili, w której ktoś pomyli rytm lub pomiesza gesty. Ten kto skusił ma możliwość oddania swoich kart gestów (tak, tak – można mieć więcej niż jedną!), losuje z puli nowy gest, a następnie ciągnie kartę „kuli" i stosuje się do zawartych na niej instrukcji. Po kilkudziesięciu sekundach można rozpocząć następną turę zabawy.

Może się to wydawać dziecinne, ale nawet nie wyobrażacie sobie, jak bardzo jest to wciągające. Zabawa jest przednia, szczególnie, gdy gracze wprawią się już nieco w pokazywaniu gestów i gra nabierze tempa. Gwarantuję, że co kilka minut wszyscy wybuchać będą gromkim śmiechem. To kolejny, poza uderzaniem i klaskaniem, z głośnych aspektów gry. Tym bardziej, że nic nie stoi na przeszkodzie, by do zabawy zasiadło nawet kilkanaście osób. Im więcej, tym lepiej. Ale też głośniej.

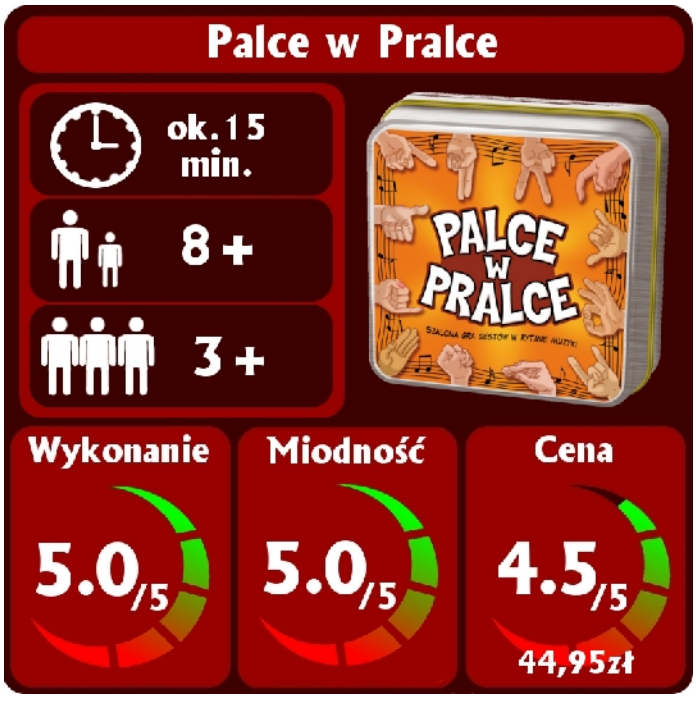
Palce w pralce to doskonała zabawa dosłownie dla każdego. Wystarczy niewielka przestrzeń, kilku chętnych znajomych lub członków rodziny i już można grać. Warto podkreślić, że przy tej grze wyśmienicie bawiły się nawet osoby, które na co dzień nie pałają wielką miłością do gier bez prądu. Kto wie – może więc uda się wciągnąć do gry całą rodzinę? Przecież wielkimi krokami zbliża się tak lubiana przez wiele osób Wigilia. Być może to ten moment, by przekonać niedowiarków, że gry planszowe to zabawa nie tylko dla dzieci?

Komentarz do oceny

Wykonanie: Świetne, humorystyczne rysunki na kartach z grubego i wytrzymałego papieru, a wszystko to zamknięte z estetycznym, metalowym pudełku. Czegóż chcieć więcej?

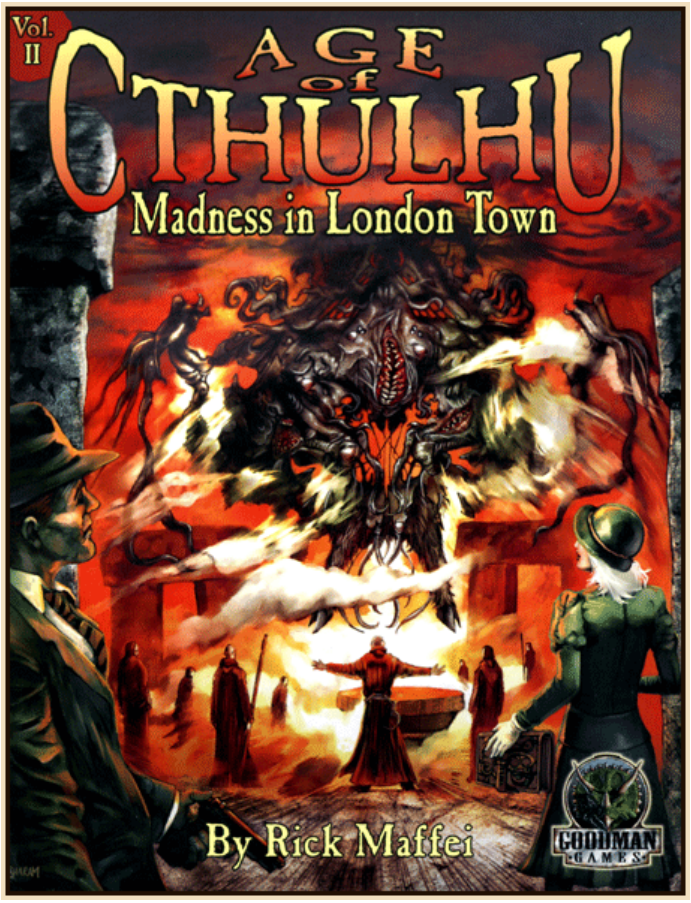
Miodność: Rozgrywki nie da się opisać – to po prostu należy poczuć. Palce w pralce to świetna pozycja dla każdego, komu nie przeszkadzają głośne śmiechy i nieco hałaśliwa rozgrywka.

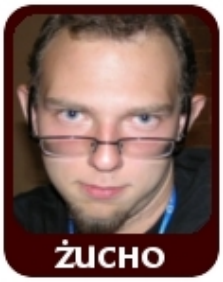
Cena: Pół punktu odejmuję jedynie dlatego, że istnieją na rynku odrobinę tańsze gry o podobnej miodności i wykonaniu. W istocie zakup Palców polecam każdemu, kto choć odrobinę lubuje się w party-gamingu. Naprawdę warto!



Age of Cthulhu 2: Madness in London Town

Londyn jakiego nie znacie





Po jednym numerze przerwy, na łamy RT powracają przygody do Zewu Cthulhu, tym razem w postaci Madness in London Town – dodatku autorstwa Ricka Maffei, będącego drugą odsłoną serii Age of Cthulhu. Tekst dotyczący pierwszej części tego cyklu wydawnictwa Goodman Games – Death in Luxor – znaleźć możecie w numerze 24.

Tradycyjne narzekanie

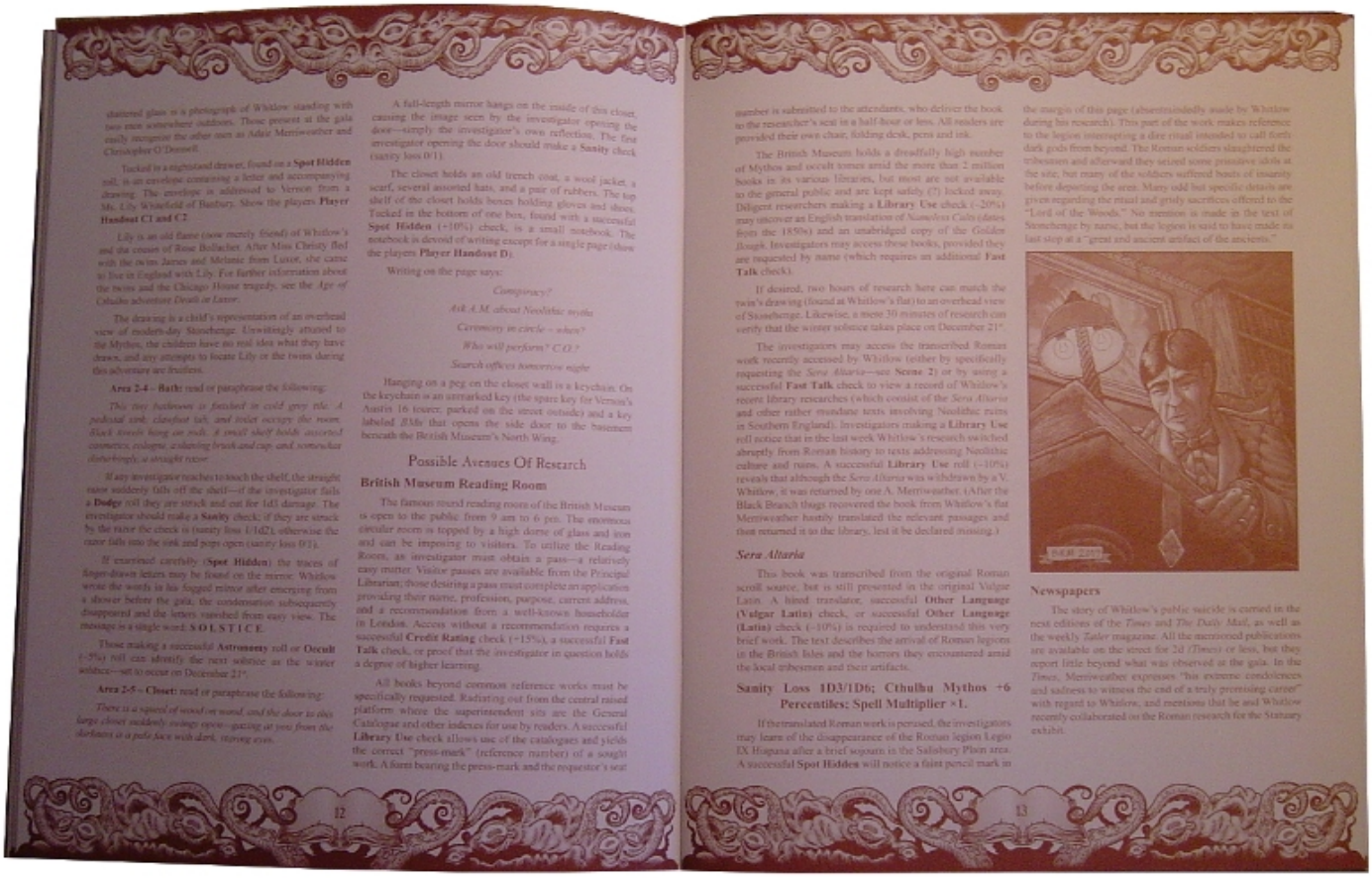
Tytułem krótkiego wstępu – czy dodatki do ZC zawsze muszą tak wyglądać? Wiem, że pisałem o tej sprawie zarówno przy Death in Luxor jak i Murder of Crows, i że teoretycznie powinienem już do tego przywyknąć, ale powtórzę – większość suplementów do Zewu Cthulhu (i to pochodzących od różnych wydawców!) jest wydana fatalnie i nie inaczej jest w przypadku Madness in London Town. Podręcznik ma miękką okładkę i 48 stron w jednokolorowym druku, a o oprawie graficznej nie można powiedzieć wiele ponad to, że w ogóle jest. Dodatek nie grzeszy nadmiarem ilustracji, a grafiki dobre albo chociaż średnie można policzyć na palcach jednej ręki. Nawet okładka, która przecież powinna być wizytówką produktu i przyciągać uwagę potencjalnego czytelnika, delikatnie mówiąc nie zachwyca. Jeżeli chodzi o wykonanie Madness na jakiekolwiek słowa pochwały zasługują jedynie znajdujące się w tym dodatku proste, ale bardzo czytelne, mapy lokacji oraz handouty gotowe do skopiowania i rozdania graczom podczas sesji – te prezentują się dużo lepiej niż w Death in Luxor.

Pulpowe szaleństwo

Skoro tradycyjne narzekanie na wygląd mamy już za sobą, zanurzmy się w świat Mitów Cthulhu i zobaczmy jak Madness prezentuje się pod względem merytorycznym. Jest to druga część serii Age of Cthulhu, jednak tak naprawdę nie ma wiele wspólnego z Death in Luxor. Nie jest kontynuacją poprzedniej przygody i może być rozegrana zupełnie niezależnie od niej. Nawiązania do pierwszej odsłony cyklu są raczej dalekie i sporadyczne, a co za tym idzie – w praktyce pomijalne. Tylko że właściwie Madness in London Town nie potrzebuje żadnych nawiązań do, skądinąd całkiem udanego, poprzednika, gdyż fabuła tej przygody broni się sama jako zamknięta całość. Akcja rozgrywa się w 1928 roku, a więc 4 lata

po tragedii w Chicago House opisanej w Death in Luxor. Postacie graczy mogły o niej słyszeć, niektórzy bohaterowie niezależni też posiadają pewne informacje o wydarzeniach w Egipcie, ale główną osią fabuły Madness jest coś zupełnie innego – tajemniczy kult odrodzony niedawno w Londynie, którego korzenie sięgają jeszcze czasów starożytnych i rzymskiej okupacji.

twarzą w twarz z przedwiecznym złem, zagrażającym nie tylko im i najbliższej okolicy, ale może i całemu światu... W Madness dzieje się co nie miara. Ten scenariusz to wzorcowy przykład amerykańskiej szkoły pisania przygód do ZC – elementy autentycznie przerażające wymieszane są z niemałą dawką pulpowego klimatu, a czasem nawet specyficznego humoru. Jest tu naprawdę sporo action-adventure, ale i fani ciężkiej horrorowej atmosfery też znajdą coś dla siebie. Kolejna sprawa



Possible Avenues Of Research

British Museum Reading Room

Sanity Loss 1D3/1D6; Cthulhu Mythos +6 Percentiles; Spell Multiplier ×1.

Newspapers

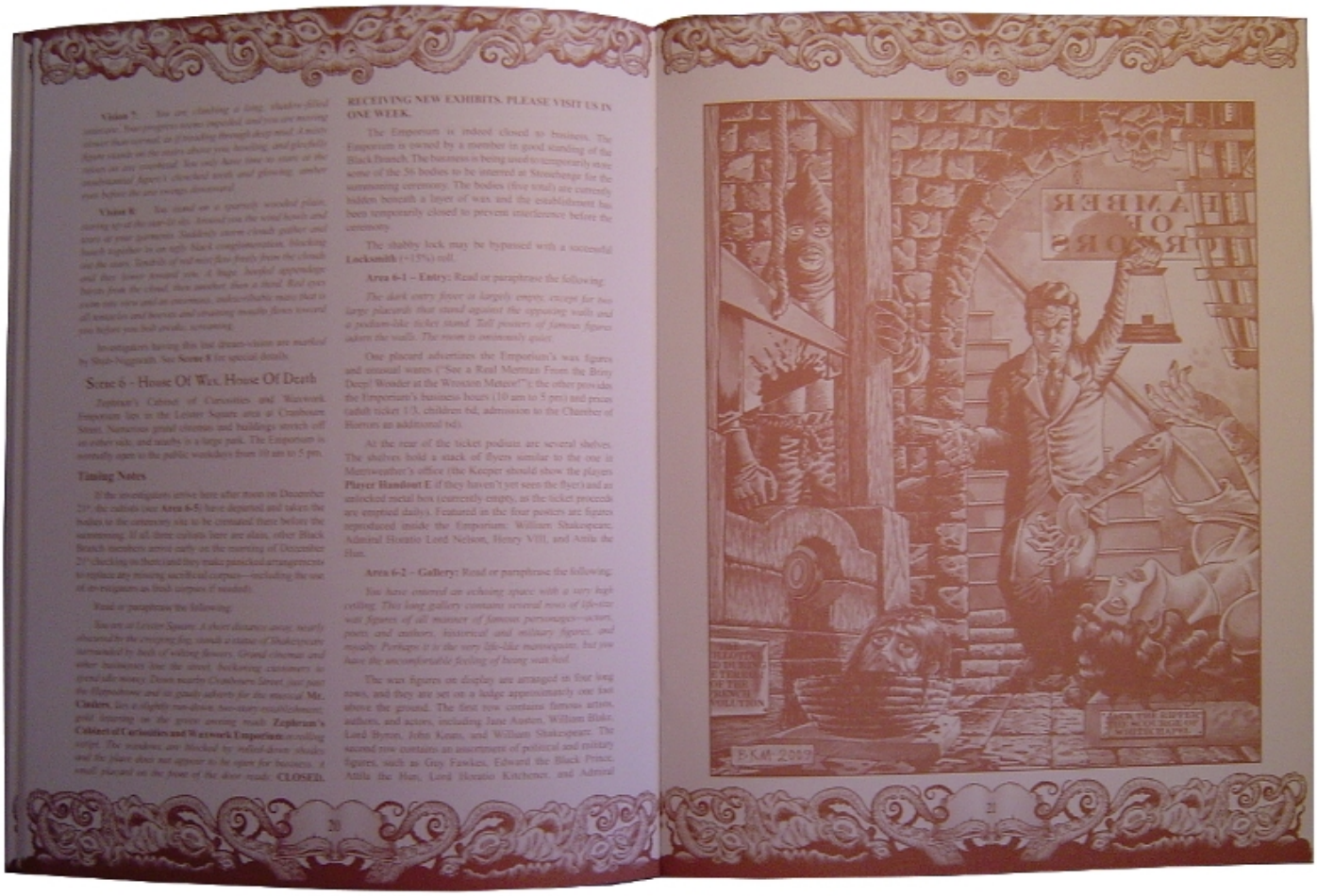
Zapowiada się ciekawie? A dalej jest jeszcze lepiej! Badacze będą m.in. zwiedzać słynne British Museum, buszować po renomowanej dzielnicy Bloomsbury, poszukiwać pewniej łacińskiej księgi, walczyć z dzikimi zwierzętami, będą świadkami makabrycznego samobójstwa starego przyjaciela, aż wreszcie w kamiennym kręgu Stonehenge staną

to przemoc – w tym scenariuszu jest jej dużo, stąd nota na samym początku książki mówiąca, że jest to produkt dla dojrzałych i odpornych psychicznie graczy. Nie sposób się nie zgodzić, choć powyższe stwierdzenie mogłoby spokojnie dotyczyć wszystkich publikacji do Zewu Cthulhu.

Po Madness in London Town warto sięgnąć z kilku powodów – jest to niezła przygoda, która może zapewnić sporo dobrej zabawy i satysfakcji, wprowadza jeden zupełnie nowy czar oraz opisuje ciekawe artefakty, które z powodzeniem można wykorzystać na innych sesjach ZC. Co ważne, napisana jest z dbałością o szczegóły historyczne – podczas lektury naprawdę można się poczuć jak w Londynie lat 20. Niestety dodatek ma też wady – zawiera sporo mechaniki (choć rozumiem, że nie każdemu musi to przeszkadzać), nie jest też rewelacyjnie napisany pod względem stylistycznym – użyty język angielski jest prosty i przystępny, ale miejscami prostota przeradza się w zwyczajną siermiężność, całości nie pomagają też literówki i inne drobne, acz irytujące, błędy.

Mieszane uczucia

Podsumowując, Madness in London Town nie jest może obowiązkowym zakupem dla fana ZC, ale sądzę, że kto wyda na ten dodatek 45 zł, nie zawiedzie się... No, nie zawiedzie się pod dwoma warunkami – że nie przeszkadza mu sporo turlania kośćmi na sesji i że nie zwróci uwagi na słabiutki poziom wydania podręcznika. Jeśli jednak dla Ciebie standardem, poniżej którego się nie schodzi, jest twarda oprawa i papier kredowy w pełnym kolorze, albo jesteś tzw. „klimaciarzem", przede wszystkim nastawionym na mroczną atmosferę sesji, a nie szybkość, walkę i liczne testy – sięgnięcie po Madness raczej odradzam.



Madness in London Town

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:

48 / miękka

linia wydawnicza:

Age of Cthulhu

Wykonanie	Miodność	Cena
2.0/5	3.5/5	3.5/5
		45,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Miękka okładka, druk w jednym kolorze, mizerne ilustracje, sporo błędów edytorskich w samym tekście – jednym słowem słabo. Bronią się jedynie czytelne i estetyczne mapy oraz pomoce dla graczy na końcu podręcznika.

Miodność: Madness in London Town to przygoda ciekawa, jednak do geniuszu sporo jej brakuje. Na plus na pewno należy zaliczyć wierność historyczną i udane połączenie klimatu przygodowo-pulpowego z horrorem. Szkoda tylko, że intrygująca fabuła opisana jest w niezbyt wciągający sposób, przez co, przygotowując się do poprowadzenia sesji Madness, dodatek czytamy bez wielkiej przyjemności.

Cena: Przystępna, choć nie okazyjna. O kilka złotych za wysoka w stosunku do marnej jakości wykonania, dużo korzystniej przekłada się na zawartość merytoryczną podręcznika.

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

Forgotten Realms
Opis Świata

(Nie)zapomniane Krainy

Stali czytelnicy Rebel Timesa, którzy dodatkowo śledzą autorów poszczególnych recenzji, z pewnością zauważyli już, że w doborze podręczników RPG mam słabość do absolutnej klasyki gatunku. Tak też jest w istocie – lubię od czasu do czasu zasiąść do nowych systemów, jednakże największą przyjemność sprawiają mi sesje odkrywające na nowo stare, sprawdzone systemy i światy gier fabularnych. Tym razem postanowiłem zrecenzować – choć w tym przypadku lepszym sformułowaniem będzie: „opowiedzieć o" – taką właśnie klasykę – podręcznik główny settingu Forgotten Realms do systemu Dungeons & Dragons, czyli Opis Świata Zapomnianych Krain.

Nie sposób objąć w tak krótkim tekście całości świata Zapomnianych Krain. Nie sposób też przybliżyć go osobom które nie miały z nim styczności, choć wydaje mi się, że niewiele jest takich osób – przynajmniej spośród grających w RPG. Faerun stał się bowiem miejscem przygód niezliczonej rzeszy bohaterów książek (od przesławnego Elminstera po drowa Drizzta Do'Urdena) i gier komputerowych (jak Icewind Dale czy Baldur's Gate). Czy wyszło mu to na dobre pozostaje kwestią dyskusyjną, niewątpliwie jednak przyczyniło się do jego olbrzymiej popularności. Wracając do meritum – trudno opisać w pojedynczej recenzji cały świat Zapomnianych Krain, postaram się zatem skupić na samym podręczniku i ogólnych wrażeniach płynących z gry w tym świecie.

Rozwiązanie, które się nie znudzi

Nie można zaprzeczyć, że jednym z najczęściej stosowanych rozwiązań odnośnie ogólnego wyglądu tak okładki, jak i poszczególnych stron podręczników RPG z nurtu fantasy, jest ich stylizacja na starą księgę. Rozwiązanie to jest tak powszechne, że można domniemywać, iż twórcom podręczników trudno chyba wyłamać się z tego schematu. Nic dziwnego, gdyż wygląda to bardzo efektywnie. O ile jednak w przypadku nowych podręczników jest to wtórne, o tyle zabieg ten jest dla linii D&D znakiem rozpoznawczym.

Podręczniki settingu Zapomnianych Krain mają własną stylizację, odmienną od rdzawej kolorystyki podręczników z serii D&D. Okładka wygląda na obciągniętą płótnem i wzmocnioną sznurkową plecionką, całości dopełnia klimatyczne logo settingu i tajemniczy, quasi-runiczny symbol. Wygląda to naprawdę realistyczniej i lepiej niż w linii podstawowej systemu.

Podobnie jest w środku – „pożółkłe" stronice wydają się łuszczyć i łamać na rogach. Całość jest przez to bardzo estetyczna i przejrzysta, dobrze działa na wyobraźnię, jednocześnie nie przeszkadzając w czytaniu. Poza tym trudno pomylić podręczniki Forgotten Realms z jakimikolwiek innymi.

Arcydzieło

Znajdujące się w środku ramki, tabele, czcionka nagłówków i rozdziałów – wszystkie te elementy podporządkowane są dwóm priorytetom. Z jednej strony podkreślają całościowy wygląd podręcznika – tajemnicze kształty, runy i pożółkłe, stare karty – z drugiej strony mają nie zakłócać odbioru treści. W efekcie wygląd jest świetnie zbalansowany z zawartością, co jest dużym atutem podręcznika. Podobnie rzecz ma się z pięknymi, kolorowymi mapami, zarówno tymi zawartymi w podręczniku, jak i dołączoną do niego, olbrzymią i szczegółową mapą całego Faerunu. Mapy są stylizowane na pieczołowicie rysowane i kolorowane ręcznie i stanowią olbrzymią pomoc dla Mistrza Gry podczas tworzenia przygód i dla samych graczy podczas planowania dalszej podróży (nie wspominając o tym, że ich wykonanie stoi na tak wysokim poziomie, że można studiować je dla samej przyjemności ich oglądania).

Zachwytom jeszcze nie koniec. Podręcznik jest bowiem urozmaicony częstymi ilustracjami. Nie zastosowano dla nich jednego stylu, co urozmaica szatę graficzną pozycji. Moim zdaniem oprawa graficzna tego podręcznika jest jedną z najlepszych wśród podręczników RPG – co kilka stron oglądamy świetne odzwierciedlenie charakterystycznego klimatu Faerunu, bez względu na to, czy są to kolorowe ilustracje czy jedynie szkice lub ryciny. Dominują dwaj artyści-legendy: Todd Lockwood i Sam Wood, na czym Opis Świata niewątpliwie skorzystał; pozostali graficy nie odstają jednak od poziomu. Nie ma grafik Michaela Dubischa, którego osobiście nie mogę znieść, trudno mi zatem nie zachwycać się nad wydaniem podręcznika. Krótko mówiąc, zapiera dech w piersiach. Ten podręcznik można po prostu oglądać.

W tym miejscu wypada złożyć wyrazy uznania tłumaczom polskiej wersji Opisu Świata. Nie licząc błędnego tłumaczenia nazw podręczników nie wydanych wtedy jeszcze w polskiej wersji, w podręczniku jest zadziwiająco mało, jak na taką objętość, literówek i innych błędów. Zastanawiać co prawda mogą niektóre rozwiązania (np. nieprzetłumaczone Storm Silverhand i Scyllua Darkhope, ale już Halaster Czarny Płaszcz i Khelben Czarnokij – owszem), ale po latach, które minęły od wydania podręcznika, nazwy te przyjęły się i weszły w obieg.

Świat magii i bohaterów

Merytorycznie podręcznik otwiera list Elminstera z Cienistej Doliny, z pewnością jednej z najbardziej znanych postaci Faerunu, do postaci graczy. Takie stylizacje na wypowiedzi sławnych osobistości Torilu zdarzają się dość często w podręczniku, pozwalając spojrzeć na świat Zapomnianych Krain z perspektywy ich mieszkańców – przynajmniej tych najpotężniejszych. Nie ulega bowiem wątpliwości, że Faerun jest krainą bohaterów, dla bohaterów stworzoną. Wspaniałe miasta, wielkie, niezmierzone lasy i morza pełne potworów i bandytów; ogromne podziemia i opuszczone warownie, złe imperia i dobre królestwa zmagające się ze złem – świat Simbul i Szass Tama czeka na BG, którzy będą gotowi stawić czoła przygodom z iście epickim rozmachem. Wielu zarzuca settingowi Forgotten Realms nierealność, nielogiczne lub niespójne powiązania i rozwiązania geopolityczne i ekonomiczne. Nie można zarzucić tym ludziom kłamstwa. Z drugiej strony, Faerun ma być tłem, owszem – żyjącym, tętniącym życiem i możliwie realnym – nadal jednak tylko tłem dla działań Bohaterów Graczy.

Treść podręcznika zdaje się to potwierdzać. Pierwsza część książki zawiera informacje przeznaczone typowo dla graczy, mając dostosować ich postacie, stworzone według zasad D&D, do gry w Faerunie. Przedstawione zatem zostały podrasy standardowych ras D&D, takie jak złote krasnoludy czy słoneczne elfy; pojawiła się również możliwość wyboru jednej z ras planokrwistych – aasimarów, diabląt lub genasi. To ciekawe urozmaicenie, niestety, rasy planokrwistych są wbrew pozorom zbyt słabe, by myślący zwykle gamingowo gracze zdecydowali się na grę przedstawicielem jednej z nich. Brak tej równowagi zmienia dopiero wersja 3.5.

Dalej jest podobnie. Po dobrym rozdziale traktującym o klasach D&D, dającym wskazówki jak przedstawiciel każdej z nich może odnaleźć się w społeczeństwie Faerunu, oraz po bardzo ciekawym rozwiązaniu polegającym na przypisaniu bohatera do regionu, z którego pochodzi (nigdy więcej bohaterów bez przeszłości!), następuje wypisanie atutów i klas prestiżowych. Wbrew temu, co przeczytamy na okładce, trudno doszukać się tu „dziesiątek" nowych rozwiązań. Ot, trochę atutów, głównie polegających na premii +2 do dwóch wybranych atrybutów i kilka klas, z których chyba tylko Arcymag jest klasą, o której mogliby marzyć bohaterowie. Nie są to klasy bez pomysłu, wręcz przeciwnie – ciekawie wpasowują się w świat Zapomnianych Krain. D&D to jednak nie storytelling i poza świetnym zagnieżdżeniem w świecie gracze chcą zwykle „fajnych skilli" dla swoich postaci. Tego niestety w klasach prestiżowych w Opisie Świata ZK nie ma. Zaskoczenia nie przynosi też rozdział Magia, który jest tak naprawdę wprowadzeniem do innego podręcznika – Magii Faerunu. Same informacje dotyczące magii, portalów, stref dzikiej magii czy srebrnego ognia na pewno przypadną do gustu Mistrzom Gry, stając się źródłem inspiracji. Garstka czarów umieszczona jednak na końcu rozdziału podzieliła jednak los klas prestiżowych – klimatyczne i ciekawe czary są jednak używane przez graczy raczej sporadycznie, nie licząc kilku chlubnych wyjątków, jak sławne Płomienie Aganazzara. Jeżeli gracze czy Mistrzowie Gry chcą bardziej zgłębić tajniki magii Faerunu, zmuszeni są jednak do zakupu osobnego podręcznika. To chyba dobrze, bo bałbym się efektu wciśnięcia całości materiału do jednego podręcznika. Generalnie jednak mechaniczna strona Opisu Świata ZK wypada dobrze jedynie pod zupełnie niemechanicznym kątem. Przyznam, że spodziewałem się większej możliwości nie tyle rozwoju postaci (w podręcznikach źródłowych możliwości jest chyba aż nadto), co umiejscowienia jej w Zapomnianych Krainach. Na szczęście, mechanika nie jest i nie miała być głównym atutem Opisu Świata.

Świat tętniący życiem

Kolejne rozdziały dotyczą kolejno życia w Faerunie, geografii świata, panteonów Torilu, historii świata i najważniejszych (najbardziej wpływowych) organizacji Zapomnianych Krain. Stanowią one lwią część treści podręcznika i tak naprawdę to one stanowią o wartości tej książki. Pisałem wcześniej, że

Faerun ma być tłem dla postaci graczy. Nie jest to jednak sztuczne, teatralne tło, podobne do Greyhawku, „oficjalnego" świata D&D 3.0. Toril tętni życiem i to życiem zróżnicowanym, w którym każdy ma swoje miejsce i zadanie do wykonania. Rozdział Życie w Faerunie bardzo dokładnie opisuje szczegóły prostego, codziennego życia – kalendarz i związane z nim święta, wiedzę Faerunczyków o ich kontynencie, codzienne zajęcia życia na wsi i w mieście. Wprowadza masę szczegółów dotyczących form zwracania się, używanych języków i alfabetów, wyjaśnia kwestie rodziny i stosunek otoczenia do poszukiwaczy przygód. Cały rozdział poświęcono ekonomii kontynentu i zależnościom pomiędzy państwami – zawarto w nim mapę z wyrysowanymi najważniejszymi szlakami handlowymi i artykułami importowanymi i eksportowanymi. Zwolennikom realizmu i ekonomistom z wykształcenia wyjaśniam – ekonomia w ZK nie ma być głównym tematem sesji, dlatego nikt nie zajmuje się analizą zależności popytu i podaży w każdym kraju. MG ma po prostu wiedzieć, że w jednym miejscu brakuje żywności i skór, w innym zaś żelaza, broni czy po prostu rąk do pracy – i odpowiednio odzwierciedlać to na sesji. Faerun nie ma pretensji być Śródziemiem, światem dopracowanym w najdrobniejszym szczególe – ma za to za zadanie sprawiać wrażenie tej kompleksowości. Uwierzcie mi, to znacznie ułatwia pracę Mistrzowi.

Moim ulubionym rozdziałem jest Geografia. Co tu dużo mówić – to ponad 130 stron zapełnionych nie tylko informacjami na temat państw i ich władców, stosunków z innymi państwami, opisów największych miast i bohaterów – to przykład, jak należy konstruować świat. Zamiast nudnych, przydługich opisów skomplikowanych zależności dostajemy skróconą historię państwa, kilka pomysłów na przygody i barwny, szczegółowy opis zwyczajów, krajobrazów, miasteczek i wsi, życia ludzi na danym terenie, ich obaw i źródeł dumy. Ten świat sprawia wrażenie realności na poziomie lokalnym – i nawet, jeżeli istnienie Dolin i Cormanthoru jest niemożliwe geopolitycznie, same Doliny to fascynująca lokacja pełna własnych zwyczajów i tradycji – coś, czego gracze na pewno nie zapomną, i dla czego będą chcieli wracać w już odwiedzone tereny. W Zapomnianych Krainach ma się po prostu dobrze grać – tak graczom, jak i MG.

Równie inspirującym rozdziałem jest Historia. Skupia się ona na najciekawszych momentach z dziejów Torilu – takich, jak Czas Kłopotów – dając Mistrzowi Gry możliwość stworzenia przygód nawiązujących do tamtych wydarzeń. Skrócone kalendarium daje z kolei jako taki całościowy pogląd na historię. Samą historię… cóż, można przyjąć,

można zmodyfikować – zależy to oczywiście od prowadzącego. Wiele osób zaczytuje się w traktujących o niej książkach – ja do nich nie należę, uważam jednak, że dla settingu heroic fantasy spełnia ona bardzo dobrze swoją rolę – jest źródłem inspiracji i odwołań w trakcie przygód i w historii postaci graczy. Rozczarowują za to Bóstwa – rozdział, który prócz wielkiej tabeli z wypisanymi danymi bóstw Torilu nie zawiera wiele więcej – ot, opis wybranych według nieznanego mi klucza bóstw. Trudno wyciągnąć wiele z tego rozdziału i uważam go za najsłabszą część podręcznika. Na szczęście, uzupełnia go odpowiedni dodatek.

Końcowa część podręcznika przynosi znowu poczucie czytania opisu świata stworzonego fachowo, a jednocześnie z pasją. Organizacje żyją własnym życiem, dwie przykładowe przygody są naprawdę dobre, choć akcja tylko jednej z nich związana jest stricte z Faerunem. Rozdział Prowadzenie Krain to kopalnia pomysłów, nie wspominając o takich smaczkach, jak specyficzne dla Faerunu klejnoty – podkreśla to odrębność świata od innych tworów fantasy. Na końcu znajdziemy jeszcze kilka przykładowych potworów, znowu będących de facto zaproszeniem do kupna Potworów Faerunu – cóż, nie można mieć chyba wszystkiego naraz. Podręcznik zamyka szczegółowy indeks, pozwalający łatwo znaleźć poszukiwany zwrot – szczególnie przydaje się podczas tworzenia przygód szczególnie związanych z polityką lub geografią Faerunu.

Podsumowując, podręcznik jest świetnie przygotowanym kompendium wiedzy o Zapomnianych Krainach. Jako zbiór nowych zasad i mechanicznych nowinek sprawdza się dużo gorzej, tak naprawdę jednak nie chodzi przecież o mechanikę, a o Faerun. A Faerun… Faerun to kraina pełna przygód, bohaterów, magii i niesamowitych wydarzeń. Jeden z moich ulubionych światów. Trzeba jednak pamiętać, że jak każdy setting, jest to pewien szkic (choćby bardzo szczegółowy) – pomoc dla Mistrza Gry w kreacji świata dostosowanego dla jego graczy. Jeżeli chcecie grać w Faerunie mrocznym, pełnym wynaturzeń, łowców niewolników i barbarzyńców – dlaczego nie? Kontynent Faerunu nie ogranicza się tylko do Doliny Lodowego Wichru i Wybrzeża Mieczy – wystarczy wyjść z utartych schematów, odrzucić stereotypy R.A. Salvatore i odkryć Zapomniane Krainy samemu, nie przez pryzmat przygód Drizzta – jak bardzo fascynujące by one nie były.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Mimo swego wieku, Opis Świata ZK jest podręcznikiem wyjątkowym w swojej klasie. Twarda oprawa, szycie i kredowy papier nikogo już nie dziwią, ale charakterystyczny design podręcznika rzuca się od razu w oczy. Stylizacja na starą, tajemniczą księgę wypada dużo lepiej niż w przypadku podręczników źródłowych Dungeons & Dragons. No i te ilustracje! Niezapomniany podręcznik.

Miodność: Faerun to kraina grywalna, kompleksowa i pełna potencjalnych przygód, moim zdaniem najlepsza kraina do gry w heroic fantasy, jaka powstała. Sam podręcznik zawiera masę informacji i pozwala bez problemu powołać do życia Zapomniane Krainy. Szkoda tylko, że nie rozwinięto wystarczająco mechanicznej strony świata, a niektóre rozwiązania są po prostu niegrywalne.

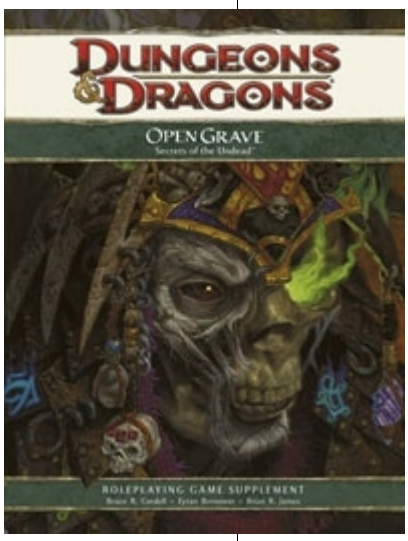
Cena: Cena Opisu Świata ZK jest dość niska, biorąc pod uwagę, jak obszernym podręcznikiem jest ta pozycja. Ilość informacji, świetne wykonanie i ilustracje są nie tylko warte ceny – to niezwykle korzystna oferta. Dlatego naprawdę warto kupić ten podręcznik, choćby po to, by samemu przekonać się, jaki naprawdę jest świat Zapomnianych Krain.

PORTAL
www.wydawnictwoportal.pl
reklama
WITCHCRAFT
TAKTYCZNA GRA DLA 2 OSÓB
NEUROSHIMA
Przyłącz się do przygody...
NEUROSHIMA HEX!
BABEL 13
MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!
PIERWSZY DODATEK DO NEUROSHIMY HEX

Dungeons&Dragons: Open Grave Secrets of the Undead

Z życia nieumarłych

Dla chyba każdego Mistrza Gry nieumarli stanowią najlepszych kandydatów przy obsadzaniu wakatów na głównych reprezentantów ciemnej strony mocy. Największym atutem tych stworzeń jest ich uniwersalność. Nie są zbyt wybredne – mogą śmiało egzystować w warunkach, które dla innych istot nie są odpowiednie. Budują klimat. Najlepiej sprawdzają się w mrocznych, owianych tajemnicą, pulsujących od magii miejscach. Uosabiają zło, z którym chcemy się mierzyć. Bywają równie odrażający, co przerażający. Pozwalają zaskakiwać, wstając w najmniej oczekiwanym momencie czy poruszając się bezszelestnie. Jednym słowem są tym czego Mistrzowie Gry tak często potrzebują. Omawiany podręcznik stanowi kompendium wiedzy o potępieńcach wyrwanych ze snu, którym nie dane było zaznać wiecznego odpoczynku.



Kilka uwag na początek

Open Grave – Secrects of the Undead jak już pewnie zdążyliście się zorientować nie jest przeznaczony dla oczu potencjalnego gracza. Jego zadaniem jest ułatwiać i upraszczać prowadzącemu przygotowanie do sesji poprzez bezpośrednią implementację do gry gotowych wariantów spotkań bądź elementów fabularnych, czy też poprzez wskazówki dotyczące odgrywania (poruszanie się, taktyka, zwyczaje). Przewodnik został wykonany zgodnie z wysokim standardem, prezentowanym przez pozostałe pozycje, dlatego też nie będę się nad tym rozwodził. Przyczepić się można do niektórych ilustracji. Zdecydowana większość z nich jest utrzymana w odpowiednim mrocznym klimacie, jednak czasami trafiają się grafiki rażące kolorami, które moim zdaniem prezentują się kiczowato, ale to już kwestia gustu. Książka podzielona została na cztery rozdziały z których największy, bo obejmujący niemal połowę jej objętości, zawiera nowe bestie, których zabrakło w Monster Manualu. Przyjrzyjmy się teraz poszczególnym działom.

Poznaj i zrozum

Pierwsza część książki przybliża nam podstawowe informacje o nieumarłych. Początkowe strony prezentują dane dotyczące ich różnorodnego pochodzenia, procesów fizjologicznych, psychiki, odpowiedników zachowań społecznych, a także ich powiązań z konkretnymi bóstwami. Rozdział, choć nie zawiera informacji dotyczących samej mechaniki, pozwala lepiej zrozumieć i wczuć się w skórę (bądź kości) martwiaków, dzięki czemu łatwiej jest odpowiednio przenieść ich zachowania i reakcje do naszego świata. Autorzy podkreślając wydawałoby się rzeczy oczywiste przekazują wiele cennych uwag rozwiązujących podstawowe problemy, które mogą pojawić się w trakcie gry, a także zaakcentować różnice między poszczególnymi rodzajami tych

stworzeń. Nieumarli nie śpią, ale żeby zregenerować swoje moce „daily", muszą odpocząć. Niektóre potwory, takie jak szkielety czy zombi, nie wykazują oznak inteligencji w związku z czym ich działania powinny być instynktowne, inne natomiast są świadomymi, zdolnymi planować i przewidywać istotami – licze, wampiry. Jeszcze inne mogą posiadać szczątki wspomnień z czasów kiedy cieszyły się życiem (widma, duchy). Niektóre dane, mimo iż niezbyt odkrywcze, pozwalają przygotować się zawczasu do konkretnych sytuacji, których możemy nie przewidzieć przygotowując sesje. Dzięki temu podczas rozgrywki nie tracimy czasu na rozmyślania w stylu „jak to powinno być", co zapewnia płynność rozgrywki.
Pierwszy rozdział jest więc niczym innym jak zbiorem opisów podstawowych cech nieumarłych. Osobiście jestem zwolennikiem tego typu klimatycznych wstawek, które mogą stać się motorem napędowym do własnych przemyśleń i wniosków pozwalających uatrakcyjnić sesję. Jednak zdaję sobie również sprawę, że nie każdy musi podzielać mój entuzjazm do tego typu prezentacji - niektórzy mogą odebrać tę część podręcznika za sztuczne i niepotrzebne zwiększanie jego objętości.

Korzystaj z ich możliwości

W następnym rozdziale znajdziemy szereg porad dotyczących prowadzenia nieumarłych. Pierwsze strony podkreślają fakt, iż nie każde spotkanie z truposzami musi skończyć się walką (social encounter). Znajdziemy tu przykładowe skill challange dotyczące sposobów wykorzystywania umiejętności graczy do poza zbrojnej interakcji z tymi stworzeniami, a także przykłady na traktowanie duchów nawiedzających daną lokację jako pułapek. Wszystko to jest bardzo ciekawe i pomocne, jednak jest tego zdecydowanie za mało (całość mieści się zaledwie na dwóch, trzech stronach). W dalszej części rozdziału znajdziemy kilka propozycji combat encounterów wraz z poradnikiem jak je przygotować. Wśród nich znajdzie się potyczka na nawiedzonym moście, czy też przebijanie się przez hordę nacierających zombi. Propozycje te celują w epickość potyczki. Podkreślają rolę opisów w trakcie walk, dzięki którym możemy poczuć się jakbyśmy naprawdę znaleźli się w danej sytuacji i po skorzystaniu z takiego zestawu muszę przyznać, że to działa. Gracze zaczynają współtworzyć klimat zastępując hasła w stylu: „to ja używam daily na tamtym" barwnymi opisami wyprowadzanych ataków.

Jeszcze dalej znajdziemy spis artefaktów wraz z sugestiami jak można wykorzystać je w przygodzie. Przedmioty są oryginalne, a co najważniejsze grywalne (dobrze zbalansowane). Wśród nich znajdziemy między innymi zwierciadło, mogące służyć za portal, czy ostrze czerpiące energię z niszczenia martwiaków. Warto podkreślić, że każdy z tych przedmiotów posiada interesującą historię, którą Mistrz może posłużyć się przy tworzeniu przygody, co skraca czas przygotowania do sesji. Ponadto przy każdym z nich autorzy wypunktowali okoliczności w jakich mógłby zostać zdobyty (np. żeby zdobyć Księgę Cieni trzeba uzbierać wszystkie informacje na temat Shadowfell, a później znaleźć sekretny portal).

Dowiedz się gdzie i jak żyją

Rozdział trzeci przedstawia charakterystykę miejsc zamieszkiwanych przez ożywieńców. Pierwsze strony zawierają porady dotyczące tworzenia własnych lokacji. Po tym krótkim wprowadzeniu autorzy serwują nam szereg gotowych do wykorzystania mini – przygód, których akcja dzieje się w najpopularniejszych siedliskach nieumarłych. Nie brakuje tu więc cmentarzy, krypt, pól dawnych bitew, nekropoli, mauzoleów czy miejsc kultów. Każda z tych przygód zawiera kilka bardzo dokładnie przygotowanych lokacji. Mamy więc mapki ukazujące rozmieszczenie poszczególnych obiektów, opisy, którymi mamy budować napięcie, dane dotyczące ilości i rodzajów istot je zamieszkujących, a także taktyk, które w razie walki będą przez nie stosowane. Jest to zdecydowanie najużyteczniejsza część podręcznika będąca kopalnią pomysłów gotowych do bezpośredniego wrzucenia do sesji. Osoby nie czerpiące przyjemności z kreowania własnych encounterów będą wniebowzięte, a dla tych którzy się w tym aspekcie lubują zawsze może to być źródło licznych inspiracji.

Ciesz się ich różnorodnością

Podręcznik kończy spis powszechny nieumarłych. Wbrew pozorom monstra są zróżnicowane. Oczywiście część z nich jest po prostu efektem modyfikacji tych znanych już z Monster Manuala (np. wampiryczna muza), jednak nie brak pośród nich zupełnych nowości. W oczy rzucają się przede wszystkim deathtritusy, czyli potwory złożone ze zgniłych szczątek organizmów, a także kostuchy. Całość została zaprezentowana jak w podręczniku źródłowym o tej tematyce, a więc nieumarli zostali ułożeni alfabetycznie. Przy potworach znajdziemy rozpiskę statystyk, opisy ich mocy, ilustracje je obrazujące, informacje ogólne na ich temat, a także preferowane taktyki. Poza powszechnie występującymi monstrami rozdział zawiera również konkretne indywidua, które mogą pełnić rolę bossów. I tak znajdziemy tu halę niesławnych wśród których spotkamy już dobrze znane indywidualności takie jak Vecna czy Kas The Betrayer.

Całość kończy spis nowych mocy dla naszych podopiecznych, którymi możemy zastąpić te starsze, znane z Monster Manuala (np. Wampirzy Lord zamiast dominating gaze może używać betraying gaze – zmieniony zostaje efekt z dominacji na unieruchomienie oraz zwiększono zasięg działania). Moce te, chociaż niezbyt odkrywcze, pozwalają trochę namieszać zaskakując graczy przyzwyczajonych już do danego typu przeciwników.

Podsumowanie

Open grave – Secrects of Undead jest podręcznikiem, który ma za zadanie ułatwić przygotowanie do sesji Mistrzom Gry i spełnia dobrze to zadanie. Zawiera w sobie interesujące porady i sugestie dotyczące przygotowania własnych spotkań jak i zachowań nieumarłych. Ponadto znajdziemy w nim wiele doskonale przygotowanych mini przygód czekających na wykorzystanie, a także całkiem pokaźną liczbę nowych (choć czasami po prostu przerobionych) stworów. Należy pamiętać, że jest to książka o wąskiej tematyce (poświęconej tylko i wyłącznie nieumarłym), dlatego też rozwiązania w niej zaproponowane najlepiej stosować od czasu do czasu w celu urozmaicenia sesji, gdyż poruszanie się na dłuższą metę tylko i wyłącznie pośród żywych trupów może być nużące. Biorąc pod uwagę tę sporadyczność wykorzystywania cena wydaje się być zdecydowanie za wysoka.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Jak zwykle wysoki standard. Twarda oprawa, papier kredowy, przeważnie robiące wrażenie ilustracje. Tak jak w Monster Manualu zastajemy niepraktyczne alfabetyczne ułożenie stworzeń. Ten element już raczej się nie zmieni.

Miodność: Interesująca prezentacja nieumarłych obejmująca zarówno opisy ich fizyczności i psychiki, obszerny katalog gotowych do implementacji do gry lokacji i encounterów. Wzbogacona również dodatkowym katalogiem potworów wśród których znajdziemy również zindywidualizowanych kandydatów na bossów. Możliwość zastąpienia niektórych starych mocy nowymi. Całość zdecydowanie pozwala zaoszczędzić czas przy tworzeniu przygód, a także zaskoczyć graczy czymś nowym. Podręcznik powinien być wykorzystywany sporadycznie jako uzupełnienie kampanii.

Cena: Powinna być niższa. Aktualnie podręcznik jest droższy niż pojedynczy podręcznik źródłowy, a cena nie przekłada się ani na jego objętość, ani na częstotliwość stosowania.

Neuroshima: Piraci

Opaska na oko z denka od puszki

Fragmenty tekstu pierwotnie publikowane były w serwisie Wrota Wyobraźni

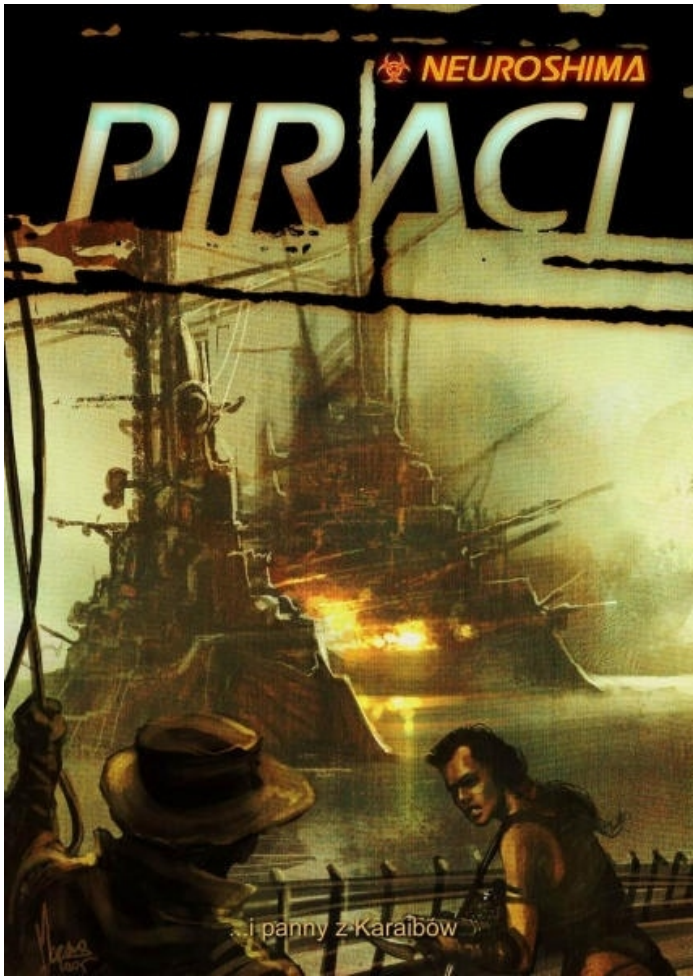
Piraci są już w sprzedaży od dosyć dawna i jeśli ktokolwiek by mnie zapytał, czy „warto to kupić?", bez wahania odpowiedziałbym: „warto". Piraci to druga, po Wyścigu, minigra, ale nie uprzedzajmy faktów. Ilustracja na okładce jest naprawdę klimatyczna i robi wrażenie – zamazane sylwetki potężnych okrętów, najeżonych działami i strzelających z nich do niewidocznego celu. Niektóre osoby mogą powiedzieć, że kolory są za bardzo stłumione, ale moim zdaniem nie byłoby takiego efektu, gdyby barwy zostały mocniej nasycone.

Trudno oczekiwać, aby ilustracja Tomasza Jędruszka okazała się zawodem. Przyciemnione barwy znakomicie pasują do klimatu NS. To, że otrzymujemy dodatek osadzony w innych realiach, nie oznacza gruntownej zmiany całości. Okładka wybornie oddaje tę zależność.

De99ial: Zaczynając od początku, całość składa się z następujących Rozdziałów: Wprowadzenie, Kampania, Postać, Statek, Reguły i Karaiby. Oprócz tego są karty okrętów i mapa okolic (chyba nie muszę pisać jakich?).

Poniżej króciutko je omówię, a ponieważ w rozdziałach nie ma scenariuszy, nikomu nie zepsuję zabawy, a może nawet zaostrzę apetyt.

We Wprowadzeniu to, co zwykle – krótki wstęp od Autorów i zaprezentowanie zawartości. Oprócz tego ogólne omówienie okolic Karaibów oraz zasad, które tam panują. Nie ma co się rozpisywać na temat tego Rozdziału, ponieważ wszystko i tak omawiane jest w dalszej części z większą ilością szczegółów.



Arkady: A jednak, według mnie, warto wspomnieć o jeszcze jednej istotnej cesze tego Rozdziału. Mianowicie idealnie wprowadza on do tego, o czym będziemy czytać w dalszej części podręcznika. Tak jak i w podręczniku podstawowym „ustawia" nas na resztę lektury, a przy tym bez zmiany układu zwyczajnie czujemy się jak na swoim.

De99ial: Drugi Rozdział – Kampania – pełni rolę przygotowawczą dla graczy i MG. Takie krótkie „coś", co pozwala na zorientowanie się czego można się spodziewać, o czym należy zapomnieć i w jaki sposób dojść do porozumienia, aby zabawa sprawiała wszystkim przyjemność. Niby wszystko jest oczywiste, ale warto to przeczytać. Dodatkowo w tym miejscu opisane są nowe Profesje, przygotowane z myślą o zabawie na morzach. Są to: Oficer, Bosman, Inżynier, Sternik i Szmugler. Osobiście nie narzekałbym, gdyby był jeszcze Nawigator, ale można to przeboleć.

Arkady: O samych Profesjach nie można zbyt wiele napisać. Nazwy mówią same za siebie - to funkcje, które będą pełnić gracze na pokładzie swoich kryp. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby na statku pływali przedstawiciele Profesji znanych z podręcznika głównego i dodatków, ba doświadczona drużyna, wespół z doświadczonym Mistrzem Gry, może nawet nadal grać swoimi starymi postaciami, które los rzucił na Karaiby. Ze swoich własnych sesji wiem, jak wiele radości sprawia graczom odnajdywanie się w tych skrajnie nowych warunkach.

Inna rzecz, o której warto wspomnieć, to nowe Pochodzenie – Karaiby. Czy mi się podoba? Tak, jest świetne. Śmiało stawiam je na równi z Pochodzeniami z podręcznika podstawowego. Co ciekawe, można zaplanować kampanię dla karaibskich wilków morskich… osadzoną w całości na innych terenach niż Karaiby – mechanizm odwrotny do opisanego powyżej, lecz także dający mnóstwo radości (a ile nowych pomysłów na choroby, chociażby Choroba Lądowa). Jedyna rzecz, która w Profesjach mnie drażni (Pochodzenie jest wolne od tego zarzutu), to ich grafiki. Na miły Bóg, styl każdego grafika ewoluuje, to zrozumiałe, lecz jednak mimo to uważam, że ilustracje do Profesji są tragiczne. Czy są brzydkie? Ależ skąd! Są po prostu utrzymane w typowym raczej dla Crystalicum, pseudo–mangowym stylu. Stylu, który do Neuroshimy całkowicie nie pasuje. Ilustracji Radosława Gruszewicza w Piratach jest jednak niewiele. Może to i dobrze?

De99ial: „Statek" to po prostu statek. A właściwie reguły konstrukcji łajb. I muszę powiedzieć, że temat ten został potraktowany solidnie – jest z czego wybierać, jest nad czym się zastanawiać i jest o co się kłócić. Całość podzielona jest na Kroki – jak przy tworzeniu postaci. Od tego, co zrobimy zależeć będzie nasza przyszłość. Do dyspozycji oddano nam cztery klasy okrętów: lekkie (np. kuter holowniczy), zwykłe (np. jacht czy kuter torpedowy), ciężkie (np. szkuner) i kolumbryny (np. mały tankowiec). Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby wybrać coś, co nie zostało zaprezentowane – dostarczone przez autorów reguły pozwalają na dużą swobodę w tej materii.

Arkady: Racja, wybór statków to jedna z mocniejszych stron Piratów. Szeroki wachlarz łajb do wyboru to nie trik – te okręty naprawdę się od siebie diametralnie różnią i nasz wybór może mieć istotne konsekwencje dla rozgrywki (grając zgraną ekipą przemytników, raczej nie będziemy chcieli pływać na wielkim tankowcu, tylko przemykać się nocą na szybkich łodziach patrolowych, prawda?). Dlatego – rada dla wszystkich załóg – wybierajcie rozważnie!

De99ial: Jak już zdecydujemy się jakiej klasy okręt wybierzemy, przychodzi pora na decydowanie o takich elementach, jak rodzaj napędu, rodzaj kadłuba, kształt i szerokość dna oraz inne tego typu podstawowe sprawy. Następnie decydujemy, jaki sprzęt instalować na pokładzie, a każdy z zaprezentowanych wydaje się wręcz niezbędny. Trzeba się jednak opanować, bo ilość gambli ograniczona a miejsca na pokładzie nie ma zbyt wiele. No i warto zaoszczędzić na coś, co tygrysy lubią najbardziej – uzbrojenie. Pewnie się powtórzę, ale trzeba: jest z czego wybierać. I znowu człowiek najchętniej wziąłby wszystko razy dwa, ale ograniczenia te same, co przy sprzęcie – gamble i miejsce. Wspomnę tylko, jakie smakołyki przygotowali dla nas autorzy – mamy więc

katapulty i balisty, armaty różnego kalibru (takie jak na filmach o piratach), nowoczesne działa okrętowe i systemy prowadzenia ognia, wielkie karabiny robiące wielkie dziury (przy niektórych M2HB, to zabaweczka dla przedszkolaków) oraz rakiety i torpedy! Jednym słowem – SZOK! Już widzę miny graczy („A ja se kupię Gatlinga!!!"). Po Uzbrojeniu przychodzi czas na Asy. Asy to takie małe cudeńka robiące z naszej łajby znaną na siedmiu morzach łupinkę. Może to być dla przykładu papuga przeklinająca w czterech językach i przynosząca szczęście albo specjalna, charakterystyczna bandera czy galion (cycenka... znaczy syrenka z gołym cycem na dziobie; syrenka na dziobie, nie cyc). Ale moim faworytem jest dwufazowy miotacz plazmy, z wbudowaną funkcją rozwijania pola siłowego. Niezłe, nie? Wrogim załogom też to się (nie)podoba, ale one nie wiedzą, że to tylko atrapa. I o to chodzi. Dezinformacja rządzi!

Arkady: Cóż mogę dodać? Sprzętu jest zatrzęsienie i już. Ważne jest tylko, aby tworzyć okręt na oddzielnym spotkaniu, przed sesją. Uwierzcie mi – nawet wyjątkowo jednomyślnej drużynie zajmie to kilka dobrych godzin.

De99ial: Asy zamykają rozdział o statku i przechodzimy szybko do Reguł. Tu dowiemy się, jakie testy i jakich umiejętności należy wykonać, aby przybić do brzegu albo do burty innego statku (w celach rabunkowych oczywiście), co daje nam Nawigator na pokładzie i dlaczego Sternik powinien być cały, nawet jeśli to kawał sukinkota. Tabelki zebrane w tym miejscu powiedzą nam, jak obliczyć szybkość naszego pływającego złomu i wyjaśnią, w jaki sposób zabić gwoździa kolesiom z Detroit. Oprócz tego opis reguł sterujących walką – dowiesz się dlaczego do obsługi ciężkiej armaty potrzeba dwunastu osób, dlaczego warto mieć więcej takich armat, nawet jeśli załoga liczy tylko piętnaście, oraz jakimi kośćmi i przy wykorzystaniu, jakich umiejętności wali się z takiego cacka. Oprócz tego reguły powiedzą Ci, co zrobić, aby zatopić wrogi okręt albo, w którym momencie powinieneś zacząć się modlić (jak wróg odpali w Twoją stronę ciężką armatę). Wszystko zrobione jest z głową – widać, że ktoś miał pomysł na zasady i ten pomysł świetnie zrealizował. I teraz coś, co mnie osobiście zwaliło z nóg. Jak wiadomo załadowanie takiej armaty to nie kwestia kilku sekund. Niejednokrotnie taka czynność wymaga kilkunastu minut, więc żeby było łatwiej wprowadzono nową jednostkę czasu – bizona. „Co to jest bizon?" zapytacie? Ano to taki większy tur (z Białowieży). Na jednego bizona przypada 30 turów... znaczy tur, a na jednego tura... turę przypadają trzy segmenty (aż chce się napisać żubry albo karibu). I kwestie sekundowe załatwiamy w turach, te niesekundowe w bizonach, a jeśli trzeba to stosujemy obie miary jednocześnie. Jak to wygląda w praniu? Oto mały przykład: wypaliłeś z tej ciężkiej armaty, a wroga łódka to wytrzymała. Decydujesz się więc załadować działo ponownie. Zajmie się tym sześć osób (z piętnastoosobowej załogi), patrzysz zatem w tabelkę – sześć osób ładuje ciężkie działo w sześćdziesiąt bizonów. Niedobrze, bo na wrogim pokładzie odzywa się CKM. I tak, CKMa rozpatrujesz w turach, a bizony sobie powolutku, spacerkiem idą jeden za drugim. Miejmy nadzieję, że zabraknie mu szybko amunicji. Proste? Proste i działa.

Arkady: Dodam – nareszcie działa! Mechanika w NS częstokroć mnie denerwowała, dlatego z ulgą przyjąłem rozwiązania zaproponowane w Piratach. Taktyczna walka nabiera jeszcze większych rumieńców: wszyscy oczytani w literaturze traktującej o XVIII wiecznej wojnie na morzu z miejsca będą mieli przewagę nad pozostałymi graczami – dawne taktyki walk wielkich żaglowców, w Neuroshimowych Piratach znakomicie się bowiem sprawdzają. Historia zatoczyła pełne koło. Podchody z „podstawki" zmieniają się więc w desperackie manewry okrętów, okrążenia i łamanie szyków. Cóż więcej dodać - świetna robota, tak więc zastanówcie się dwa razy nim powiecie: „To NS, olewamy mechanikę!".

De99ial: Dobra, starczy o tej walce. Oprócz tego dostajemy kilkanaście sztuczek dla bohaterów, kilkanaście dla załóg, zasady rekrutacji i sterowania załogami (inaczej sprawują się Jamajczycy, a inaczej Żabojady). Wszystko dopięte na ostatni guzik. Nie

ma wątpliwości, co z czym i jak się robi, a jeśli jakieś są, to trzeba czytać jeszcze raz i zostaną rozwiane.

Następny Rozdział – Karaiby – to po prostu opis wysp z tamtych okolic. W miarę szczegółowy najważniejszych i najbardziej charakterystycznych miejsc. Dziwne? Mnie nie dziwi. W tamtych rejonach jest prawdopodobnie kilkaset wysp. Ich opisanie wymagałoby podręcznika o ilości stron przekraczającej liczbę stron wszystkich pozycji do tej pory wydanych w serii NS. I mówię to całkiem poważnie, więc dobrze, że mamy jakieś podstawy i trochę swobody w wymyślaniu ciekawych miejsc.

Arkady: Niestety, co do opisu samych Karaibów mam wiele uwag. Wymienię więc tylko kilka. Ewidentnie większość wysp została wymyślona na siłę lub z braku lepszego konceptu. O ile Mała Brytania sprawdza się świetnie i jest takoż pomyślana, o tyle to, co uczyniono z Kubą to kpina. Cygara, Buena Vista Social Club, Fidel Castro i Kasyna Lucky'ego Luciano czy wreszcie baza Guantanamo… taki potencjał, a tak został zaprzepaszczony. Wydaje mi się, że twórcy nie unieśli drzemiącego tam potencjału – Kuba ich przerosła (czyżby Castro w ostateczności wygrał?). Za dowód niech posłuży to, że większość Kuby stała się tzw. Strefą, czyli terenem zamkniętym (inspirację S.T.A.L.K.E.R.em czuć na kilometr). Tak jest, nie mając pomysłu zamknęliśmy teren, a jak gracze chcą jechać do Hawany, to niech sami wymyślą, co tam jest. Zgroza!

O wiele lepiej jest z małymi lokacjami, takimi jak Trynidad, Puerto Rico czy Wyspa San Andres. Czuć tam potencjał na naprawdę ciekawe przygody.

De99ial: Tak oto prezentują się Piraci. Pora na krytykę.

Piraci, jako kolejna minigra, wyłamują się ze swoich założeń. Odniosę się tu do pierwszej minigry, czyli do Wyścigu. Jak dobrze pamiętamy, chodziło tam o to, aby ustawić tor, postawić na starcie kilka bryk i wio – zabawa na całego. Ale zaprezentowane tam zasady są raczej mało przydatne podczas sesji, że tak powiem, niewyścigowych. Są po prostu zbyt skomplikowane, aby z nich korzystać – ja osobiście preferuję zasady podstawowe. Są wystarczające do rozegrania pościgu z gangerami po autostradach i jednocześnie dynamiczne – nie wyobrażam sobie takiego pościgu przy wykorzystaniu zasad z Wyścigu. Krótko mówiąc, pierwsza minigra jest minigrą i tylko nią. Nie ma w niej istotnych opisów (no, może poza opisem Mechtown), nie ma istotnych zasad. Czasem przydają się reguły konstruowania samochodów, ale powiedzmy sobie szczerze, że o ile na zasadach z podstawki można jeszcze nabyć jakiś rozsądny wózek, o tyle przy wykorzystaniu zasad z Wyścigu będzie to trudne. A przecież to taka sama ilość gambli na starcie.

Piraci pod tym względem prezentują się znacznie lepiej. Zasady strzelania z wielkokalibrowej broni pokładowej można z powodzeniem stosować przy wszelakiej maści innej, ciężkiej broni i nie ważne czy będzie to działo czołgu, samobieżna armata, czy wielki karabin zamontowany na opancerzonym pojeździe. Druga sprawa, zasady regulujące działanie załóg można wykorzystać w innych sytuacjach. Przykład: obrona niewielkiej osady przed gangerami. Zamiast bawić się w 30 na 30 można skorzystać z zasad Piratów – rozgrywka się uprości, nie tracąc przy tym na dynamice i dramatyzmie. Jeszcze mało? Zasady konstruowania statków można z powodzeniem wykorzystać przy pociągach – trzeba będzie je troszkę zmodyfikować, ale zawsze to dużo mniej pracy niż projektowanie zasad od podstaw. A to nie wszystko, co można z tym dodatkiem zrobić.

Arkady: Pełna zgoda. Dodam także coś, o czym De99ial nie wspomniał, a co mi, jako Mistrzowi Gry, wydaje się szczególnie istotne – o drzemiącym w Piratach potencjale tworzenia kampanii. Pod tym względem określenie minigra staje się wręcz obraźliwe: to nie mini lecz całkiem nowa gra, oparta na mechanice starej. Gracze mogą toczyć całe kampanie postaciami z Karaibów i tylko na Karaibach lub nawet roić obłąkane plany dopłynięcia do Europy (moi chcieli, nie bez racji, darować sobie drogę morską i do Europy dotrzeć szlakiem uciekinierów z Syberyjskich łagrów, to jest

przez Alaskę). Jak wspominałem wcześniej – Piraci dają też powiew świeżego powietrza dla starych, doświadczonych drużyn. Mistrzu Gry, nie jesteś w stanie postawić przed silnymi postaciami swoich graczy dość potężnych przeciwników? No cóż, wyślij ich na Karaiby – tutaj banda gangerów czy Moloch wcale nie będą największym z wyzwań: brak lądu na horyzoncie w mig okaże się po stokroć bardziej przerażający.

De99ial: Teraz trochę o błędach. W przypadku Piratów nie można bowiem mówić o wadach – słowo „wada" ma zbyt silną konotację. „Błąd" idealnie odzwierciedla to, co można tu spotkać.

Pierwszy, i jak mi się wydaję najpoważniejszy, błąd to literówki. Nie jest ich dużo, ale występują w pewnych specyficznych miejscach. Normalnie jak cokolwiek czytam i pojawia się literówka, mój mózg po prostu poprawia ją i lecę dalej. W Piratach każda literówka zwróciła moją uwagę. Nie jest to coś bardzo poważnego, ale jednak, przynajmniej dla mnie, utrudnia odbiór treści. Drugi błąd, to kolejność rozdziałów. Całość ułożona jest tak, że człowiek czyta i w pewnych momentach nie wie o czym. I zastanawia się, co to ma być i do czego ma służyć. Oczywiście później wszystko staje się jasne, ale jednak jest pewien dyskomfort – mi osobiście w takich sytuacjach wydawało się, że autorzy po prostu o czymś zapomnieli.

Arkady: Owszem, wad Piraci mają niewiele, a te, które są nie psują pozytywnego odbioru. Natomiast kilku rzeczy temu podręcznikowi brakuje, na przykład szerszego opisu nowych bestii, charakterystycznych dla Karaibów (na stronie 132 jest krótka wzmianka raptem o kilku) oraz czegoś, co mi osobiście psuje klimat Karaibów, to jest chociażby oględnego opis stosunku ludności do reszty świata. Tak jak w podstawce: Nowy Jork nie lubi Teksasu, Teksas Hegemonii, Hegemonia – wszystkich. Karaiby to, o ironio, fabularna wyspa. Odcięta od świata, funkcjonująca niemalże w paralelnym wszechświecie. Tworzy to wrażenie sztuczności, które do NS jednak nie pasuje.

De99ial: Piraci, jako minigra, są dodatkiem, który niezbyt się udał. Albo inaczej, udał się za bardzo. Bo treść, którą wnosi do uniwersum NS jest dużo bogatsza niż oczekiwano by od serii minigier. Powiedziałbym, że pasuje raczej do czegoś pokroju Bohatera do kwadratu czy Suplementu, niż Wyścigu. Autorzy wykonali bardzo dobrą robotę. Nie wiem czemu mam zawdzięczać tak wysoki poziom – doświadczeniu, przestawieniu się na 1.5 czy jakiejś kombinacji tych dwóch, i może jeszcze kilku innych, czynników, ale mam nadzieję, że następne pozycje będą równie dobre. Z czystym sumieniem polecam kupno tego dodatku. Jestem pewien, że nie będziecie zawiedzeni.

Arkady: Cóż, nie byłbym aż tak hurraoptymistyczny, jak De99ial. Owszem, Piraci to dobry podręcznik, który wielu osobom może nawet pomóc przywrócić wiarę w NS. Innych zaś może zniechęcić – obiecuje o wiele więcej niż daje. Oczywiście reguły budowania statków czy walki na morzu, to majstersztyk, ale sam opis Karaibów jest jednak porażką. Na plus wybija się Mała Brytania, na ogromny minus Kuba, a cała reszta, wszystkie Nowe Izraele i Jamajki, to zwykłe przeciętniaki, bez klimatu i bez polotu. Każdy dobry Mistrz Gry w kilka sekund wymyśli lepsze realia. Dlatego też polecam Piratów jako, że tak powiem, *tabula rasa* – wsiadajcie na pokład krypy i bawcie się dobrze… niech tylko MG wymyśli jakieś ciekawsze realia. Ahoj!

Komentarz do oceny

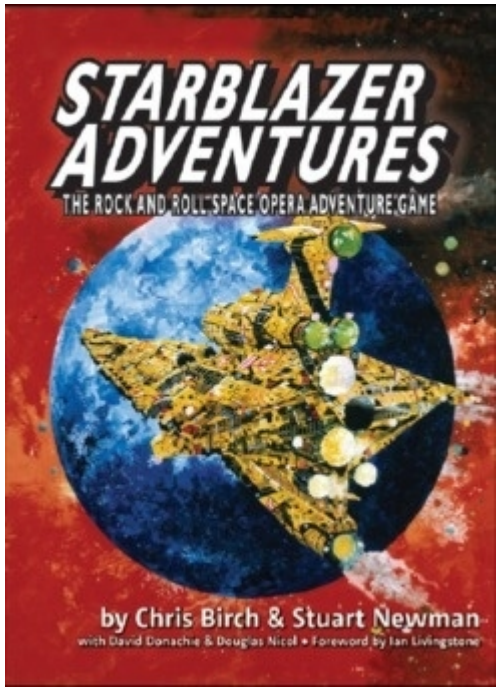
Wykonanie: Standard dla linii wydawniczej NS, czyli miękka okładka, czerń i biel, wszystko to zaś na dobrym papierze. Nieco gorsze ilustracje (zwłaszcza profesji) oraz rażące literówki dodatkowo psują efekt końcowy.

Miodność: Dodatek ma niesamowity potencjał fabularny, dostarcza świetnych narzędzi do projektowania nie tylko okrętów oraz pozwala nieco odmienić typ rozgrywki na sesjach. Niestety Karaiby opracowano po łebkach i bez polotu, a szkoda, bo można było zrobić to nieco lepiej. Tak czy inaczej, jest dobrze.

Cena: Obecna cena jest naprawdę korzystna i warto zainwestować te trzydzieści cztery złote w Piratów.

Starblazer Adventures

Solidna porcja rock'n'rollowej space opery



Niektóre erpegowe podręczniki już na pierwszy rzut oka robią wrażenie. Dawno już żaden z nich nie zszokował mnie jednak tak jak Starblazer Adventures. Na jego widok z mojej piersi wyrwało się proste: „o kurde, co za gigant!”. Twarda oprawa, format A4 i ponad sześćset trzydzieści stron – nie mam w swojej erpegowej kolekcji większego tomu. Pozostały pytania – czy autorzy sensownie

wykorzystali tę olbrzymią objętość? I co, do licha, mieści się na tych wszystkich stronach?

Zanim jednak odpowiemy na te dwa kluczowe pytania należy się kilka zdań wstępu. Starblazer Adventures to gra w konwencji space opera („rock'n'rollowa space opera", by zacytować okładkę) oparta na serii brytyjskich komiksów z lat osiemdziesiątych. Komiksy wypełnione są zwariowanymi fabułami pełnymi międzygwiezdnych flot, dziwacznych ras obcych, zagrażających Ziemi spisków oraz dzielnych, ludzkich odkrywców – zorientujecie się w ich klimacie zerkając na wybór okładek. Z komiksów znanych polskiemu czytelnikowi Starblazer najbardziej kojarzy mi się z serią Funky Koval; myślę, że można by je też porównać do uniwersum Gwiezdnych Wojen, tyle że pozbawionego lucasowskich filmów i składającego się jedynie ze zwariowanego i nie znającego pojęcia „niekanoniczny" gwiezdnowojennego Expanded Universe. Gigantyczny statek kosmiczny pożerający inne statki? Jest. Amazonka z obcej rasy walcząca przy pomocy miecza z zabójczymi cyborgami? Na pokładzie. Ostatni przedstawiciel wymarłej przed eonami rasy, który chce wygasić słońce, by wykorzystać jego energię? Nie ma problemu. Tego typu dziwactwa i niesamowitości są chlebem powszednim cyklu Starblazer.

Starblazer Adventures to gra oparta o mechanikę FATE. FATE nie jest dziełem autorów gry – została przez nich zaadaptowana na potrzeby opowiadania historii w zwariowanych, komiksowych światach SA. Skąd ten wybór? Mechanika ta minimalizuje ilość cyferek i kostkologię na rzecz opisowego określenia naszej postaci. Zamiast „Siła: 19" na karcie postaci znajdziemy aspekt „Strongman z sąsiedniej galaktyki", w miejsce: „Ogłada: 67%" wejdzie „Ogłada: Dobrze". Całość opiera się o sprecyzowaną listę umiejętności oraz przymiotnikową skalę trudności/znajomości tematu, a +2/+3/+4 są w Starblazer Adventures równoważne poziomom Nieźle/Dobrze/Znakomicie. Celem jest elastyczne dopasowanie się zasad do tworzonej historii, z możliwie małą ilością skomplikowanych obliczeń, wytrącających z rytmu gry. Przyjrzyjmy się pokrótce jak to działa.

Mechanika testu jest prostsza niż w innych tytułach opartych na FATE (w których wykorzystuje się specjalne kości). Prowadzący podaje nam trudność przedstawioną na skali przymiotnikowej (np. trudność: Nieźle). Wybieramy odpowiednią posiadaną przez BG umiejętność (np. Zastraszanie: Dobrze). Bierzemy do ręki dwie zwykłe kości sześcienne – jedna będzie odpowiadać plusom, druga minusom. Toczymy je, a wynik odczytujemy odejmując kość minusową od plusowej (skala od -5 od +5). O wynik testu modyfikujemy naszą umiejętność przesuwając się po drabinie przymiotników (powiedzmy, że wypadło (4) – (3) = +1. Dobrze plus jeden daje Znakomicie, czyli sukces z dwoma podbiciami względem trudności Nieźle).

Do tej mechaniki dochodzą aspekty – specjalne cechy naszych bohaterów, które pozwalają im wykazać się w powiązanych z nimi sytuacjach lub powodują komplikacje związane z ich nietypową naturą. Bohater posiadający aspekt „Strongman z sąsiedniej galaktyki" może go użyć, by poprawić sobie szanse podczas zmagań z wielkim, jaszczuropodobnym stworem, który właśnie próbuje pożreć drużynę. Z kolei aspekt „Ciekawstwo zaprowadzi mnie do grobu" może posłużyć do uruchomienia maszyny-pułapki pozostawionej na drodze BG przez szalonego naukowca, za co ciekawski bohater otrzyma dodatkowe punkty na używanie pozytywnych aspektów.

Prócz umiejętności i aspektów bohater Starblazer Adventures będzie jeszcze posiadał kilka sztuczek (specjalnych zdolności umożliwiających nietypowe wykorzystanie umiejętności lub dających bonusy fabularne) jakiś ekwipunek oraz paski wytrzymałości fizycznej i psychicznej potrzebne do rozgrywania większych konfliktów.

Mamy tutaj szalone opowieści, w których sci-fi miesza się z fantasy, nieludzkimi rasami, psioniką, cyborgami, artefaktami wymarłych ras i tysiącem innych rzeczy oraz opisową, szybką mechanikę. Co zatem znajdziemy na kartach podręcznika? Myślę, że treść można z grubsza podzielić na trzy równe części: zasady, pomoce dla prowadzącego oraz kompendium wiedzy o światach komiksów plus inne dodatki - 600 na trzy daje 200 i tu od razu powstaje pytanie: skąd dwieście stron zasad w grze o tak prostej mechanice?

Przyznam, że Starblazer wziął mnie tu trochę z zaskoczenia. Wiedziałem już wcześniej, że jest oparty na najnowszej, trzeciej już edycji zasad FATE. Sporo korzystałem z drugiej edycji (mocno ją upraszczając) i w mojej głowie pozostał obraz FATE jako mechaniki szybkiej, opartej na skali przymiotników, z elastycznym, dość abstrakcyjnym, ale przede wszystkim akcentującym wyjątkowość postaci systemem aspektów. Zdawałem sobie co prawda sprawę, że Spirit of the Century – pulpowa gra na trzecim FATE składa się w większości z zasad, ale dopiero Starblazer uświadomił mi ile można wycisnąć z pozornie bardzo prostego systemu.

Każda z ponad trzydziestu umiejętności ma swoje zasady, po które możemy sięgnąć, jeżeli zależy nam na jasnym określeniu do czego można ją zastosować (zastosowania są dość szerokie) i jakich stopni trudności powinien się wtedy trzymać prowadzący. Każda z umiejętności ma też przypisane sobie sztuczki, które umożliwiają użycie jej w nietypowy sposób, modyfikują trudności testów w określonych sytuacjach itp. Sztuczki często tworzą drzewka rozwoju – by wykupić te potężniejsze, trzeba najpierw nabyć kilka „podstawowych". Posiadanie pewnych aspektów, jeżeli opisują profesję jaką para się bohater, odblokowuje dodatkowe sztuczki zarezerwowane dla tej właśnie profesji. Cała ta struktura przypomina mi trochę budowę... Dungeons and Dragons, gdzie dość prostym zasadom podstawowym towarzyszy olbrzymia ilość mocy naginających te zasady, zmieniających je w pewnych okolicznościach (ale nie burzących równowagi gry).

Gra daje też do ręki specjalne zasady dla: pościgów, tworzenia statków kosmicznych, bitew w kosmosie, naprawy ekwipunku, działania dużych organizacji, wykorzystania materiałów wybuchowych i wiele innych, mniejszych lub większych. W niektórych przypadkach (dotyczy to zwłaszcza bitew kosmicznych) zasady te są dość rozbudowane, z podziałem na tury i określonymi typami działań. Dodajmy do tego podstawy systemu oraz tworzenie postaci i bez trudu uzbieramy dwieście stron, nie wliczając rozmaitych generatorów z rozdziałów dla prowadzącego.

Czy to wszystko przytłacza pierwotnie szybką i elastyczną mechanikę? Tak i nie. Autorzy zawsze podkreślają – jeżeli nie pamiętasz jakiejś zasady nie rozbijaj dynamiki sesji zaglądaniem do podręcznika – improwizuj. Zasady są tu jako pomoc, do której zawsze możesz się zwrócić. W większości przypadków znajdziesz bez trudu odpowiedź jak rozwiązać jakąś mechaniczną kwestię, bo praktycznie wszelkie działania jakie będą podejmować bohaterowie gry zostały opisane w tekście podręcznika. I druga rzecz – nie używaj zasad w sytuacjach bez znaczenia, używaj ich, by podkręcić dynamikę, uczynić sesję ciekawszą. Zacne rady, lecz trzeba zwrócić uwagę na fakt, że prowadzący, który nadzoruje tworzenie postaci lub podejmuje decyzje na sesji, powinien wiedzieć na co może BG bez problemu pozwolić, a co dostępne jest dopiero po wykupieniu określonych sztuczek.

Nie miałem okazji przetestować nowych zasad w praktyce, ale po lekturze podręcznika, biorąc pod uwagę moje dotychczasowe doświadczenia z tą mechaniką, mam o całości bardzo dobre zdanie. Potraktowane jako pomoc zasady ze Starblazer Adventures wydają się być gotowymi rozwiązaniami dla problemów, które powstają na sesjach jako efekt umowności mechaniki FATE.

Rozdziały dla prowadzącego grę napisano lekko, pełne są przy tym bardzo dobrych pomysłów na to

jak całość gry wykorzystać do stworzenia dynamicznych, pełnych akcji sesji. Autorzy opisują chwyty pozwalające uczynić naszą sesję bardziej filmową – czy to przez odpowiedni sposób opisu wydarzeń, czy przez umiejętne manipulowanie scenami, w których biorą udział BG oraz scenami tła. Sesja w SA ma obfitować w trudne wybory (i ich konsekwencje), szybką akcję i śmiałe zagrania głównych bohaterów.

Jeżeli miałbym te koncepcje do czegoś porównać, to na myśl przychodzi mi mechanika Savage Worlds. FATE jednak w o wiele większym stopniu podkreśla wyjątkowość bohatera, pozwalając mu wygrywać testy za pomocą aspektów (oraz, także za ich sprawą, wpadać w tarapaty). Umożliwia też śledzenie przemian, jakie w bohaterze zachodzą w wyniku przeżywanych przez nich przygód – aspekty można przepisywać, zmieniać i dodawać. Rozwój postaci nie jest może najbardziej ekscytującym elementem tej mechaniki, ale poprzez dodanie sztuczek i umożliwienie podmiany poziomów umiejętności pojawia się tu pewne pole do popisu.

W recenzowanym przeze mnie ostatnio settingu do Savage Worlds – Sundered Skies – pojawiały się generatory przygód. Nie inaczej jest w przypadku Starblazer Adventures. W podręczniku znajdziemy zasady losowego tworzenia planet, wielkich bossów (a jakże!), szkiców przygód a nawet metodę stworzenia całego uniwersum gry razem z graczami. Wszystkie bardzo przypadły mi do gustu, ale prawdziwe wrażenie zrobiły na mnie zasady działania organizacji (które pozwalają w prosty sposób przenieść przygody naszych bohaterów na zupełnie inny poziom) oraz zasady narastającego napięcia fabularnego (w efekcie swoich działań bohaterowie niejako „odpalają" kolejne wydarzenia zmieniające świat gry).

Lektura pozwala stwierdzić, że Starblazer będzie się najlepiej sprawdzał w kampaniach improwizowanych wokół postaci bohaterów, o strukturze sandboxa lub podobnej. Spore możliwości bohaterów graczy oraz dana im możliwość mechanicznego wpływu na świat gry (za pomocą punktów uzyskiwanych dzięki aspektom) będą utrudniać prowadzenie skomplikowanych intryg i scenariuszy zaplanowanych od A do Z. Zresztą jak piszą sami autorzy – nie o to ma w tej grze chodzić. Tajemnice są ważną częścią dobrej historii, ale w swoim czasie powinny zostać rozwikłane – jeżeli będzie trzeba z pomocą mocarnej pięści i blastera. Ostatecznie cały czas mowa o rock'n'rollowej space operze.

Starblazer nie jest jednak radykalny w narzucaniu takiego podejścia do gry. Brak tu jakiegoś systemu motywacji bohaterów, który kazałby tworzyć historie właśnie wokół nich. Porady podkreślają, że prowadzący musi dostosować swoją fabułę do pomysłów graczy (nie odwrotnie), ale nie ma mocnych narzędzi, które automatycznie tworzyłyby fabułę wokół BG.

W efekcie prowadzący grę będzie zapewne tworzyć jakiś własny szkic kampanii oparty o uniwersum Starblazera. I tu upatruję najsłabszej strony tej gry, przynajmniej z perspektywy jej polskiego odbiorcy. Podręcznik zawiera co prawda kompendium informacji na temat światów z komiksów – opisano całą gamę planet (ponad dwieście!), trzy najważniejsze okresy w jakich dzieją się tamte historie, obce rasy oraz rozmaite potwory, które gościły na łamach poszczególnych odcinków cyklu. Jednak dla osoby, która nie czytała oryginałów, wiele z tych informacji będzie nieprzydatnych. Posłużę się przykładem, by wyjaśnić o co mi chodzi.

Powiedzmy, że gramy w Gwiezdne Wojny RPG. Nasza drużyna trafia na Tatooine i na wszystkich twarzach widać uśmiechy – Tatooine budzi wiele skojarzeń, spotkaliśmy się z nim wiele razy. W podręczniku, który opisywałby planety uniwersum Gwiezdnych Wojen tak, jak Starblazer Adventures opisuje uniwersum komiksów Starblazer, Tatooine miałaby opis składających się z kilku suchych zdań. Te same suche zdania opisujące planety SA nie są dla mnie tak inspirujące jak byłyby opisy świata GW. Poza tym tak w Expanded Universe GW jak i w komiksach Starblazera wiele pomysłów było... można by rzec kontrowersyjnych, ale powiedzmy to wprost – zwyczajnie cienkich. Streszczenie ich w kilku zdaniach nie poprawia ich jakości.

Jeżeli już jesteśmy przy rzeczach, których realizacja w SA nie jest idealna, wypada wymienić kwestię

tego kim w tej grze się gra. Pozornie wszystko jest w porządku – mamy pomysły na wiele pasujących do klimatów space opery profesji, a jeżeli chcemy zagrać czymś bardziej ekscentrycznym – dziwacznym obcym lub cyborgiem – wystarczy tylko otworzyć odpowiedni rozdział, przeczytać zasady i stworzyć z podanych przez autorów klocków naszego upragnionego herosa. Tak naprawdę jednak Starblazer jest grą, która nie ma określonego bohatera. Nie jest o kimś. Jest o uniwersum.

Zasady tworzenia postaci co prawda łączą drużynę kreując przygody w przyszłości, w których wspólnie brali udział (ciekawy mechanizm wymyślania Starblazer Legend i opisywania jaką rolę drugoplanową grały w legendzie naszego BG postacie innych graczy), ale poradnik prowadzącego nie porusza kwestii jak budować fabuły, by taka drużyna się nie rozpadła. Warto tu zaznaczyć, że ponieważ bohaterowie nie mają ustalonych od góry motywacji i zamierzeń, to domyślnym modelem gry jest przeżywanie przygód, które napotkają na swojej drodze. Jest to koncepcja gry krańcowo odmienna od innego erpega sci-fi – Burning Empires, gdzie role i cel kampanii są ustalone zanim rozpocznie się tworzenie postaci. Czy to wada, czy zaleta SA – oceńcie sami.

Na koniec dwa słowa o oprawie podręcznika. Licencja na Starblazer pozwoliła autorom wykorzystać ilustracje z oryginalnych numerów pisma. Moim zdaniem gra wychodzi na tym naprawdę świetnie. Ilustracji jest bardzo dużo, co zawsze uważam za plus podręcznika, gdyż ułatwia to wyobrażenie sobie świata gry (a i czasem na sesji zastąpi tysiąc słów). Całość podręcznika jest czarno biała. Podział na rozdziały jest klarowny, jest sensowny indeks, a zasadom towarzyszą liczne przykłady w ramkach. Z całą pewnością Starblazer Adventures prezentuje się świetnie nie tylko przy pierwszym podejściu, lecz także wewnątrz.

Jeżeli miałbym użyć jednego słowa, by opisać Starblazer Adventures, byłoby nim „potężny". To nie zwykły system, to machina, która pozwoli Wam rozegrać niezliczone sesje w zwariowanych światach kosmicznego pulp fiction. Rozbudowana mechanika może na pierwszy rzut oka odstraszyć niektórych graczy, ale po bliższym zaznajomieniu się z nią wszystkie elementy wskakują na swoje miejsce ukazując prawdziwą moc systemów opartych na FATE.

Komentarz do oceny

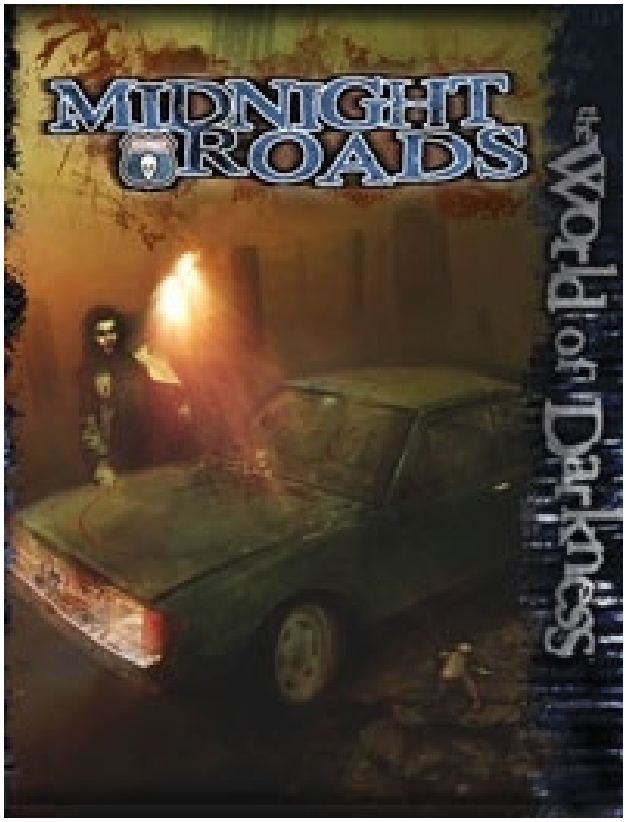
Wykonanie: Starblazer to potężny, budzący respekt tom. Wewnątrz bardzo czytelnie plus mnóstwo ilustracji (często bardzo zabawnych). Nie ma co prawda koloru, ale oryginały też były czarno białe.

Miodność: Jeżeli nie odstrasza Cię słowo „mechanika" wewnątrz znajdziesz jeden z najpełniejszych i najbardziej elastycznych systemów na rynku. Są tu zasady praktycznie na wszystko i są przy tym zrobione tak, że nie zabijają gry, a tylko dodatkowo ją napędzają. Uczuleni na mechanikę od oceny odejmują dwa punkty.

Cena: Półtorej setki to bardzo dobra cena za tak wypełniony treścią produkt. Trochę szkoda, że ze względu na nieznajomość w naszym kraju oryginałów traci swoje walory kolekcjonerskie.

Oneiros prezentuje

Midnight Roads



Jedną z najbardziej kłopotliwych sytuacji dla mnie jako Narratora jest ta, w której gracze decydują się na odbycie przez ich postaci podróży dłuższej niż po poranne bułeczki, czy wieczorem do klubu. Jeśli nie mam jakiegoś gotowca na zdarzenia w drodze zmuszony jestem intensywnie improwizować albo inaczej będę ugotowany. Szczególnie problematycznymi sytuacjami stają się podróże długie i sięgające daleko poza wcześniej nakreślone ramy settingu. Uciekanie się do prostackiego „Dobra, to dotarliście bez przeszkód" albo „W takim razie, trzy dni później…" zazwyczaj nie wchodzi w ogóle w rachubę. A co, jeśli – o zgrozo! – postaci zapragną, bądź zostaną zmuszone, z dnia na dzień ruszyć w nieznane i porzucić życie mieszczucha, stając się rasowymi nomadami? Jak utrzymać spójność takiej kampanii? Jak sprawić, by była ciekawa? Co niesztampowego może postaci w drodze spotkać? I jak mechanicznie rozwiązywać takie nietypowe sytuacje?

Okazuje się, że w ramach Świata Mroku funkcjonuje już podręcznik bardzo pomocny w tego rodzaju narratorskich opałach. Midnight Roads, o którym to mowa, stawia sobie za cel bycie narzędziem do kreacji opisanego powyżej rodzaju przygód. Swoją – nomen omen – drogą wypada zauważyć, iż znakomita część „kina drogi" to materiał świetnie nadający się do kronik w Świecie Mroku. Wystarczy wspomnieć pościgi ze „Znikającego Punktu" (Vanishing Point) i radiowego DJa, w praktycznie nadnaturalny sposób śledzącego poczynania głównego bohatera, związane z podróżowaniem i drogami odcinki „Z Archiwum X", śmierciodporny samochód z „Grindhouse: Death Proof", serię morderstw z „Urodzonych Morderców" (Natural Born Killers) czy grozę sławetnego „Autostopowicza" (The Hitchhiker), swego czasu nader skandalizujące swą fetyszystyczną seksualnością „Crash" lub wreszcie wyjątkowo pasujące do realiów Wampira: Requiem „Blisko Ciemności" (Near Dark) przedstawiające trudy nie-życia w nieustannym ruchu. Obrany przez Midnight Roads motyw przewodni to „izolacja poprzez zaskoczenie" – nagle kończące się paliwo, niespodziewana awaria czy zaskakujące w swej intensywności załamanie pogodowe. Nastrój przezeń kreślony to „zwierzyna zamierająca w światłach samochodu" – świadomość pozornej nieuchronności śmierci, obezwładniającego zagrożenia życia i zdrowia.

Rozdział pierwszy w przystępny sposób serwuje masę przydatnych i ciekawych informacji. Wyjaśnia na przykład różnice między wszelkimi określeniami (w j. angielskim) na dowolne wyobrażalne rodzaje dróg i opisuje w skrócie historię sieci dróg międzystanowych. Mówi pokrótce o kulturowym statusie samochodów jako takich, porusza temat nie tylko nielegalnych wyścigów wszelkiego rodzaju,

ale także o różnych ekscentryzmach – naprawdę dziwnych biopaliwach, fetyszu wypadku samochodowego, przeklętych pojazdach czy związanych z samochodami miejskich legendach.

Podróż podróżą, wypada jednak wiedzieć również „co pomiędzy?", czyli jak urozmaicić graczom i ich postaciom wszelkie postoje w drodze. Tu z pomocą przychodzi dalsza część rozdziału pierwszego, podzielona na krótkie, mniej więcej półtora kolumnowe sekcje. W ich ramach opisany jest dany motyw podróży samochodem, a poniżej trzy dotyczące go jednoakapitowe zahaczki. Prezentuje się to wyśmienicie i jest bardzo pomocne. Praktycznie każda z zahaczek jest jednocześnie na tyle ogólna by nie wymuszać zastosowania w konkretnym typie przygody, lecz i na tyle precyzyjnie dookreślona by mieć własny charakter i inspirować do wykorzystania na sesji. Plac kempingowy? Zajazd czy restauracja? Wymarłe miasteczka? Złomowiska? Postoje? Przydrożne atrakcje turystyczne? Punkty widokowe? Bum, opis i trzy zahaczki dla każdego.

W ten sam sposób potraktowano kolejne zagadnienie – środki transportu dostępne tym, którzy nie mają własnego samochodu. W tym przypadku dodano jednak także pozycję „wyposażenie", w której opisano przedmioty które warto ze sobą posiadać i na które można się w danym środku lokomocji natknąć. TIRy? Jest mowa o tym, co kierowca może trzymać w ciężarówce, o prostytutkach, o ładunkach wożonych po kraju, o tym że na długich postojach późno w nocy kierowcy mają szansę stanąć oko w oko z prawdziwą twarzą Świata Mroku. Taka sama zasada opisu dotyczy autobusów, pociągów i motocykli. Tak samo jak powyżej zamysł jest prosty, wykonanie dobre, a przydatność zawartych w rozdziale informacji wysoka.

Rozdział drugi skupia się na mechanicznym aspekcie kronik drogi. Na początku opisuje, powielany podobnie jak rozdział wcześniej, schemat znany z opisów Umiejętności ze Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego. Mamy więc działania takie jak poszukiwanie jedzenia, schronienia, oszustwo na małą skalę, odcięcie dopływu światła do wnętrza pojazdu czy łapanie autostopu. Każdemu z zadań przydzielona jest pula testowa, efekty dramatycznej porażki, porażki, sukcesu oraz wyjątkowego sukcesu, a także sugerowane modyfikatory. To mechaniczne drobiazgi, pomagają jednak w prowadzeniu przygód drogi niemalże z marszu, jako podpowiedzi rozwiązań i inspiracja do tego, czym zająć można postaci graczy.

Dalej w podręczniku znalazło się miejsce dla dość szerokiego omówienia możliwych w tego rodzaju kronice zastosowań pomijanej często Umiejętności jaką jest Rzemiosło. Poza pomysłami na Specjalizacje i ich wykorzystanie opisano tu kilka modyfikacji jakimi poddać można drużynowy pojazd, a także zasady majsterkowania i improwizowania napraw, sabotażu oraz odpalania samochodów „na krótko". Znów nie jest to nic specjalnie odkrywczego, z drugiej jednak strony dobrze jest mieć tego rodzaju zasady w jednym miejscu. To samo dotyczy zresztą także opisanych tam pokrótce zasad pościgów samochodowych, zarówno krótkich i względnie realistycznych, jak i długich, szybkich – typowych dla kina akcji. Do nich zaś dołączono stronę drobnych zasad takich jak prowadzenie pod wpływem alkoholu, walka we wnętrzu pojazdu, czy prowadzenie w dużym natężeniu ruchu drogowego. Ot, kolejny zestaw gotowców przydatnych do tego, by nie być zmuszonym do zmyślania rozwiązań mechanicznych na gorąco, szczególnie jeśli ktoś świadom jest, iż nie ma do tego większego talentu. Półtorej strony poświęcono w tym rozdziale opisaniu pokrótce co ciekawego poszczególne istoty nadnaturalne są w stanie zdziałać w kontekście samochodów i ich wykorzystania, a także specyfice pojazdów które są „magiczne" same z siebie – nawiedzone, napędzane nieznanym ludzkości źródłem energii, czy zdolne do wjechania prosto do Cienia bądź Hedge. Rozdział zamknięty zostaje zestawem Atutów, od Talizmanu Kierowcy poprawiającego na scenę dziennie statystyki samochodu (za cenę 1 pkt. Siły Woli), agresywnego Stylu Prowadzenia rozwiązanego tak, jak Style Walki, Stylu Walki bronią improwizowaną i szeregu innych.

Rozdział trzeci jest miejscem w którym zaczyna się robić naprawdę ciekawie. Również i ta część podręcznika ma ustaloną zwartą i konsekwentnie utrzymywaną formę – tym razem mikroprzygód, w których nakreślona jest konkretna sytuacja bądź lokacja, zaprezentowana przykładowa obecna w niej postać, w dłuższych z nich jest także kilka podpowiedzi i zahaczek. Poruszana tematyka to sama klasyka gatunku – uciekinierzy spieszący z miejsca na miejsce; znikający autostopowicze – wraz z wyjaśnieniem „co by było gdybym był: wampirem / magiem / wilkołakiem / odmieńcem / prometejczykiem". Patrolujący szosy policjant, który rzecz jasna okazuje się być „tym złym", psychopatycznym mordercą (przypomina się tu podobny motyw z „Magnum Force", klasyki z Clintem Eastwoodem). „Los dobrego Samarytanina" opisuje nie tylko czyhające na litościwych zasadzki, lecz także uzmysławia, iż czasem awarie nie są pozorowane, a na szosie znajdują się ludzie w autentycznej potrzebie. Przy okazji tego fragmentu opisany jest barwny bohater niezależny, pomagający lub szkodzący właścicielom rozkraczonych na poboczu aut w zależności od pochodzenia ich aut. Znajdą się w tym rozdziale, między innymi, stacja benzynowa i jej harda właścicielka, motel z piekła rodem, rozdroża nawiedzane przez demona, utknięcie w zaspach i bycie kuszonym przez trzy Śnieżne Damy, wypadek sprowokowany przez gremliny, ktoś kto ukrywa się w ramach ochrony świadków, czy przydrożne atrakcje w rodzaju jaskiń, muzeum dziwadeł, wymarłego miasteczka, czy nowoczesnej katedry starającej się skupić wokół siebie nowe zgromadzenie wiernych.

Ostatni, czwarty rozdział, to początkowo narzędzie czysto narratorskie, opisujące przydatne prowadzącemu ten rodzaj kronik chwyty i narzędzia. Opisuje zalety sesji drogi jako serii pojedynczych obrazów, zamiast jednej ciągłości fabularnej, izolacji postaci od świata, swobody jaką postacie dysponują w drodze i ich możliwości eksploracyjnych. Omawia rodzaje cech postaci, które mogą przydać się w trakcie podróży i podstawy interakcji z napotkanymi w odwiedzanych lokacjach społecznościami poszczególnych gatunków istot nadnaturalnych, a także stricte materialne korzyści jakie wynieść można z odwiedzenia nowych okolic. Znajdziemy tu również opis przygotowań jakie poczynić wypada nim opuści się swoje miasto, oraz tego co zrobić jeśli trafi się na miejscowość wyludnioną lub przeludnioną pod względem obecności istot nadnaturalnych.

Druga część tego rozdziału to około dwustronicowe lokacje i zarazem miniprzygody – dłuższe i bardziej treściwe niż te z poprzedniego rozdziału. Mamy tu miasteczko zaborczo strzegące swych mieszkańców i nie pozwalające im opuszczać swych granic; „miejsce na samym końcu drogi" w którym postaci zmuszone będą stawić czoła samym sobie; rzeźnia w której zwierzęta zabijane są masowo, lecz w sposób przemyślanie rytualny jako ofiara dla demona; zamieszkana przez potwory przełęcz, oraz wyjątkowo niebezpieczne wesołe miasteczko. Wszystkie te miniprzygody są napisane ciekawie i każda z nich może być dobrym urozmaiceniem kroniki drogi.

Całość podręcznika z pewnością spełnia swoje zadanie merytoryczne. Jest przydatnym narzędziem zarówno inspiracyjnym (dzięki zahaczkom i opisom), jak i funkcjonalnym, ze względu na zawarte w nim zasady i przygody. Niejednokrotnie, zaskoczony deklaracją graczy w rodzaju „Dobra, to w takim razie pakujemy się do vana i jak najszybciej przejeżdżamy z Chicago do Miami. Dotrzemy tam w trzy dni?", prosiłem o kwadrans przerwy, otwierałem ten podręcznik i po chwili miałem w głowie przynajmniej jedną scenę czy dwie. To zwykle pozwalało mi „przetrwać" do końca sesji, by potem w spokoju przez następny tydzień popracować z Midnight Roads i opracować podstawy fabuły na całe następne spotkanie.

Midnight Roads nie razi może okładką ani stricte wydawniczo, a Scribendi zaskakująco dobrze jak na siebie wykonało swą pracę. Tym niemniej ilustracje wewnątrz podręcznika są bardzo niskich lotów. Nie ma ani jednej bardzo dobrej, a solidne średniaki

przeplatane są prawdziwymi szkaradami. Nie dla obrazków jednak nabywa się taki podręcznik, choć nie sposób nie zauważyć, iż ze świetnymi ilustracjami jego wartość inspiracyjna byłaby jeszcze większa. Tym niemniej treść ratuje mierną formę, z pewnością czyniąc Midnight Roads podręcznikiem godnym zakupu. Będzie on jednak przydatny niemal wyłącznie Narratorom, którzy chcą (lub z jakichś powodów muszą) być gotowi na wyżej wymienionego rodzaju niespodzianki. Jeśli jesteś w stanie przygotować kronikę drogi samodzielnie i improwizować ją w locie, szkoda takich pieniędzy na kilka miniprzygód. Gdyby jednak pierwszą z twoich myśli po takim dictum graczy jak „To wyjeżdżamy do Seattle!" było „No pięknie, co teraz?", Midnight Roads jest dla ciebie odpowiedzią i możesz brać ten podręcznik w ciemno.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda okładka, dobry druk i skład, niezła edycja. White Wolfowy standard, choć ilustracje zawodzą.

Miodność: Nic szczególnie odkrywczego, kilka ciekawych i nieszablonowych pomysłów. Narzędzie głównie dla Narratora niespecjalnie obeznanego z kanonem filmowym gatunku „kina drogi" lub preferującego zazwyczaj kroniki toczące się w lokalnych settingach. Narratorowi prowadzącemu często „drogę" większość zawartych tu sztuczek i podpowiedzi będzie znana, toteż ów powinien od tej oceny odjąć 3. Niektóre przygody oraz nowe rozwiązania mechaniczne wciąż mogą się mu przydać.

Cena: Niestety jest to podręcznik, jak na nasze obecne warunki, drogi. Nic w jego formie (128 czarnobiałych stron, marne obrazki) nie usprawiedliwia ceny równej polskim edycjom podstawek do Wampira i Wilkołaka. Jest to w dodatku podręcznik dość specjalistyczny, przydatny wyłącznie Narratorowi, a i to raczej w rodzaju ubezpieczenia przed „nagłym wypadkiem" i zaskoczeniem deklaracją o wyjeździe postaci graczy, albo w sytuacji planowanej kampanii drogi.

Już za miesiąc kolejny numer