



W numerze: wywiad z Rafałem Olszakiem



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 30, marzec 2010

Dungeon Lords

**Warhammer Invasion
Big Eyes, Small Mouth Anime Card Game**

Hands Up

Kazaam Dice

Pnacza

Munchkin 3: Kardynalne Błędy

Ligretto

Kapitan Bomba

Mali Powstańcy

Palladium Fantasy RPG





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Stale współpracują:

Tomasz 'Kaduceusz' Pudło

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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



No i przyszedł ten dzień, w którym stuknęła nam trzydziestka. Pamiętam, jak kilka lat temu myślałem sobie, że nikt tak długo nie może żyć. Trzydziestka kojarzyła mi się ze starością, obowiązkami, pracą, dziećmi i całkowitym brakiem wolnego czasu. A dzisiaj? Ja doń dobijam, ajfel już ją przekroczył, a Rebel Times pojawia się w sieci po raz trzydziesty. Strach pomyśleć, że gdy RT dobieje do trzydziestu lat, to pewnie będę bawił wnuki. Brrr. Porzucmy jednak te rozważania i zobaczmy, co w numerze. Inwazja orków, szukanie skarbów w podziemiach, pojedynki w szklarni, a przy tym „w kosmosie nikt nie usłyszy twoich bluzgów”... Myślę, że nie będziecie się nudzili. Natomiast już za miesiąc, nadchodzi świeży powiew wiosny i kilka miłych (mamy nadzieję) niespodzianek. Zostańcie więc z nami!

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 kłapa, jeżeli chodzi o jakość wykonania	niegrywalny, niedopracowany, kompletnie nieudany produkt	absurdalnie wysoka cena, absolutne nieporozumienie

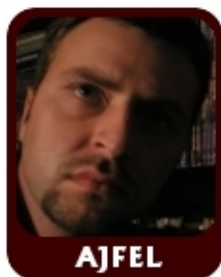
Jeżeli nie zgadzasz się z opiniami recenzentów lub ocenami produktów, zamieszczonymi na łamach naszego miesięcznika, to zapraszamy serdecznie do polemiki. Z największą chęcią odpowiemy na wszystkie maile wysłane na adres: tomaszchmielik@poczta.fm i dołożymy wszelkich starań, aby wyjaśnić Twoje wątpliwości.

Nr 30, Marzec 2010

Spis treści

- | | | | |
|----|--|----|---|
| 2 | Wstępniak
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze | 29 | 32k6 homunkulusów
Kazaam Dice |
| 3 | Jak oceniamy
... czyli jak rozumieć wystawione noty | 32 | Doniczkowe Cthulhu
Pnacza |
| 5 | Aktualności
... czyli co nowego w świecie gier | 36 | Talizman z Magdą i Mieciem
Munchkin 3: Kardynalne Błędy |
| 9 | Gry komputerowe nie dorastają do piąt porządkowej sesji RPG
Wywiad z Rafałem Olszakiem | 39 | Kto pierwszy, ten lepszy
Ligretto (niebieskie pudełko) |
| 14 | Czyste zło
Dungeon Lords | 41 | „Co by pan zrobił, gdyby...”
Kapitan Bomba |
| 18 | Stary Świat na nowych kartach
Warhammer Invasion | 44 | Młodzi Bohaterowie
Mali Powstańcy |
| 23 | Kierki z Dużymi Oczami
Big Eyes, Small Mouth
Anima Card Game | 48 | Niestandardowe standardowe RPG
Palladium Fantasy RPG |
| 27 | Rączki, rączki Hans!
Hands Up | 52 | Plany na kwiecień
czyli: co w następnym numerze? |

Aktualności



Thunderstone po polsku w maju!

Już w maju, nakładem wydawnictwa REBEL.pl, pojawi się polska edycja gry karcianej Thunderstone. Ta często porównywana do Dominion karcianka polega na tworzeniu drużyny bohaterów w celu zgładzenia, jak największej liczby czających się w podziemiach potworów. W grze występuje 550 kart, z których tylko część bierze udział w każdej rozgrywce, dzięki czemu każda gra jest inna i stawia przed graczami nowe wyzwania. Jeszcze w tym roku mają pojawić się dwa dodatki, a ich wersje polskie ukażą się równolegle z premierą światową.



Planszówki od wydawnictwa Axel

Firma Axel, znana dotychczas z produkcji puzzli i gier dla dzieci, wkracza w tym roku na rynek gier planszowych. Już w drugiej połowie kwietnia możemy spodziewać się polskich edycji gier Martinique i The Adventurers oraz Arcana. W dalszej kolejności plan wydawniczy zakłada wydanie gier Rattus i Hotel of Samoa.



BattleLore na polach Westeros



Wśród zapowiedzi Fantasy Flight Games pojawił się interesujący projekt gry planszowej o tytule Battles of Westeros – A BattleLore Game. Jak nietrudno

wywnioskować po tytule, akcja gry osadzona będzie w Westeros, krainie znanej z kart powieści G.R.R. Martina i karcianych oraz planszowych bestsellerów FFG spod szyldu Game of Thrones. Druga część tytułu wyraźnie wskazuje na fakt, że mamy tu do czynienia z planszówką opartą na mechanice znanej i lubianej BattleLore. Możemy więc spodziewać się armii plastikowych figurek walczących na pokrytym dużą heksagonalną siatką polu bitwy. Pudełko opatrzone napisem Starter Set zawierać będzie podstawowe jednostki armii Lannisterów i Starków. Nietrudno się więc domyślić, że zaraz po starterze wydana zostanie lawina rozszerzeń, wprowadzających nowe rody i rozwijających dotychczas wydane armie.

Rozszerzony Munchkin



Niebawem do sprzedaży trafi nowe, rozszerzone wydanie podstawowego zestawu do polskiej edycji Munchkina. Najważniejszy jego atut w stosunku do wydania pierwotnego, to kolorowe, wysokiej jakości karty (dokładnie takie, jak w wydanych już dodatkach Munchkin 2: Wielosieczny Topór oraz Munchkin 3:

Kardynalne Błędy). To jednak nie wszystko. Oprócz 165 kart znanych z podstawowego wydania, edycja ta zawierała będzie 55 nowych, pochodzących z edycji włoskiej, niemieckiej, minidodatku Różowy Pylek oraz, tradycyjnie już, kilkanaście kart stworzonych specjalnie na potrzeby tego wydania. Cena nowej edycji będzie taka sama jak starej, a więc bardzo atrakcyjna, biorąc pod uwagę zawartość. Na

stronie gry (munchkin.pl) można znaleźć również informacje o „Programie Wymiany Podstawek”, dzięki któremu posiadacze starego zestawu mogą nabyć edycję rozszerzoną po specjalnej, niższej cenie (zamieniając starą grę na nową). 1 marca ruszyła przedsprzedaż nowego wydania, a jego premiera odbędzie się już 1 kwietnia.

Morderstwo w Orient Expressie



Można już przedpremierowo zamawiać Mystery Express – najnowszą planszówkę wydawnictwa Days of Wonder. Zgodnie ze standardami tego wydawcy, będzie to gra o łatwych do ogarnięcia zasadach, dynamicznym przebiegu rozgrywki i nienagannej jakości komponentów. Mystery Express to gra dedukcyjna, w której każdy z graczy bada okoliczności, w jakich doszło do morderstwa w jednym z wagonów zmierzającego do Istambułu Orient Expressu. Morderstwo badamy w oparciu o pięć kluczowych elementów: motyw, lokalizacja, czas, sposób działania i podejrzani. Każdy z nich reprezentowany jest przez odpowiedni zestaw kart zbrodni. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w pięć

podróżujących Orient Expressem postaci, z których każda ma unikalne zdolności dedukcyjne. Zwycięży osoba, która zdoła wyjaśnić zagadkę morderstwa przed końcem podróży.

Brink od War już w kwietniu



Dobra wiadomość dla fanów znakomitej gry karcianej Race for the Galaxy. Już w kwietniu na półki sklepów powinien trafić kolejny, trzeci już, dodatek do gry o tytule Brink of War. Coraz więcej wiadomo na temat elementów, o jakie produkt ten wzbogaci nasze rozgrywki. Oprócz tego, co zwykle (nowe

światy startowe, nowe żetony celów), mechanika rozszerzona zostanie o Galaktyczny Prestiż, specjalne punkty, które można m.in. poświęcać na aktywowanie specjalnych zdolności w poszczególnych fazach tury. Czytając przecieki dotyczące mechanizmu przejmowania planet (pierwszy raz wprowadzonego w dodatku Rebel vs Imperium), można wywnioskować, że nie będzie tu (przez wielu oczekiwanej po tym dodatku) rewolucji na polu interakcji podczas rozgrywki (pozostanie ona nadal znikoma).

Nadchodzi Deathwatch

Trwają prace nad trzecią (po Dark Heresy i Rogue Trader) i ostatnią (jeśli wierzyć pierwotnym zapowiedziom) grą fabularną w uniwersum Warhammera 40k. Tym razem dostaniemy podręcznik, za sprawą, którego będzie można zagrać członkami specjalnej jednostki Deathwatch, w której szeregach służą najlepsi Kosmiczni

Marines. Zadaniem Deathwatch jest wykonywanie misji specjalnych w zniszczonym fragmencie Imperium zwanym Jericho Reach. Nie podano jeszcze dokładnej daty premiery.

Czwarta edycja Dungeons&Dragons – będzie po polsku!

Najnowsza edycja gry fabularnej Dungeons&Dragons pojawi się po polsku nakładem wydawnictwa ISA. Trzy podstawowe podręczniki zostały już przetłumaczone i trafiły do składu. Do korekty trafił Zestaw Wprowadzający oraz Podręcznik Gracza 2, który będzie pierwszym dodatkiem wydanym w ramach polskiej edycji. Wkrótce po nim pojawić się ma Księga Potworów 2.



HISTORYCZNA GRA PLANSZOWA

Boże Igrzysko

Ilość graczy: 3 – 4
Czas rozgrywki: 3 godziny



Grę kupisz w:



Patroni
medialni:



DIABLOS POLACOS

„Boże Igrzysko” to historyczna gra planszowa, opowiadająca dzieje Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Grający wcielają się w role przywódców rodów magnackich tamtych czasów. Podczas rozgrywki gracze będą szukać kompromisu pomiędzy interesem własnym, a interesem Rzeczypospolitej. Staną przed dylematem – jak wiele poświęcić rodzinie, a jak wiele oddać Ojczyźnie...

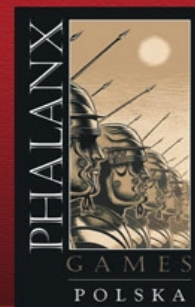
Jako głowa magnackiej rodziny, będziesz dysponował rzeszami szlacheckiej klienteli, gotowej do działania na Twoje rozkazy. Za ich pomocą zwerbujesz wojska, wyślesz zbrojne wyprawy na sąsiadów Rzeczypospolitej, zdobędziesz władzę na sejmach i przewagę polityczną na dworze Króla.

Na prestiż Twojego rodu wpłynie sława zdobyta w wojnach, ilość ufundowanych miast, kolegów, wielkość ordynacji, a nawet wydatki na dobra luksusowe. Zwycięzisz, jeśli to Twoja rodzina zdobędzie największą chwałę i przejdzie do historii jako pierwszy ród Rzeczypospolitej.

Czy poświęcisz swe dobra by werbować armie, które staną w obronie granic kraju, czy raczej przeznaczysz zasoby na walkę o dominację nad innymi graczami? Czy wesprzesz Króla i ruszysz wraz z nim na odsiecz Wiednia, czy raczej zerwiesz Sejm i najedziesz latyfundiów innych graczy?

W „Bożym Igrzysku” los Ojczyzny
spoczywa w Twoich rękach...

Więcej informacji o grze znajdziesz na stronie
www.bozeigrzysko.pl



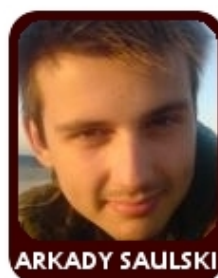
© Phalanx Games Polska
Rynek 23/7
45-015 Opole
www.phalanxgames.pl

Wywiad
z Rafałem Olszakiem

Gry komputerowe nie dorastają do pięć porządnej sesji RPG



Rafał Olszak – dziennikarz, Redaktor Naczelny popularnego magazynu o fotografii cyfrowej i edycji zdjęć, instruktor obsługi programu Photoshop, tester sprzętu fotograficznego. Z wykształcenia grafik komputerowy. Posiada na swoim koncie liczne wyróżnienia w konkursach literackich oraz główną nagrodę w organizowanym przez Wojskowe Stowarzyszenie Społeczno-Kulturalne „SWAT” i Klub Sił Powietrznych, międzynarodowym konkursie "Ikarowe Strofy".



Na początku chciałem serdecznie Ci podziękować za możliwość przeprowadzenia tego wywiadu. Premiera Robotici już za progiem, cieszę się więc, że znalazłeś dla nas czas. Powiedz mi Rafale – kiedy myślisz o RPG to...?

Rafał Olszak: Przypominają mi się pierwsze lata z grami fabularnymi. Z sentymentem wspominam ten czas, gdy sesje rozgrywało się nawet kilka razy w tygodniu. Świetna zabawa w towarzystwie przyjaciół. Czytanie podręczników z wypiekami na twarzy. Wyobraźnia wykonująca czterysta procent normy... Bycie na fantastycznym hajcu.

Poza tym od razu nasuwa mi się na myśl określenie "niszowa rozrywka". Niszowa w sensie pozytywnym - przeznaczona dla wybranych, mających ponadprzeciętną wyobraźnię i wygórowane wymagania, których nie zaspokoili nawet najbardziej widowiskowa gra komputerowa. Prawdziwy gracz to ten, który gra towarzysko, wśród ludzi, a nie spędza jedynie czas przed komputerem. Nie zrozum mnie źle, sam lubię gry komputerowe, ale uważam, że nie dorastają one do pięć porządnej sesji RPG.

A.S.: Mam już pewien obraz tego, czym Robotica będzie dla graczy, ale czym jest ten system dla Ciebie? Marzyłeś o wydaniu własnego podręcznika, czy raczej tworzyłeś ów projekt dla własnej przyjemności?

R.O.: Mam duszę hazardzisty, postanowiłem się więc sprawdzić. Traktuję swoje wtargnięcie na rynek gier fabularnych jak wyzwanie. ROBOTICA jest pierwszym systemem, jaki wydaję, więc mam dużą treść. Pierwszy raz bywa najtrudniejszy. Nigdy nie marzyłem o wydaniu gry fabularnej, ale skłamałbym, gdybym powiedział, że tego nie rozważałem. Przez bardzo długi czas wystarczyła mi rozrywka w kręgu znajomych. Właściwie to oni nakręcali mnie do opublikowania podręcznika...

"Człowieku powinienes to wydać". I stało się. Odszukałem wszystkie materiały i zacząłem pracować. Tak. Pracować. Bo o ile luźne pisanie było wyłącznie dla przyjemności, o tyle konkretne przygotowanie podręcznika do publikacji to już tylko i wyłącznie kawał ciężkiej roboty.

Mam cichą nadzieję, że dzięki ROBOTICE nawiąże nowe znajomości, które w przyszłości zaowocują kolejnym systemem. Trzeba coś stworzyć, by pokazać swój potencjał i przyciągnąć ludzi, którzy mają podobne zainteresowania. Pierwsze kontakty już są, więc wygląda na to, że jest dobrze.

A.S.: Pomówmy o samej grze – wizja ukazana w Robotice nie należy do najbardziej optymistycznych, nie jest jednak także typową postapokaliptą - to niepokojąco realna wizja. Dlaczego zdecydowałeś się na nadanie swojemu systemowi takiego ciężaru gatunkowego?

R.O.: ROBOTICA w ogóle nie jest grą postapokaliptyczną. Apokalipsa trwa. Najgorsze właśnie ma miejsce albo jest dopiero przed nami. Pozwolę sobie zacytować fragment podręcznika:

"Przed kryzysem, wielu ludziom armagedon kojarzył się z czymś następującym w sposób nagły, jak wybuch bomby atomowej. Tymczasem zagłada jest jak ciągnąca się latami, nieuleczalna gangrena. Jak niezmywalny kwas, który stopniowo zżera kolejne warstwy ciała aż do kości. Jak zaduch tak gęsty, że nie da się go wywietrzyć - przykry zapach, który czuje się nawet na języku. [...] Czy bohaterowie Graczy podolają temu wyzwaniu? Jest tylko jeden sposób, aby się o tym przekonać..."

Czemu tak fatalistyczne klimaty? Tak już mam, lubię dobre horrory, mroczne *science fiction*, przejmujące dreszczowce i thrillery psychologiczne. Rozczarowują mnie śmieszne produkcje w łagodnej stylistyce dopasowanej do masowego odbiorcy. ROBOTICA to *hardcore* dla ludzi o mocnych nerwach.

Z drugiej strony nie przesadzajmy również z tym zadaniem. W podręczniku nie zabraknie poczucia humoru. W końcu humor jest najpotężniejszą bronią w walce z rozpaczą... Nawet, jeśli jest to zaledwie nerwowy śmiech.

A.S.: Skąd czerpałeś inspiracje do Robotici? Kino? Nauka? Literatura?

R.O.: Jestem kinomaniakiem. Inspirację czerpałem głównie z filmów. Język filmu pozwala komunikować się z ludźmi w szczególny sposób. Gracze lubią wcielać się w postaci, inspirowane bohaterami filmowymi. Wystarczy kilka słów, przypomnienie sceny z jakiejś produkcji i od razu wszystko jest jasne! Zresztą sam w podręcznikowych przykładach posługuje się odwołaniami do tego, jak przebiegała akcja jakiegoś filmu.

W dalszej kolejności wymienilibym literaturę i komiks. Jako fan gier fabularnych pozostawałem też pod pewnym wpływem innych systemów. Czytelnicy znajdą kilka subtelnych aluzji do gier, do których mam sentyment.

A.S.: Bez wątpienia jednym z najistotniejszych elementów systemu jest jego estetyka. W jaki sposób dobrano artystów tworzących stronę wizualną Robotici? Czy miałeś jakąś klarowną wizję tego, jak system ma wyglądać?

R.O.: Moje wyobrażenia na temat wyglądu podręcznika szybko zostały zweryfikowane przez testerów i obserwatorów. Jestem fanem grafiki trójwymiarowej i uważałem, że doskonale pasuje ona do gry osadzonej w świecie odległej, mocno skomputeryzowanej przyszłości. Ostatecznie w podręczniku znajdzie się więcej klasycznych, rysowanych grafik. Od samego początku jasnym było dla mnie natomiast to, że chcę, aby strona wizualna była w konwencji *fusion*. Podobnie zresztą jak sama gra. Ilustracje nie mają wiernie

prezentować treści, a silnie pobudzać wyobraźnię. Ważna była dla mnie różnorodność, która moim zdaniem skutkuje silną synergią.

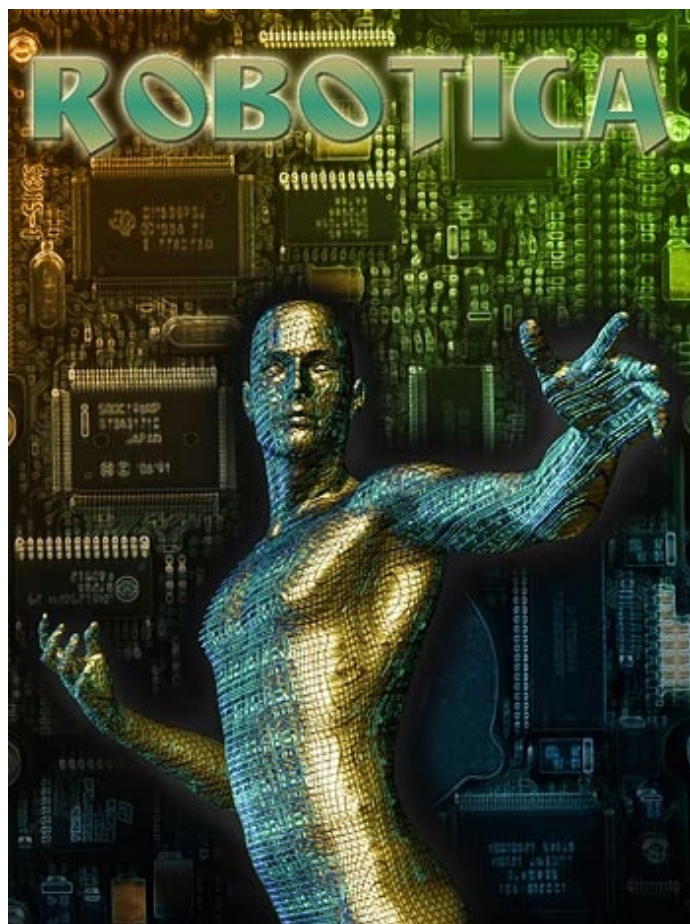
Korzystałem głównie z pomocy zagranicznych grafików. Każdy z nich miał obszerne portfolio. Łatwiej było im również wytłumaczyć, że rynek RPG w Polsce to nie jest jakaś kopalnia złota. Owszem, negocjacje cenowe bywały trudne - nie było lekko, ale wielu grafików udało mi się zarazić pozytywnym entuzjazmem do tego projektu. Polakom jest chyba w naszym kraju zbyt ciężko, by mogli lekceważyć wątek ekonomiczny. Praktycznie nie było możliwości negocjowania cen. Tym większe brawa dla tych rodaków, z którymi udało się dogadać. Szacunek!

Nie wyobrażam sobie, bym mógł oddać do księgarń grę fabularną, która jest na jakimś tanim papierze, w niemal kserograficznej formie. Dlatego podręcznik będzie na papierze kredowym, szyty, w twardej oprawie, w pełnym kolorze, w formacie A4. Na dołączonej płycie znajdą się materiały do druku, jak również trochę klimatycznej muzyki, by użytkownicy systemu mogli lepiej wczuć się w nastrój. Będzie to głównie muzyka w stylu *dark industrial ambient*.

A.S.: *Robotica jest grą mocno odhumanizowana. Czy uważasz, że graczom będzie łatwo wcielić w postaci, z którymi trudno się identyfikować? Klony, roboty, maszyny?*

R.O.: Myślę, że niektórzy ludzie miewają znacznie większe trudności z wcielaniem się w elfy, aniżeli w postaci robotów... A tak poważnie, rzeczywiście odgrywanie pewnych bohaterów może stanowić dla graczy wyzwanie. I to jest w tym wszystkim fantastyczne. Wreszcie widywałem swoich znajomych, pracujących nad odgrywaniem, gimnastykujących się z tym tematem. Grali coś nowego i to było dla nich źródłem satysfakcji, powiewem świeżości. Ludzie prowadzą postaci robotów w bardzo zróżnicowany, ale jednak

intuicyjny sposób. Wzorują się na znanych bohaterach z filmów, gier komputerowych lub książek.



Nie znaczy to bynajmniej, że gracze zostają pozostawieni sami sobie. W podręczniku przedstawione są tak zwane urazy i syndromy, czyli motywy psychologiczne dla bohaterów. Są one częściowo interpretacyjne, więc można kierować się wskazówkami w sposób wierny albo odpłynąć i kreować mocno zindywidualizowaną postać. Chcę podkreślić, że motywy te nie ograniczają, a inspirują. Pomysł był w dość okrojonej wersji, ale testerzy stwierdzili, że to naprawdę świetna sprawa i trzeba temu poświęcić więcej miejsca. Nie spodziewałem się, że aż tak się to spodoba. W rezultacie w podręczniku znajdą się urazy i syndromy dla mutantów, klonów i maszyn.

A.S.: *Gra, taka jak Robotica wymaga chyba specyficznej mechaniki. Czy tworzenie tejże było dla Ciebie wyzwaniem, czy też łatwo przyszła jej kreacja?*

R.O.: 80% pracy nie stwarzało żadnych problemów, ale pozostałe 20% dało mi w kość. Generalnie mechanika jest przystępna, nie zawiera wielu tabelek z modyfikatorami, ani specjalnych zasad napisanych małym druczkiem. A skoro tak, jej formułowanie też nie wymagało stawania na głowie.

Trudności przysporzył mechanizm zadawania obrażeń robotom - miałem ogromne wymagania, co do tego zagadnienia. Roboty humanoidalne to łatwizna, ale gdy w grze pojawiają się maszyny o bardzo osobliwej konstrukcji, wówczas sprawa się komplikuje. Trzeba pamiętać, że gracze mogą stworzyć niemalże dowolnego robota, ponieważ sami określają detale poszczególnych elementów jego konstrukcji. Ostateczne rozwiązanie pozwala dokładnie określić, jakie Technologie robota zostały uszkodzone wskutek trafienia. Wystarczy dosłownie skreślić kilka pól, spojrzeć na wykres i od razu widać, w jakim stanie jest maszyna. Początkujący gracze potrzebują sesji albo dwóch, żeby się z tym widokiem oswoić, ale potem jedno zerknięcie do karty w zupełności wystarcza.

Innym ambitnym wyzwaniem była kwestia punktów doświadczenia - uparłem się, że muszą być przyznawane adekwatnie do czynów bohatera. I udało się w szczególny sposób połączyć punktację za odgrywanie postaci, z punktacją za ściśle określone czyny. Jednocześnie jest to mechanizm na tyle prosty i intuicyjny, że nie przysparza żadnych problemów.

Ponieważ w systemie pojawia się też kwestia samodzielnego kreowania roli bohatera, potrzebne były szczegółowe zasady z tym związane. Nie mogły być nazbyt luźne, ale też nie miały nadmiernie ograniczać. Znalezienie konsensusu było sporym wyzwaniem. Podobnie jak w przypadku tworzenia tak zwanego Integratora

Drużyny, czyli częściowo kostkowego, częściowo interpretacyjnego mechanizmu formułowania motywów, które scalają całą drużynę, aby nie była zbiorem całkiem przypadkowych postaci.

Sporo uwagi musiałem poświęcić również specjalnym zasadom związanym z Hiperistotami, czyli cyfrowo-duchowymi stworzeniami, które mogą przejmować kontrolę nad maszynami i ludźmi. Stanowią znak rozpoznawczy systemu i esencję konwencji *fusion*, więc musiały być dobrze dopracowane.

A.S.: *Świat Robotici jest bardzo ponurym miejscem. Czy możemy liczyć jednak na jakieś elementy humorystyczne, które nadadzą pewien balans ukazanej wizji?*

R.O.: Zdecydowanie tak. Sporo sparafrazowanych wypowiedzi bohaterów z filmów i książek, humorystyczne teksty fikcyjnych postaci, dowcipne podsumowania w przykładach. Poza tym większość systemu napisana jest "śmiertelnie poważnie", więc nie ma tu mowy o traktowaniu tego całkiem serio. Nadmiar powagi bywa zabawniejszy, aniżeli nużąca seria dowcipów. Niektóre wątki są dość przerażające, ale po chwili czytelnik może się już ocknąć i wrócić do lektury z przymrużeniem oka, tak jakby oglądał mroczny film *science fiction*, siedząc w wygodnym fotelu.

A.S.: *Czy Robotica będzie posiadała prowadzoną regularnie storylinię? Czy raczej dajesz graczom swobodę w kreacji wydarzeń ich własnych uniwersów?*

R.O.: ROBOTICA jest kompromisem między swobodą twórczą, a w pełni stabilnym i niezmiennym fundamentem. Zakres kreacji jest szeroki, ale nie nieograniczony. System porównałbym do gry komputerowej, do której dodano rozbudowany edytor map, postaci i przedmiotów. Zawiera kluczowe informacje, opisy grup społecznych, nakreśla główne konflikty i problemy ocalałych, ale pozostawia otwartą furtkę dla tych wszystkich czytelników, którzy pragną

dodać coś od siebie. Podręcznik zawiera wyczerpujące wskazówki, czym należy kierować się podczas kreacji. Na przykład gigantyczne miasto, w którym toczy się akcja, jest podzielone na tak zwane sektory. Wiele z nich jest całkowicie odseparowanych od pozostałych, włącznie z brakiem jakiegokolwiek łączności. Czy dzieje się w nich dokładnie to samo, co tutaj? Być może, ale Narrator ma pole do popisu - może przenieść akcję do jakiegoś sektora, który jest inny od pozostałych.



Uważam, że niektórzy twórcy gier zanadto martwią się o to, czy aby nikt ich nie oskarży o dostarczenie niedokończonego produktu. Ja uważam, że użytkownikom trzeba umożliwić wkład własny, zachęcać do współtworzenia świata i żyjących w nim postaci. Dobrze wyważona i przemyślana otwartość systemu jest jego zaletą. Z drugiej strony nie można graczom dać po prostu narzędzi i powiedzieć, by radzili sobie sami. To byłoby nadużycie, dlatego w podręczniku znajdzie się wiele informacji o świecie i mnóstwo gotowych rozwiązań. Pojawiają się też koncepty, czyli obszerniej rozpisane pomysły na przygody.

A.S.: Być może zbyt wcześnie, by o to pytać, ale czy masz już jakieś plany odnośnie dodatków do gry? Preferujesz rozbudowane linie małych dodatków, czy raczej niewiele publikacji o sporej objętości?

R.O.: Myślę, że w Polsce wydawnictwa oferują stanowczo zbyt małe wsparcie dla graczy, żądając ciągle jakichś opłat, nawet za broszurę wypuszczoną na kserograficznym papierze. Co z tego, że wydadzą podręcznik podstawowy za 60 złotych, skoro rozpadnie się on przy pierwszym czytaniu, a wszystkie dodatki wydane w ten sam lub gorszy sposób będą kosztowały kolejne 30-40! W cenę systemu ROBOTICA wpisane jest bezpłatne wsparcie *on-line*. Materiały dodatkowe będą ukazywały się na oficjalnej stronie, na forum i w postaci plików PDF. Krótko mówiąc, dalszych opłat w tej chwili stanowczo nie przewidujemy.

A.S.: Ostatnie pytanie zadaje wszystkim twórcom RPG, więc zastanów się dobrze nim odpowiesz: czy Rafał Olszak chciałby żyć w świecie, który wykreował?

R.O.: ROBOTICA zawiera wiele elementów zupełnie fantastycznych, ale są w niej też motywy mocno inspirowane rzeczywistością. Jest wielce prawdopodobne, że świat, w którym żyjemy zmierza w bardzo niewłaściwym kierunku. Być może cała fascynacja apokalipsą jest projekcją lęku przed konsekwencjami skażenia środowiska, rozwoju przemysłu, ewolucji robotyki oraz wyścigu zbrojeń? Podsumowując, nie chciałbym żyć w świecie gry ROBOTICA, ale paradoksalnie ani ja, ani Ty możemy nie mieć takiego wyboru. Może zabawa w koniec świata skłoni niektórych do refleksji?

Na koniec chciałbym podziękować za możliwość wypowiedzenia się na łamach Waszego magazynu. Pozdrawiam Czytelników Rebel Times, a zwłaszcza wszystkich fanów RPG.

□

Dungeon Lords Czyste zło



STING

Pamiętam, jak zagrywałem się pod koniec lat dziewięćdziesiątych w Dungeon Keepera, świetną grę komputerową, w której gracz wcielał się w rolę władcy podziemi i próbował powstrzymać wdzierających się do jego królestwa, rządnych sławy i złota bohaterów. Owo odwrócenie ról całkowicie łamało pewien utarty schemat *dungeon crawlingu* po jasnej stronie mocy. Jej ciemna strona okazała się o wiele ciekawsza, niezwykle zabawna i zapewniała dziesiątki godzin dobrej zabawy. Dlatego też, gdy tylko dowiedziałem się, że Vlaada Chvatil postanowił osadzić swoje najnowsze dzieło w takich właśnie klimatach, niezmiernie się ucieszyłem i postawiłem Dungeon Lords na pierwszym miejscu gier, w które musiałem zagrać.

Złe początki

Pierwsze rozczarowanie przeżyłem już po otwarciu pudełka. Mój egzemplarz był wybrakowany i nie mówię tutaj o kilku żetonach, ale o braku plansz podziemi, na których toczy się praktycznie całość rozgrywki! Szok. Inaczej nie mogę opisać tego, co przeżyłem. Nie pozostało mi nic innego, jak zacisnąć zęby i wziąć się za testowanie gry bez tego kluczowego elementu (od razu rozwieję wszelkie wątpliwości – jest to możliwe, ale strasznie niewygodne), oczekując na nowy egzemplarz. Na szczęście drugi był już całkowicie kompletny, więc początkowe, fatalne wrażenie zostało w pewien sposób zatarte. Niestety w obu egzemplarzach wypraski miały tę samą, niemiłą tendencję do uszkodzania krawędzi żetonów przy ich wyjmowaniu. W Dungeon Lords żetony nie chcą same wyskakiwać, trzeba im niekiedy bardzo mocno pomagać, co przy odrobinie nieuwagi może doprowadzić do prawdziwej tragedii. Początek obcowania z grą i już 0-2, nawet nie do przerwy.



Instrukcja, zasady i mechanika

Instrukcja Dungeon Lords robi wrażenie. Dwadzieścia cztery strony gęsto zapisane tekstem: całą masą zasad, przykładów i śmiesznych

komentarzy dwóch potworków. Faktycznie, jest tak, jak zapowiadał Chvatil - skomplikowanie. No, przynajmniej na pierwszy rzut oka, całość bowiem sprowadza się do znanego od dawna schematu: „obstaw pole, otrzymaj nagrodę”. Tym razem pól jest osiem i każde z nich daje nam określone korzyści (zasoby, pułapki, potwory lub pomieszczenia i tunele). W tym aspekcie gry na uwagę zasługują dwa mechanizmy. Pierwszy powoduje, że dwa z ośmiu dostępnych dla graczy rozkazów zostają w każdej fazie wyłączone z gry.



Drugi zakłada natomiast różne zyski za bycie pierwszym, drugim lub trzecim. Upraszczając, zazwyczaj pierwsza osoba rozpatrująca rozkaz ponosi najmniejsze koszty za uzyskane efekty, ale kolejni gracze otrzymują ich więcej (oczywiście, płacąc za nie znacznie wyższą cenę). Wydawać by się mogło, że takie podejście do sprawy - dwa

odkryte rozkazy, które na pewno nie zostaną przez danego gracza wykorzystane - pozwoli na zminimalizowanie losowości przy rozpatrywaniu ich efektów. Cóż, nie do końca się to sprawdza, mamy bowiem nadal sześć innych, a gra skonstruowana jest w taki sposób, że zawsze musimy nieźle wypaść przynajmniej na trzech polach (spowodowane jest to dobrze przemyślaną siecią zależności pomiędzy surowcami). Nadal jest zatem dość losowo, a jeśli dorzucimy do tego jeszcze rozgrywkę przy mniejszej ilości graczy, to w ogóle zaczyna być bardzo chaotycznie. Podsumowując ten element, należy stwierdzić, że faktycznie jest całkiem nowatorsko, rewolucji w kierunku większej kontroli jednak nie ma. Mimo to Dungeon Lords zaczyna odrabiać straty i strzela swoją pierwszą bramką na 1-2.



Rozgrywka w Dungeon Lords to dwa lata spędzone w skórze władcy podziemi. W tym czasie przyjdzie nam rozbudowywać swoje królestwo i dwa razy zmierzyć się z bohaterami, którzy przyjdą ograbić nas z kosztowności. Podczas pierwszego roku będą to dość przeciętni herosi, ale podczas drugiego ich możliwości znacznie wzrosną. Tak naprawdę wszystko obraca się tu wokół pokonania grupy poszukiwaczy przygód i poniesienia przy tym, jak najmniejszych strat. Co do możliwości herosów, to zastosowano tutaj absolutnego klasyka - złodziej, mag, kapłan, wojownik i paladyn, przy czym ten ostatni wybierze się do nas tylko wtedy, gdy jesteśmy najpodlejszym władcą podziemi w okolicy

(uwierzcie mi, że nie chcecie go spotkać - to przysłowiowy koks, który łączy w sobie najlepsze cechy reszty dostępnych w grze profesji).



Ogólna zasada formowania się drużyn jest prosta: jeśli ktoś jest miłym, mrocznym wodzem, otrzyma słabych przeciwników. Samo starcie rozlicza się zaś banalnie. O każde kolejne pole podziemi toczy się walka – najpierw możemy zastawić na herosów pułapkę (jeśli mają w drużynie złodzieja, jej skuteczność będzie zazwyczaj niewielka), później zadać im obrażenia za pomocą potworów (ogólna zasada jest taka, że po ataku potwór do końca starcia nie może już zostać użyty), następnie zaś patrzeć, jak tracimy pole, gdy jeszcze któryś z nich trzyma się na nogach. Oczywiście każde stracone pole to ujemne punkty pod koniec gry, a każdy pokonany bohater dodatnie, tak więc w tym aspekcie jest standardowo. I teraz wychodzi na jaw jeden z głównych mankamentów Dungeon Lords, mianowicie dość kontrowersyjne wyliczanie stosunku siły drużyny

do „poziomu mroczności” władcy podziemi. Założenie jest tu niby proste: im bardziej jesteśmy zli, tym więksi twardziele wpadną do nas z wizytą. W teorii sprawdza się to zapewne nieźle, ale w praktyce już niekoniecznie. Przede wszystkim dziwi przeliczanie potęgi postaci na ich wytrzymałość. Co z tego, że jakiś wojownik jest mega wytrzymałym kombajnem na pierwszej linii, jeśli punkty wytrzymałości może bardzo szybko stracić? Natomiast niby niepozorny mag, w połączeniu z równie mało rzucającym się w oczy złodziejem/klerykiem, jest w stanie zmasakrować nas gorzej niż ZUS emerytów. Mechanizm doboru bohaterów do drużyn wydaje się być bardzo słabo przemyślany i niejednokrotnie powoduje u graczy skoki ciśnienia. Nawet najlepsze rozplanowanie wcześniejszych działań szybko weźmie w łeb przy niekorzystnym układzie. Na pewno nie tego oczekuję od rozgrywki spod szyldu euro, więc niestety 1-3.

Kolejną rzeczą, która całkowicie mnie zawiodła jest skalowanie gry. Powiedzmy sobie szczerze: do Dungeon Lords nie ma sensu siadać w mniej niż cztery osoby. Mechanizm losowego przydziału zadań dla nieobecnych graczy jest, delikatnie rzecz ujmując, dość kiepski. Przede wszystkim za dużo w nim losowości i niejednokrotnie dochodzi do sytuacji, w której jakiś zasób zostanie „obstawiony” przez nieobecnych graczy (przy grze na dwie osoby jest z tym już wyjątkowo źle). Całość sprawia bardzo sztuczne wrażenie i zniechęca do dalszej zabawy. Wariant dla dwóch osób prezentuje się fatalnie, choć nawet i w trzy wszystko nadal zgrzyta jak nienaoliwione drzwi. 1-4, bramka strzelona do szatni.

Wrażenia

W Dungeon Lords gra się dość długo (przeciętnie do trzech godzin), a rozgrywka momentami męczy. Przede wszystkim boli, że całe to skomplikowanie zasad jest tak naprawdę mocno rozdmuchane. Oczywiście jest tutaj sporo rozkazów, dużo zabawy z pilnowaniem stopnia bycia złym, z odpowiednim

rozmieszczeniem tuneli i tak dalej. Cóż jednak z tego, skoro wszystko, niezależnie od tego, co zrobimy, rozbija się w gruncie rzeczy o losowość. Rozkazy? Chaotyczna kolejność ich rozpatrywania, powiększona o losowe rozmieszczanie przy grze na mniej niż cztery osoby. Dbanie o bycie miłym gościem? Jasne, zawsze warto być miłym, herosi z pewnością docenią nasze chęci, rozwalając w pył pięknie wybudowane podziemia. Przewidywanie posunięć innych graczy? Czemu nie, szkoda tylko, że przy sześciu opcjach i tak się to raczej nie uda. Faktycznie, jest tu więcej zasad niż w Cywilizacji: Poprzez Wiek, ale poszły one w złym kierunku. Zamiast dziesiątek opcji, fantastycznej oprawy i zabawnie napisanej instrukcji, wolałbym jednak porządnie przemyślane założenia, które pozwolą mi na spokojne planowanie strategii. Efekciarskiej zabawy oczekuję raczej od produktów ze stajni FFG, więc 1-5.

Na koniec zostawiłem sobie jeden nieźle działający mechanizm, który pozwoli mi na zakończenie tej pesymistycznej litanii jakimś pozytywnym akcentem. W Dungeon Lords fajnie się punktuje. Przede wszystkim cieszą różne tytuły honorowe, które możemy otrzymać w zależności od tego, czy jesteśmy najlepsi w jakiejś dziedzinie. Powoduje to, że nawet w momencie, w którym zmasakrowała nas losowość gry, mamy szansę odbić się nieco od dna. Poza tym fajnie być Lordem Mrocznych Uczynków, prawda? 2-5 na otarcie łez.

Krótką piłka

Dungeon Lords strasznie mnie zawiódł. Od gry, która wyszła spod ręki Vlaada Chvatila oczekiwałem nietuzinkowych i przemyślanych rozwiązań. Otrzymałem zaś kolosa na glinianych nogach, grę, która całą masą opcji obiecuje skomplikowaną rozgrywkę, a sprowadza się do niewykorzystanego potencjału i losowości. Co z tego, że dostajemy dziesiątki opcji, skoro nie działają one zbyt dobrze? Wydaje mi się, że lepiej było skoncentrować się na kilku rozwiązaniach i porządnie je zrealizować, a nie zarzucić graczy

milionem pomysłów, które zgrzytają niemalże na każdym kroku. Myśląc o Chvatilu, wolę chyba wspominać Cywilizację: Poprzez Wiek, a o Dungeon Lords jak najszybciej zapomnieć.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Solidne, wykonane z grubej tektury plansze, zabawna szata graficzna, czytelne elementy. Minusem jest fakt, że żeton bardzo łatwo uszkodzić przy wyjmowaniu z wyprasek.

Miodność: Miało być dużo myślenia i cała masa komplikacji, wyszło zaś losowo i bardzo nieprzemyślane. Dobór drużyn bohaterów jest najsłabszym elementem gry, który potrafi doprowadzić do łez swoją losowością. Jeżeli jednak losowość Wam nie przeszkadza, możecie dodać jedno oczko do oceny końcowej.

Cena: Za tak niedopracowany produkt zdecydowanie za wysoka. Z pewnością nie można powiedzieć, żeby była atrakcyjna.

Dungeon Lords

ok. 180 min.

12+

2-4

Wykonanie

4.0 / 5

Miodność

2.5 / 5

Cena

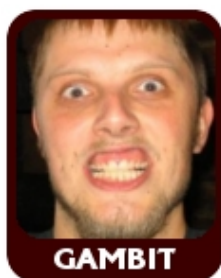
2.5 / 5

179,95zł

REBEL.PL 17
 Centrum gier

Warhammer Invasion

Stary Świat na nowych kartach



GAMBIT

Świat Warhammera to niezwykle ciekawe uniwersum. Można z niego wykrzesać naprawdę dużo. Przekonaliśmy się o tym, grając nie tylko w świetny system RPG czy masę różnych gier komputerowych. Dostaliśmy też naprawdę ciekawe produkcje planszowe.

Jedną z nich jest Warhammer Invasion, który choć jest *de facto* karcianką, to jednak bliżej mu do miana gry planszowej, niż innym karcianym tytułom.

Inna formuła...

Zacznę od tego, że Warhammer Invasion należy do nowej linii gier karcianych, czyli LCG. Skrót ten oznacza Living Card Game i został wymyślony przez Fantasy Flight Games, aby odróżnić ich produkcje w morzu karcianek kolekcjonerskich. Główna różnica między LCG, a CCG (Collectible Card Game – karcianka kolekcjonerska) polega na systemie wydawniczym. Gdy gracz kupował talie podstawowe lub dodatki do gry CCG, to wiedział tylko tyle, że w środku znajdzie określoną liczbę kart i że będą to karty wylosowane z pewnej puli. Karty były podzielone ze względu na częstość występowania, więc na jedne było trafić łatwiej, a innych szukało się tygodniami, kupując kolejne zestawy lub po prostu szukając innego gracza, aby się z nim wymienić.



Formuła LCG eliminuje tę losowość. Każdy zestaw startowy i dodatkowy gry LCG zawiera dokładnie takie same karty. Gracze nie kupują kota w worku, a z góry ustalony zbiór kart. Z jednej strony eliminuje to konieczność nerwowego szukania potrzebnej karty i wydawania masy pieniędzy na kolejne boostery, z drugiej, chcąc mieć nieco więcej lepszych kart, musimy dokupić kolejny zestaw, bo wymieniać się teraz trudniej, wszyscy mają bowiem dokładnie takie same karty. Plusów nowej formuły jest tyle samo, co minusów, ale to temat na inny artykuł. Czas zająć się Inwazją.



WAAAAGGHHHH!!!

Warhammer Invasion to gra dla dwóch graczy. Każdy z nich może poprowadzić do boju jedną z czterech frakcji. Zestaw startowy – tak zwany Core Set – oferuje do wyboru Imperium, Krasnoludy (te dwie frakcje należą do sił Porządku), a także Chaos i Zielonoskórych (frakcje należące do sił Zniszczenia). Jest też kilkanaście kart neutralnych, które służą w tym zestawie do uzupełnienia wybranych talii frakcyjnych. Cel jest prosty: zbudować silną armię i zniszczyć stolicę przeciwnika. Mogłoby się wydawać, że oprócz *settingu* nie znajdziemy tu nic, co odróżniałoby Warhammer Invasion od innych gier karcianych. A jednak.

Należy zwrócić uwagę na jedno nazwisko – Eric Lang. Ten człowiek potrafi robić dziwne rzeczy z elementami gry, których z pozoru poprawić się nie da. Udowodnił to już w dwóch innych tytułach LCG, czyli w Grze o Tron i Zewie Cthulhu.

W Warhammer Invasion Eric pokombinował z podziałem pola gry. Do tej pory byliśmy przyzwyczajeni, że stół, na który gracze zagrywają karty jest jednym wielkim obszarem walki. Lang w Invasion podzielił ten obszar na trzy części. W każdej stolicy wyróżniono obszary Battlefield, Quest i Kingdom (po naszymu Pole Bitwy, Misja oraz Królestwo). Gracz zagrywając kartę, wybiera, do którego pola chce ją wstawić. A żeby nie było łatwo, to zwykle nie ma potem możliwości przeniesienia jej w inne miejsce.

Oczywiście wybór konkretnej strefy, w której umieścimy kartę ma znaczenie. Obszar Królestwa jest powiązany z ilością zasobów, jakimi będziemy dysponowali w każdej rundzie. Siła jednostek tam stacjonujących zwiększa więc liczbę zasobów pobieranych przez nas, co rundę. Więcej zasobów, pozwala na zagranie większej liczby kart. Obszar Misji odpowiada za dociąganie kart, więc siła kart tam wyłożonych zwiększa liczbę kart ciągniętych w każdej rundzie. No i w końcu Pole Bitwy. Tylko

jednostki tam wystawione mogą atakować stolicę przeciwnika. Wojska umiejscowione w pozostałych dwóch obszarach zwiększają tylko możliwości „produkcyjne”, a w momencie ataku mogą bronić swojego kawałka stolicy.



For the Empire...

Podział pola gry na trzy obszary to w zasadzie jedyna poważna różnica między Warhammer Invasion a innymi grami karcianymi. Jedyna, ale niezwykle znacząca. Daje bowiem pole do popisu przy ustalaniu różnych taktyk gry. Można w miarę elastycznie tworzyć strategię oparte na ciągnięciu wielu kart lub gromadzeniu zasobów, aby wyłożyć drogie i potężne jednostki. Oczywiście czynnikiem wpływającym na decyzję o tym, która część Stolicy będzie się bardziej rozbudowywać jest wybór strony konfliktu. Na przykład Chaos lubi ciężkie jednostki,

które sporo kosztują, więc gracz skupi się na sporej liczbie zasobów. Natomiast Zielonoskórzy (pod tą nazwą kryją się siły Orków, Goblinów i tym podobnego paskudztwa) lubują się w zalewaniu przeciwnika hordą jednostek, które są tanie. Gracz, który wybierze tę frakcję, będzie zatem wolał mieć dużo kart na ręce. To jednak tylko stereotypy. Po kilku rozgrywkach każdy sam wypracowuje sobie odpowiednią taktykę, zwłaszcza jeśli z talii złożonej z jednej frakcji przejdzie na talię mieszaną.

Należy również wspomnieć, że o ile lewa i prawa strona stolicy będą przez gracza używane zależnie od przyjętej taktyki, o tyle Pole Bitwy będzie używane zawsze. To stamtąd będą szły niszczycielskie ataki na wroga. Bez jednostek w tym obszarze nie osiągnie się celu gry, jakim jest zniszczenie dwóch dowolnych obszarów w stolicy przeciwnika. Obszar jest zniszczony, gdy zada mu się osiem obrażeń. Nie mówiąc też o tym, że brak jednostek w jakimkolwiek obszarze oznacza podanie go przeciwnikowi na srebrnej tacy. Tego się nie robi.

Zagrajmy...

Sama rozgrywka jest w zasadzie standardowa. Każdy z graczy wykonuje na przemian całą swoją turę złożoną z kilku faz. Jest więc faza pobierania zasobów, następnie dociągania kart, zagrywania kart i w końcu faza bitwy. Jedynym odstępstwem od schematów widzianych w innych tytułach jest właśnie faza bitwy, podczas której gracz atakujący może wysłać do boju tylko jednostki z obszaru Battlefield. Może jednak zaatakować dowolny obszar stolicy przeciwnika. A obrońca może asygnować do powstrzymania nacierających tylko jednostki umieszczone w obszarze wyznaczonym, jako cel ataku. Poza tym mamy tu raczej standardowe zasady znane z innych gier karcianych.

Niewielkie różnice, jakie mogą się pojawić, wynikają ze specyfiki kart występujących w grze i pewnych elementów mechaniki. Na przykład, jak już pisałem, aby zniszczyć obszar należy zadać mu

osiem „ran”, jednak gracz może wzmocnić dowolny obszar swojej stolicy zagrywając kartę z ręki, jako tak zwany „Development”. Płaci jej pełen koszt, jednak wyklada ją koszulką do góry. Karta taka traci swoje normalne właściwości, zyskując nowe. Każdy Development położony na obszarze zwiększa jego „żywołność” o jeden i dodatkowo może mieć wpływ na różne inne karty znajdujące się w grze.



Sama rozgrywka jest dość szybka. Jako że gra się w dwie osoby, nie ma dłużyzn, a tura w miarę szybko przechodzi od jednego gracza do drugiego. Co prawda pierwsze partie, gdy gracze poznają jeszcze karty i niektóre mechanizmy, będą dłuższe, ale bardzo szybko będzie się to skracało.

Kilka rozegranych przeze mnie partii pokazało, że podział pola gry na trzy części wpłynął na element

zwany z angielska *replayability*. Otóż grając taką samą talią, nie zawsze zagramy tak samo. Pomijam już fakt losowości w dociąganiu kart, ale po prostu człowiek próbuje zmieniać styl gry, inaczej rozmieszczając jednostki. I choć są karty, które muszą być umieszczone w określonym obszarze, to jednak nie jest ich aż tak dużo, aby każda gra miała taki sam rozkład kart w poszczególnych dzielnicach stolicy. Jest to o tyle ważne, że w formule LCG o wygranej ma decydować nie zawartość portfela i to, ile kto wydał na karty, a umiejętność złożenia z dostępnych kart talii i sprytnego ich wykorzystania.



Sam grałem kilka razy, zawsze z tą samą osobą po drugiej stronie stołu i żaden z nas nie był znudzony, chociaż zdarzały się partie, podczas których graliśmy dokładnie takimi samymi taliami, jak

chwilę wcześniej. To właśnie trzyczęściowe pole gry dało taki efekt. Choć wiedziałem, że mój przeciwnik wyłoży tego samego bohatera, to jednak nie wiedziałem gdzie i to stanowiło wielką różnicę.

Niechaj Stary Świat spłonie...

Warhammer Invasion to dobra gra. Co prawda w moim prywatnym rankingu nie przebija karcianego GoT'a, jednak mam zamiar w nią dalej inwestować. A jest w co. Ukazały się już trzy pierwsze czterdziestokartowe dodatki, a za pasem duże rozszerzenie, wprowadzające dwie nowe rasy: Wysokie Elfy i Ciemne Elfy. Dzięki temu, że jest to LCG, a ja gram dla przyjemności, nie muszę kupować tony boosterów. Wystarczy mi po jednym egzemplarzu każdego Battle Packa.

Istotne jest również to, że za przeciętne, jak na produkcję FFG, pieniądze, bo około sto dwadzieścia złotych dostaję bardzo dobrze wykonany produkt. Co prawda samo logo FFG świadczy już o tym, że w pudełku nie znajdziemy kiepsko wykonanych elementów. I tak jest w istocie. Porządnie wykonane

karty, z ładnymi i estetycznymi grafikami, aż proszą się, żeby je wziąć do ręki i zacząć grać. Żetony i karty stolic wykonano z dość grubej tektury. Znajdziemy tu także obszerną, kolorową instrukcję.

Polecam ten tytuł wszystkim tym, którzy chcą rozerwać się przy ciekawej karciance. A dla miłośników talentu Erica Langa jest to pozycja z cyklu „a must have”.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Logo Fantasy Flight Games mówi samo za siebie. Nie ma tu miejsca na fuszerkę. Z drugiej strony, jest to jednak karcianka, więc nie ma też miejsca na szaleństwa i rzucanie na kolana. Karty są naprawdę porządne, a grafiki mogą się podobać, choć to pewnie kwestia gustu.

Miodność: Gra jeszcze mi się nie znudziła, choć gram ciągle Core Setem i z tym samym znajomym (jemu też się nie znudziła). Podział pola gry działa cuda i każda partia zaskakuje nowymi rozwiązaniami u przeciwnika.

Cena: Sto dwadzieścia złotych to ani dużo, ani mało. Z jednej strony przekroczona zostaje „magiczna bariera setki”, z drugiej dostajemy niezły merytorycznie i pod względem wykonania produkt.

Warhammer: Invasion

**15-30 min.**

**12+**

**2**



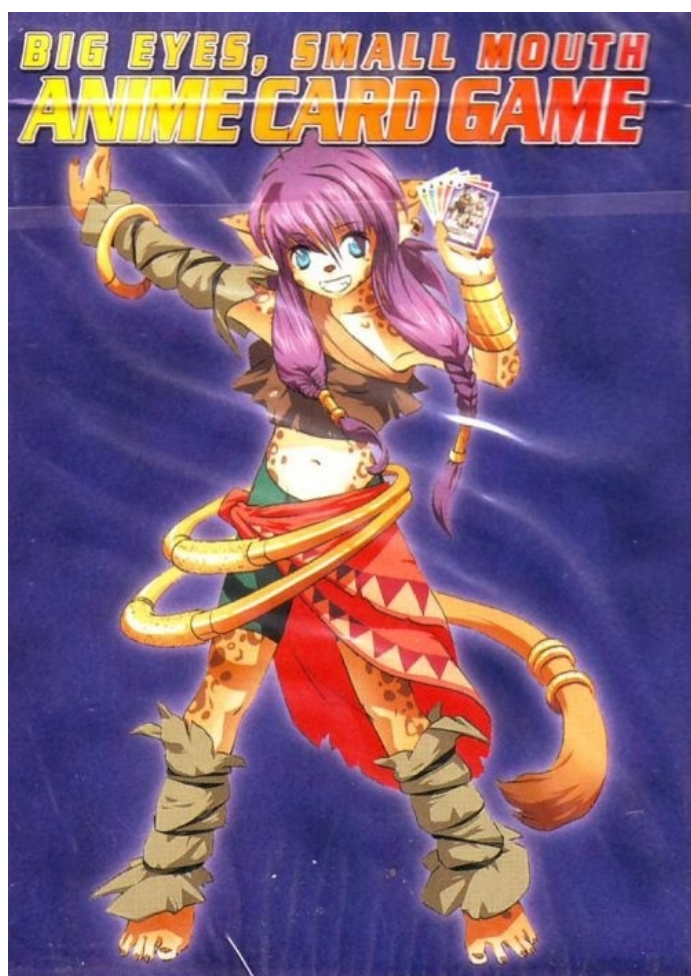
Wykonanie
4.0_{/5}

Miodność
4.5_{/5}

Cena
3.5_{/5}
119,95zł

Big Eyes, Small Mouth Anima Card Game

Kierki z Dużymi Oczami



DE99IAL

Środowisko fanów mangi i anime jest specyficzne. Nie wiem dlaczego i właściwie nie dociekam czy to tematyka przyciąga określony typ osób, czy raczej to ona wpływa na nie i je zmienia. W każdym razie są

one obecne i to w wystarczająco dużej liczbie, aby kierować konkretnie do nich sporą grupę produktów z różnych gałęzi, że tak powiem, przemysłu.

Rynek gier karcianych (i planszowych) także podlega tym prawom i nie jest tutaj wyjątkiem. Big Eyes, Small Mouth Anime Card Game to przykład produktu przeznaczonego dla fanów mangi. Tematyką nawiązuje on do gry fabularnej o tym samym tytule, ale ponieważ jest mi ona zupełnie obca, nie wiem jak silne są owe powiązania.

Pytania brzmią – czy gra adresowana jest li tylko do fanów mangi i anime oraz czy nadaje się również dla innych odbiorców?

Wykonanie

BESMACG składa się z 55 przyzwoicie wykonanych kart, zapakowanych w typowe tekturowe pudełko, opatrzonych średnimi grafikami, stylizowanymi oczywiście na mangę i anime (a ponieważ grafiki są w pełnym kolorze, to raczej na anime). Instrukcja to oczywiście kartka formatu A4, zadrukowana z obu stron.

Pierwsze wrażenie jest nijakie. Tak samo człowiek się czuje, otwierając zwykłą talię kart zakupioną w kiosku – ot, karty.

Tło fabularne

Wiadomo, że jeśli coś nawiązuje tematyką do japońskiego komiksu i japońskiego filmu animowanego, musi posiadać jakieś tło fabularne. W BESMACG fabuła jest iście... naciągana.

Każdy z Graczy wciela się w przemytnika, który nabrał ochoty na urlop. Niestety tak się złożyło, że zanim ta decyzja zapadła, nadepnął on na odciski kilku Ważnym i Groźnym Osobom lub Organizacjom. Tak się niefortunnie (a może fortunnie?) stało, że wszyscy przemytnicy narazili się dokładnie tym samym podmiotom. Podmioty owe – celem odpłacenia za takie zachowanie – wysyłają w pościg Łowców Nagród.

I teraz, głowa w tym każdego przemytnika, aby Łowcy zainteresowali się jego „kolegami po fachu”.

Naciągane, prawda? I to jak cholewa.

Pamiętajmy jednak, że fabuła w każdej grze jest jedynie pretekstem do rozgrywki (no, może nie w każdej) i jeśli zabawa jest przednia, to nie ma ona i tak większego znaczenia.



Mechanika

Gra przeznaczona jest dla od trzech do sześciu osób w wieku powyżej 10 lat. Na początek należy wybrać rozdającego – w tym celu każdy z graczy przekłada stos kart, a ten, który trafi na najniższą kartę, dostaje tę chlubną rolę.

Następny krok to oczywiście rozdanie kart – ich liczba uzależniona jest od ilości graczy i przy trzech każdemu trafia się po 17 kart, a przy sześciu już tylko 8 (stany pośrednie to 12 i 10 kart). Resztę kart odkłada się na bok, a po obejrzeniu kart na rękę rozdający decyduje, który ze światów będzie pełnił rolę Pierwszego. Musicie wiedzieć, że światów jest pięć – Bazaroth (takie piekielko zasiedlone przez demony), Cathedral (bardzo kojarzy mi się z Imperium Człowieka z 40tki – tylko bez tych

czaszek i *sacrum* Imperatora), Earth (nasza planetka, będąca jednocześnie węzłem podróży, na Ziemi znajdują się bowiem wrota do wszystkich innych światów), Ikaris (klasyczny świat fantasy: magia, miecze, smoki i księżniczki) oraz Imago (coś jak nasza Ziemia, ale o dużo wyższym stopniu zaawansowania technologicznego). Ten ostatni świat nigdy nie może pełnić roli Pierwszego (instrukcja nie wyjaśnia jednak dlaczego). Każdy Łowca Nagród pochodzi z jednego z tych światów (odróżnione są one od siebie kolorami tła kart – czerwony dla demonów, niebieski dla Imperium, zielony dla Ziemi, pomarańczowy dla mieczomagowców oraz fioletowy dla „nas, tylko bardziej”). Każdy też pracuje dla innej organizacji/osoby (tak, chodzi o tych złych) oraz ma przypisaną liczbę od 1 do 7 (łowcy z Imago) i od 1 do 12 (z pozostałych światów) oraz posiada pewną wartość punktową.

Następnie każdy gracz wybiera trzy karty i przekazuje je osobie znajdującej się po jego lewej stronie. Rozdający ogląda trzy pierwsze karty ze Stosu Rezerwowego i może wymienić jedną z nich na dowolną swoją. Potem tasuje stos i możemy przystąpić do gry.

Zaczyna ją oczywiście rozdający. Wykłada pierwszą kartę (dowolną, ale nie należącą do Pierwszego Świata), a następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykłada jedną ze swoich kart w taki sposób, aby pasowała ona kolorem do tej pierwszej (niektóre karty mają specjalne zdolności, które wciela się w odpowiednim momencie). Jeśli gracz nie ma karty odpowiedniego koloru, może rzucić dowolną inną. Kiedy każdy wyłoży już swoją kartę, rozpatruje się ich wartość – gracz, który rzucił najwyższą, zgarnia pulę i kładzie ją przed sobą koszulkami do góry – nazywa się to Stosem Przeciwników. Inni uczestnicy zabawy nie mogą przeglądać Stosów Przeciwników (cudzych czy własnych) – chyba, że zasady specjalne mówią inaczej.

Gracz, który zgarnął pulę, wykłada teraz pierwszą kartę. Należy pamiętać, że karta nie może pochodzić ze świata Pierwszego – chyba, że jakiś najemnik z tego uniwersum trafił już do czyjegoś Stosu Przeciwników. I tak aż do wyczerpania wszystkich

kart na rękach wszystkich graczy. Kiedy to nastąpi, należy podliczyć punkty ze Stosów Przeciwników (trzeba zwrócić uwagę na zasady specjalne kart oraz pamiętać o tym, że karty z Pierwszego Świata warte są jeden punkt więcej). Zapisujemy wyniki i przechodzimy do kolejnego Rozdania - wygląda ono niemalże identycznie jak pierwsze, z tymi różnicami, że rozdającym zostaje następna osoba po lewej, a trzy karty przekazuje się drugiej osobie od lewej (przeskakujemy pierwszą i dajemy je następnej). Z każdym rozdaniem przekazujemy karty osobie dalszej, aż do chwili, kiedy trafiamy na siebie - wtedy następuje ostatnie rozdanie, w którym kart się nie oddaje.

Po zakończeniu ostatniego rozdania pozostaje podliczyć zgromadzone punkty i wyłonić zwycięzcę. Wygrywa osoba, która zgromadziła najmniejszą liczbę punktów.

Zaraz, zaraz... skąd ja to znam?

Być może niektórzy już wiedzą, co mam na myśli. Tak, to nic innego, jak stara dobra gra karciana o nazwie Kierki (tudzież ze staropolska Chapanka). Oczywiście dodano inną oprawę, zasady specjalne i tak dalej, ale rdzeń pozostał ten sam.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Nic ciekawego. Ot, talia kart, co prawda opatrzona grafikami, ale bardzo średnimi. Całość w ogóle nie wywołuje emocji. Z jednej strony to źle, bo przecież oprawa ma wzbudzać zainteresowanie, ale z drugiej dobrze, ponieważ przynajmniej nie odpycha.

Miodność: Zupełna porażka. Niepotrzebnie skomplikowane reguły, słabe tło fabularne, zupełnie oderwane od gry (wymyślone na siłę, bądźmy szczerzy) i nudna rozgrywka. Fani Kierek mogą spokojnie się tym tytułem zainteresować i dla nich ocena jest wyższa o przynajmniej jedno oczko. Fani mangi i anime raczej nie zrekomensują sobie tych wad oprawą.

Cena: Teoretycznie normalna, jakkolwiek biorąc pod uwagę fakt, że w kiosku zwykłą talię kart (do Kierek) można kupić o wiele taniej, okazuje się ona zupełną pomyłką.

Podsumowanie

Odpowiadając na pytania postawione na początku - czy gra adresowana jest li tylko do fanów mangi i anime? Nie. Czy nadaje się także dla innych odbiorców? Tak, ale nie warto się nią interesować.

Powiedzmy sobie szczerze - nie każdy lubi Kierki. A jeśli ich nie lubisz, to reguły Big Eyes, Small Mouth Anime Card Game - które zostały niepotrzebnie zagmatwane - na pewno do Ciebie nie trafią. A jeśli lubisz Kierki, to graj w Kierki. No, chyba że jesteś zdeklarowanym maniakiem wszystkiego, co związane z mangą i anime - wtedy możesz sobie kupić talię w celach kolekcjonerskich. Pytanie jednak czy warto.

Na koniec dodam, że mam nadzieję, iż jest to po prostu nieudany produkt „podpięty” pod dosyć popularnego eRPeGa, a nie jego wierna adaptacja.

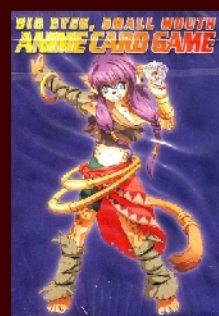


Big Eyes, Small Mouth

 ok. 60 min.

 10+

 3-6



Wykonanie

2.0/5

Miodność

1.0/5

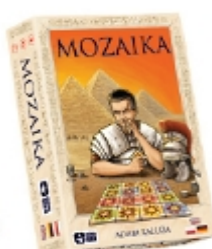
Cena

1.5/5

35,00zł



Gry planszowe i karciane



RPG



REKLAMA

Kolekcyjnerska Gra Karciana

www.kuzniagier.pl/sklep

Hands Up Rączki, rączki Hans!



Hands Up to gra towarzyska, w której gracze reagują na odsłaniane kolejno karty z narysowanymi na nich gestami. Ich zadaniem jest jak najszybciej ułożyć dłonie w podany na karcie sposób. Najwolniejsza osoba dostaje odsłoniętą kartę, a ten, kto pod koniec gry ma ich najmniej, wygrywa. W grze dla utrudnienia pojawiają się też niemożliwe do wykonania układy, wtedy należy ułożyć ręce w specjalny, podany w instrukcji sposób. Całość, zawierająca 59 kart (w tym pięć kart z instrukcjami w różnych językach) mieści się w niewielkim opakowaniu. Proste zasady i niewielki rozmiar sugerują, że to świetna gra na każdą imprezę. Nic bardziej mylnego.

Pierwsze, co razi w tej grze, to jej pudełko. Wykonane z cienkiego kartonu, jest nietrwałe i ma

szansę rozpaść się już po dwóch-trzech grach. Najgorsza jest jednak grafika, przedstawiająca grupkę pięciu osób grających w Hands Up. Powiem szczerze – jest okropna. Nie wiem czy zamiarem grafika była karykatura, czy też chciał zabrać nas we wspaniały świat kiczu niespełnionych designerów lat 70-tych, ale jego praca z pewnością odstraszy wielu potencjalnych graczy. Czary goryczy dopełnia fakt, że identyczną grafiką, tym razem jednak w białobłękitnym wydaniu, zilustrowany jest grzbiet każdej z kart. A to właśnie grzbiety kart widzimy w grze najczęściej.



Karty także pozostawiają wiele do życzenia. Nie są olbrzymie (ok. 9x9 cm), a biorąc pod uwagę, że podzielone są na cztery części (każda część prezentuje ten sam gest, obrócony o 90 stopni tak, aby każdy z graczy mógł go dobrze widzieć), stają się mało czytelne. W konsekwencji przy grze na więcej niż cztery osoby gracze mogą mieć problem z dojrzeniem, jak dokładnie układają się dłonie na odsłanianej karcie. Sam materiał, z którego są wykonane, także nie grzeszy wytrzymałością.

Lepiej jest na szczęście z samymi wizerunkami dłoni. Są zrobione starannie, a tło każdej z czterech części na karcie jest dobrze dobrane kolorystycznie. Co ciekawe, karty nie powtarzają się – twórcom udało się znaleźć 53 różne ułożenia dłoni, dzięki czemu rozgrywka nie jest monotonna. Niestety, często są one bliźniaczo do siebie podobne i opierają

się na wariantach kilku podstawowych schematów.

Problemy pojawiają się też w zasadach. Rola arbitra, rozstrzygającego, który z pozostałych graczy najwolniej ułożył dłonie, jest bardzo niewdzięczna. Łatwo o posądzenie o faworyzowanie któregoś z graczy, sam arbiter zresztą może mieć często spory problem z ustaleniem werdyktu. To on odsłania kolejne karty, co również może być źródłem nieporozumień – w końcu ktoś i tak szybciej niż inni ujrzy kartonik. Niemożliwa jest też gra na dwie osoby, jak sugeruje opakowanie i instrukcja, brakuje bowiem arbitra. Zasady można jakoś modyfikować, ale przecież nie po to kupujemy grę, aby wymyślać do niej nowe reguły.

Co więcej, całościowy odbiór tej gry i problemy z zasadami sprawiają, że podczas rozgrywki robi się tak jakoś... głupio, a pokazywanie jak najszybciej kolejnych gestów staje się niemalże krępujące. Gra nie stwarza atmosfery dobrej zabawy i daleko jej do innych gier tego gatunku. Mam tylko nadzieję, że pokazując moim znajomym Hands Up, nie zraziłem niektórych do grupy tzw. *party-games*. Na koniec dodam, że gry tej nie polecam nawet mimo relatywnie niskiej ceny – za niewiele więcej możemy sięgnąć po sprawdzone, świetne tytuły, jak chociażby recenzowane w 27 numerze Rebel Timesa Palce w pralce.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Hands up nie zachwyca wykonaniem. O ile jeszcze wierzchnie strony kart są estetyczne, o tyle zarówno ich spód, jak i zawierające tę samą grafikę pudełko odstręcza. Rysunek jest brzydki i wygląda, jak wykonany trzy dekady temu, co zniechęciło wielu moich znajomych do zapoznania się z grą.

Miodność: Samej rozgrywce także sporo brakuje. Dwuosobowa zabawa jest prawie niemożliwa, a przy większej liczbie osób trudno jest ustalić, kto był ostatni. Już po kilku turach gra nuży, choć arbitrowi i tak nie raz dostanie się za „niesprawiedliwy” werdykt.

Cena: Cena jest w porządku, ale np. Palce w Pralce kosztują tylko 10 zł więcej, a z pewnością dostarczą Wam lepszej zabawy i wniosą więcej śmiechu w spotkanie niż Hands Up. Tym samym nawet ta uczciwa cena nie zachęca do zakupu.

Hands Up



15-20
min.



6+



2-8



Wykonanie

1.5
/5

Miodność

1.5
/5

Cena

3.0
/5

34,95zł

Kazaam Dice 32k6 homunkulusów



Kazaam nie wzbudziło we mnie większych emocji. Zapewne miał w tym spory udział fakt, że gra sprawiała wrażenie skierowanej raczej do młodszego odbiorcy (jej tematem było kompletowanie magicznych stworków - homunkulusów). Do Kazaam Dice podchodziłem sceptycznie, spodziewając się, że dołączy do mojej osobistej listy gier spod znaku „grałem, ale zapomniałem”. Okazało się jednak, że poza oprawą graficzną niewiele te tytuły łączą.

Pierwsze wrażenie nie jest olśniewające. Pudełko z Kazaam Dice mieści składaną z czterech puzzli, niezbyt dużą planszę, trzydzieści dwie kostki homunkulusów i kilka dodatkowych żetonów. Napisałem „kostki homunkulusów”, ale tak naprawdę mowa tu o trzydziestu dwóch k6, których wszystkie ścianki to blanki. Ilustracje magicznych chowańców trzeba na te blanki nakleić własnoręcznie, zgodnie ze schematem zamieszczonym w instrukcji. Wprawiło mnie to w pewną konsternację, ale ostatecznie nie jest z tym zbyt dużo roboty, zwłaszcza, jeżeli zebraliśmy się do gry w cztery osoby (taka jest maksymalna liczba graczy).

Tematem Kazaam Dice są zmagania młodych alchemików, uczniów Mistrza Ambrosiusa. Każdy z nich stara się dotrzeć do swojego ulubionego składnika, wysyłając po niego tworzone przez siebie homunkulusy. W grze reprezentuje to układanie na planszy (czyli w laboratorium) wspomnianych kostek magicznych chowańców. Kostki stykające się bokami (ale nie takie, które stykają się narożnikami) tworzą linię - gra kończy się w momencie, gdy któryś z graczy ułoży linię od swojego alchemika (umieszczonego w narożniku planszy) do jego ulubionego składnika.

Oczywiście na układaniu homunkulusów na planszy gra się nie kończy. Przeciwnie - jest to dopiero punkt wyjścia dla właściwej zabawy, jaką staje się przewracanie kości homunkulusów i psucie budowanych przez przeciwników linii. W swojej rundzie gracz rzuca dwoma kośćmi z tych, które pozostają jeszcze poza planszą. Najczęstszym wynikiem są dwa różne homunkulusy. Poszukujemy na planszy pól z takimi właśnie homunkulusami lub kości, które akurat jednego z wylosowanych przez nas chowańców mają u góry. I teraz albo kładziemy kość na puste pole, albo przewracamy odpowiadającą jej kość na planszy. W efekcie plansza do Kazaam Dice stale się zmienia, zmuszając nas do skupienia uwagi i wyszukiwania okazji do zbudowania korzystnych linii

prowadzących ku zwycięstwu lub pozwalających zebrać leżące na planszy składniki inne niż nasz ulubiony.

Na tym jednak nie koniec. Kiedy w naszej rundzie wypadnie nam dublet, możemy dodatkowo zablokować część pól – przedstawiając na nie wędrującego po laboratorium Mistrza Ambrosiusa lub zamykając jedne z laboratoryjnych drzwi pomiędzy polami. Niektóre pola są też oznaczone, jako płonące lub zatopione i przewrócenie na nich kości z niewłaściwym homunkulusem kończy się usunięciem go z planszy.



Wszystko to składa się na rozgrywkę szybką i emocjonującą. Bardzo podobał mi się balans pomiędzy losowością (rzuty kośćmi) a myśleniem taktycznym (dołożyć czy przewrócić kość? Gdzie albo którą?). Trzeba tu zaznaczyć, że im więcej graczy, tym rozgrywka jest bardziej dynamiczna i... krótsza. Na odwrocie pudełka czytamy, że partia trwa od kwadransa do dwudziestu minut, co czyni z

Kazaam Dice udany przerwany pomiędzy większymi tytułami.

Grywalność jest więc więcej niż zadowalająca, lecz co z wykonaniem? Niestety, nowe Kazaam nie należy do gier najpiękniejszych. Podobnie jak poprzednim razem, ilustratorem gry jest Radosław Gruszczyński, którego, jako miłośnik gier fabularnych, kojarzę przede wszystkim z ilustracjami artykułów w czasopiśmie Portal. O ile jednak zazwyczaj podobały mi się jego czarno-białe prace, o tyle kolorowe homunkulusy i młodzi alchemicy nie przypadły mi raczej do gustu. Moim zdaniem brakuje im lekkości, co odbija się negatywnie na czytelności planszy w trakcie rozgrywki. Niby koncepcyjnie wszystko do siebie pasuje, ale ostatnie, co powiedziałbym o planszy to, że jest ona przejrysta.

Jeżeli już jesteśmy przy planszy, to mogłaby być ona również nieco większa. I tak mieściłaby się do pudełka, a może uniknęlibyśmy sytuacji, gdy magiczny składnik przykrywa całkowicie pole z rysunkiem homunkulusa i trzeba go podnieść, by sprawdzić, którego z naszych milusińskich trzeba nań położyć, aby go zdobyć. Drobną niedogodność, ale drażniącą. Większy rozmiar sprawiłby też, że przy maksymalnej ilości graczy nie trzeba byłoby się tak gnieździć nad planszą. Osobiście inaczej oznaczyłbym pola płonące i zalane – obecnie ów fakt obrazują dość szkaradne kleksy. Nie wiem też, co szkodziło przy rysunku danego alchemika dołożyć jego ulubiony składnik, żeby w pierwszej partii nie trzeba było patrzeć do instrukcji.

Co do instrukcji, to jest ona dość krótka – minimum reguł plus ilustrujące je obrazki. Jeżeli o mnie chodzi, to tego tekstu mogłoby być więcej. Jest na

niego miejsce, a oszczędziłoby mi to zastanawiania się czy ulubiony składnik mojego alchemika nie zostanie położony na polu planszy z jego symbolem i dlaczego nie może się tak stać... Podczas pierwszych rozgrywek pojawiło się kilka pytań, na które w instrukcji nie było odpowiedzi – np. czy można wycofać ruch, jeżeli pomyliliśmy się i niebacznie na zatopione pole przewróciliśmy kość z homunkulusem, który nie potrafi pływać.

Jako gra Kazaam jest całkiem zgrabnym tytułem. Stale zmieniające postać homunkulusy kojarzyły mi się z oglądanym dawno temu filmem Critters i tytułowymi futrzakami z piekła rodem. Mistrz Ambrosius wędruje po laboratorium i zamyka drzwi – wszystko to fajnie zgrywa się z tematem tej planszówki. Do tego jeszcze nasze linie z homunkulusów szybko łączą się z liniami pozostałych graczy: możemy je wykorzystać, aby dotrzeć do swojego ulubionego składnika i końca gry. Ot, takie magiczne szpiegostwo technologiczne.

O Kazaam Dice mógłbym rzec – brzydkie kaczątko. Pod niedoskonałym wykonaniem kryje się bardzo fajna gra. Reguły są proste, a rozgrywka wciągająca. Niewykluczone, że na najbliższym konwencie w miejsce nieśmiertelnej Jengi zaproponuję właśnie nową pozycję wydawnictwa Wolf Fang.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Oprawa to niestety słaba strona Kazaam Dice. Gra nie jest ani specjalnie piękna, ani specjalnie przejrzysta.

Miodność: Proste reguły, dobra zabawa, czyli coś, co cechuje każdą udaną grę planszową. Szczególnie spodobał mi się patent z przetaczaniem kości.

Cena: Biorąc pod uwagę zupełnie przeciętne walory produkcyjne, uważam, że Kazaam Dice jest odrobinę za droga. Szkoda, ponieważ zawęży to ilość potencjalnych odbiorców dla ogólnie udanego produktu.

Kazaam Dice



15-20
min.



6+



2-4



Wykonanie

2.0/5

Miodność

4.0/5

Cena

2.0/5

69,95zł



Pnacza Doniczkowe Cthulhu



Darmowe gry tzw. „domowych twórców”, to bardzo interesujący i coraz bardziej dynamiczny segment rynku gier planszowy. W dobie Internetu można bowiem szybko i łatwo podzielić się swoim dziełem z całym światem. Czasami żałuję wręcz, że w czasach, gdy sam bawiłem się w wymyślanie gier planszowych nie było takiej możliwości, choć z drugiej strony nie uważam, żeby

to, co tworzyłem nadawało się do publikacji. W czasach globalizacji świat rządzi się jednak swoimi prawami, a sama Sieć przypomina niekiedy jeden wielki śmietnik. Amatorskie gry planszowe nie są tutaj żadnym wyjątkiem, ponieważ jeśli można wrzucić do sieci wszystko, to wrzuca się wszystko, bez żadnej selekcji czy najmniejszego nawet śladu samokrytyki. Znalezienie w tym bajorze czegoś, co byłoby warte uwagi staje się z roku na rok coraz trudniejsze, ale nadal nie przestaję szukać i średnio raz na miesiąc, zapoznaje się z jakimś dziełem młodego twórcy. Dlatego też, gdy usłyszałem o Pnaczach, projekcie autorstwa Mateusza Pitulskiego, postanowiłem dać im szansę i zobaczyć, co z tego wyniknie.

Formuła „ściągnij i wydrukuj” ma swoje dobre i złe strony. Z pewnością fajne jest w niej to, że dostajemy grę w cenie tuszu, który zużyjemy na jej wydrukowanie, co przy rynkowych produkcjach za średnio kilkadziesiąt złotych jest jakąś alternatywą dla wiecznie przeciążonego portfela. Z tą formułą związany jest jednak jej największy minus, mianowicie słaba jakość elementów, gro pracy przy ich wycinaniu, sklejanu i tak dalej. Jako że planszówkowo wychowałem się głównie na grach Encore, Sfery i Dragona, nie mam z tym większych problemów, nawet zakręciła mi się w oku łezka, ale nie oszukujmy się – współczesny odbiorca może się bardzo szybko sfrustrować i dać sobie z tym wszystkim spokój. Dlatego też im prostsza, mniejsza gra, tym lepiej dla niej, nie przeraża bowiem setkami elementów. Moim zdaniem Pnacza łapią się gdzieś po środku skali wielkości i przy odrobinie dobrej woli oraz godzinie pracy jesteśmy w stanie przygotować je do gry. Oczywiście graficznie nie doświadczymy tu jakiegoś Eldorado, ale poszczególne elementy są na tyle czytelne, że nie będą przeszkadzały nam w zabawie. Jeśli chodzi o formułę „ściągnij i wydrukuj”, nie oczekiwałem zresztą niczego więcej. Pytanie tylko czy warto w Pnacza w ogóle zagrać?

Temat gry to pewnego rodzaju standard. Ile to już razy prowadziłem zoo, poszukiwałem złota,

płynąłem gdzieś kajakiem i tak dalej, i tak dalej. Teraz dane mi było wcielić się w znudzonego ogrodnika, który postanowił pobawić się „małym chemikiem” w zapomnianej przez Boga szklarni i wyhodował sobie zmutowane pnącze. Jako fan Lovecrafta zawsze chciałem wyhodować sobie Przedwiecznego w domu, więc dorobiłem sobie do gry własną ideologię, która umilała mi zabawę, ale powiedzmy sobie szczerze – temat Pnączy nie jest niczym oryginalnym i po dwóch-trzech partiach nie zwracamy już nawet na niego uwagi: równie dobrze moglibyśmy układać płytki chodnikowe znudzonym robotem, z petem przyklejonym do warg i niczego by to nie zmieniło.

poszczególnych pól na planszy lub wykonywanie specjalnych czynności, takich jak chociażby przebiecie pnącza przeciwnika własnym lub przeniesienie go na wyższą kondygnację (plansza do gry jest dwupoziomowa i nasze pnącza mogą śmigać sobie po dachu szklarni). Zapewne w tym momencie zarysowała wam się wizja nudnej gry, polegającej na umieszczaniu na planszy kolejnych żetonów naszego pnącza i punktowaniu szybciej od przeciwnika. Na szczęście autor gry dorzucił nam pewne mechanizmy, które ożywiają całość rozgrywki. Mowa tu przede wszystkim o dwóch zestawach żetonów, jakie możemy wybrać na początku naszej tury – w pierwszym z nich znajdują się tylko nasze żetony (cztery), drugi wymieszany jest pół na pół z żetonami przeciwnika. Tak,



Przejdźmy zatem do *clou* tego tytułu, czyli jego mechaniki i zobaczmy, jak sprawdza się ona w praniu. Cel gry jest banalny – osiągnąć szybciej niż przeciwnik pułap punktowy. Punkty zdobywamy zaś za zajmowanie naszym pnączem

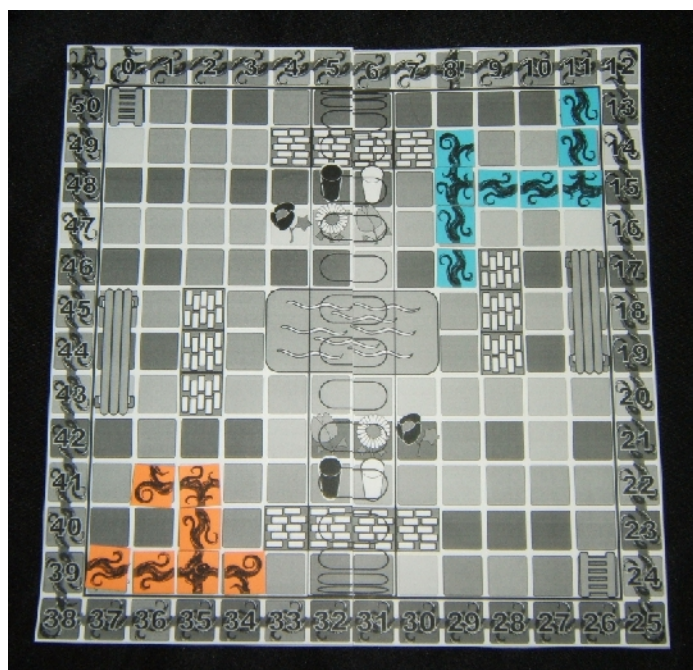
zgodliście, możemy ingerować w rozbudowę pnącza drugiego gracza. I tak, zgodliście, to jedyna interakcja w tej grze. Żetonów mamy zatem cztery, akcji do wykonania trzy, a oprócz wykładania żetonów (jeden żeton – jedna akcja) możemy zrobić jeszcze dwa manewry – wyłożyć na planszę kamień lub go przesunąć (jedna akcja; kamień służy do „zaklepania” sobie pola) lub zdjąć kamień przeciwnika (dwie akcje). Dla mnie osobiście kamień dodany został nieco na siłę i w zasadzie ja i moi gracze wykorzystywaliśmy go tylko w przypadku dwóch pól, które dawały trzy i pięć punktów (najwyższe wartości). Dodatkowo, jeśli podczas tury wykładamy

tylko żetony, to otrzymujemy możliwość dołożenia czwartego, więc, jak dla mnie, kamień mógłby spokojnie wylecieć, a gra nic by na tym nie straciła.

Cała rozgrywka polega zatem na dokładaniu kolejnych żetonów i punktowaniu za kolejne pola.

Rebel Times

9



Pnącza



Wykonanie

2.0

Miodność

3.0

Cena

3.0

Komentarz do oceny

Wykonanie: W zasadzie takie, jakie sami chcecie. Mogę zatem ocenić jedynie szatę graficzną (przeciętna, ale czytelna), wszystko inne zależy bowiem od waszych drukarek i jakości wydruku.

Miodność: Prosta, szybka gra z ciekawym elementem interakcyjnym. Nic dodać, nic ująć.

Cena: Tutaj mogę ocenić, co najwyżej nakład pracy w stosunku do grywalności. Moim zdaniem warto dać Pnączom szansę i zagrać.

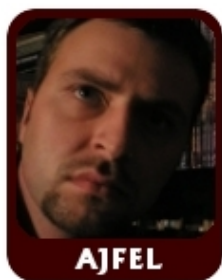
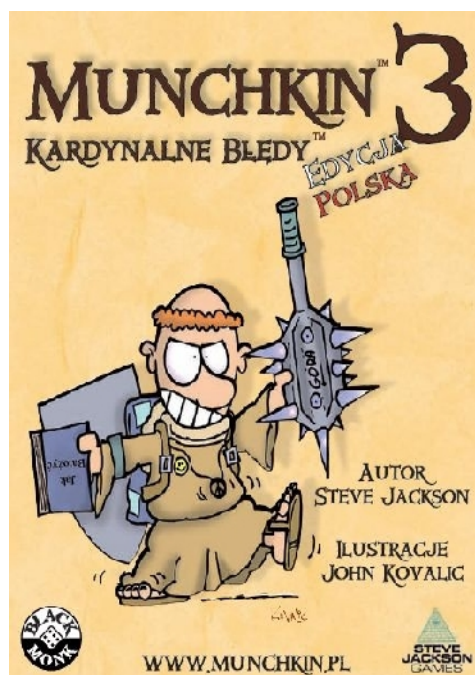


NADCHODZI...
NOWA POLSKA GRA FABULARNA
ROBOTICA

OFICJALNA STRONA GRY
WWW.ROBOTICARPG.PL



Munchkin 3: Kardynalne Błędy Talizman z Magdą i Mieciem



Munchkin to ikona karcianych party-games. Pierwszy produkt serii wydany został przez Steve Jackson Games dziewięć lat temu i błyskawicznie zyskał ogromną popularność. Zaraz potem pojawiły się kolejne dodatki i alternatywne zestawy podstawowe, które można było ze sobą łączyć, rozmaite munchkinowe gadżety, specjalne edycje, a nawet gra planszowa. Dzisiaj trudno już oszacować, ile produktów liczy ta seria.

Kiedy dwa lata temu dotarła do mnie wieść o polskiej edycji Munchkina, mój entuzjazm był

umiarkowany. Z jednej strony ogromna radość, że ta wypełniona po brzegi humorem gra będzie dostępna po polsku, z drugiej strony wiele obaw. Jaka będzie jakość tłumaczenia, czy nie zabraknie dodatków i wreszcie: czy nie jest to już zbyt przebrzmiały hit, aby odnieść sukces? Dzisiaj dochodzę do wniosku, że moje obawy były bezpodstawne. Polska edycja przerosła moje najśmielsze oczekiwania: jest świetnie przetłumaczona, zawiera unikalne „polskie karty”, a jeżeli chodzi o dodatki, to dzisiaj mam przyjemność zaprezentować już trzeci.

Munchkin 3: Kardynalne Błędy to rozszerzenie bardzo podobne do poprzedniego (Munchkin 2: Wielosieczny Topór). Wydane zostało identycznie: 110 nowych kart w niewielkim pudełku. Bez śrubujących cenę gadżetów, nowych zasad, komplikacji rozgrywek - po prostu wtasowujemy nowe karty do odpowiednich talii i od razu możemy cieszyć się atrakcyjniejszą, bo bardziej urozmaiconą grą.

Podobnie jak poprzedni dodatek, Kardynalne Błędy zawierają świetnie wykonane, kolorowe karty, które odróżniają się wyraźnie od tych z zestawu podstawowego. Wspominałem już o tym w poprzedniej recenzji, tutaj jednak powtórzę, że ta różnica w barwie koszulek nie ma żadnego negatywnego wpływu na przebieg rozgrywki. Warto też na marginesie dodać, że wydawca zapowiedział już wydanie nowego, rozszerzonego zestawu podstawowego, w którym jakość kart będzie równie wysoka, jak w dodatkach i o wspomnianych różnicach można będzie zapomnieć. Na szczęście pomyślano o posiadaczach „starej wersji”, wprowadzając „Program Wymiany Podstawek” (można oddać stary zestaw i nabyć nowy w atrakcyjnej cenie).

Wróćmy jednak do Kardynalnych Błędów. Na jakości wydania podobieństwa do poprzedniego rozszerzenia się nie kończą. Porównywalna jest także zawartość. Dzięki temu produktowi nasze talie

do gry zostają solidnie wzbogacone o zabawny repertuar nowych potworów, skarbów, klątw i innych kart, tradycyjnie świetnie zilustrowanych przez Johna Kovalica. Od strony mechanicznej gra się nie zmienia, jeśli nie liczyć nowej rasy i klasy (za sprawą Munchkina 3 w rozgrywkach pojawiła się rasa gnomów i klasa barda). Tradycyjnie nie mogło zabraknąć specjalnie przygotowanych, typowo polskich kart, jak „Wielka Orkiestra Potwornej Mocy”, „Janosik” czy „Talizman z Magią i Mieciami”, której nazwa spodobała mi się tak bardzo, że postanowiłem zatytułować nią niniejszy tekst.

Jak oceniam ten produkt? Nie będę na siłę szukał wad czy niedociągnięć. 110 kart stanowi bardzo istotne urozmaicenie, a w przypadku Munchkina tego typu rozszerzenia są niezbędne, aby gra nie stała się nudna. Taka już natura tej gry – im więcej nowych, zwariowanych kart, tym lepiej. Gdybym musiał wybierać: Wielosieczny Topór lub Kardynalne Błędy, uznałbym że bardziej ożywia rozgrywkę wcześniejszy dodatek. Jest bardziej zabawny, zakrecony i zwariowany. Nie zmienia to jednak faktu, że Munchkin 3 trzyma wysoki poziom i na pewno nie jest wtórny. Uważam, że warto wzbogacić nim swoje talie. Jeśli masz wyłącznie podstawowy zestaw i chcesz nabyć jeden dodatek, sięgnij po Munchkina 2. Jeśli jednak masz wszystkie wcześniejsze produkty polskiej edycji i rozważasz

urozmaicenie rozgrywek Kardynalnymi Błędami, to zdecydowanie warto!

Dziękujemy wydawnictwu Q-Workshop za udostępnienie egzemplarza gry do recenzji



Munchkin 3: Kardynalne Błędy

ok. 45 min.

8+

3-8

Wykonanie

4.0 / 5

Miodność

4.0 / 5

Cena

4.0 / 5

49,95zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Dokładnie tak, jak poprzedni dodatek serii. Nie ma się, do czego przyczepić: w pełni zadowalająca jakość kart, znakomite ilustracje, fajne tłumaczenie. Trudno oczekiwać tu czegoś więcej.

Miodność: Potężny zastrzyk nowych pomysłów, które istotnie wzbogacą rozgrywkę. Mimo iż w mojej ocenie humor w Munchkinie 2 był wyższych lotów, ten dodatek na pewno nie rozczaruje fanów serii.

Cena: Cena jest atrakcyjna, biorąc pod uwagę ilość i jakość kart. W porównaniu do angielskiej wersji, w polskim wydaniu płacimy mniej, a dostajemy więcej.

REBEL.PL 37
Centrum gier

[illegible]

Ligretto (niebieskie pudełko)

Kto pierwszy, ten lepszy

deficytowym i coraz trudniej znaleźć termin, który będzie odpowiadał kilku osobom. Dlatego też zacząłem się rozglądać za tytułami, które byłyby pewną alternatywą dla wielogodzinnego przemierzania lochów, podbijania królestw i tworzeniem potęgi gospodarczej, gdy brak nam partnerów do interesów. Poszukiwania te doprowadziły mnie do gry karcianej o niepozornym tytule Ligretto, mieszczącej się w małym pudełku, które można schować w głębszej kieszeni kurtki. Skuszony pozytywnymi opiniami towarzyszącymi temu tytułowi postanowiłem dać mu szansę.



Wykonanie

Niewiele można powiedzieć na temat wykonania gry. Zestaw Ligretto składa się z czterech talii, różniących się od siebie jedynie kolorem. Każda z talii liczy sobie 40 kart. Karty oznaczone są z jednej strony cyframi, od 1 do 10, natomiast z drugiej kształtem koła, krysztalu, szkiełka lub

piramidy. Nie znajdziemy tu zapierających dech w piersiach grafik, a jedynie cyfry i figury geometryczne, które z powodzeniem moglibyśmy sami przygotować w Paincie. Mimo to spełniają one swoją funkcję - nie ma problemu z błyskawicznym odczytaniem ich wartości, co w tej grze ma duże znaczenie. Przyczepić można się natomiast do ich wytrzymałości, gdyż karty są bardzo delikatne i nie trudno je zagiąć, czy nawet przedrzeć. Zasady wydają się na początku skomplikowane - po pierwszym kontakcie z instrukcją zdawało mi się, że



RAFAŁ CHOLEWA

Przeglądając swoją kolekcję gier, zauważyłem, że zdecydowaną większość z nich stanowią tytuły wymagające poświęcenie kilku godzin, aby móc doprowadzić rozgrywkę do końca. Czas niestety jest dzisiaj towarem

nic nie rozumiem. Z perspektywy czasu widzę jednak, że wystarczyło po prostu równolegle do lektury rozkładać karty, żeby zauważyć jak przebiega rozgrywka.

Rozgrywka

Pierwszą rzeczą, która odróżnia Ligretto od większości gier karcianych jest forma rozgrywki. Ligretto jest grą... czasu rzeczywistego, a więc poszczególni uczestnicy zabawy wykonują swoje akcje równocześnie. Interakcja ogranicza się tu wyłącznie do wyłożenia swojej karty szybciej od przeciwników. Każdy z biorących udział w grze dostaje jedną talię. Karty zostają potasowane, a następnie gracze tworzą po stosie składającym się z 10 kart, który stanowi tak zwany „stos Ligretto” i jego opróżnienie oznacza koniec partii. Następnie, w zależności od liczby graczy, na prawo od „stosu Ligretto” każdy z nich odkłada w rzędzie trzy karty przy czterech graczach, cztery przy trzech i pięć przy dwóch. Reszta kart pozostaje w naszej dyspozycji, tworząc popularną „rękę”. Rozgrywkę rozpoczyna hasło Ligretto wywołane przez jednego z grających. Od tego momentu wszyscy próbują, korzystając ze swoich kart, układać stosy poprzez nakładanie na siebie kolejno cyfr od 1 do 10. Jeżeli na starcie gracz nie posiada w rzędzie lub na „stosie Ligretto” cyfry 1, wtedy odsłania on, co trzecią kartę z ręki, dopóki jej nie znajdzie. Gracze mogą dokładać swoje karty jedynie do stosów o tym samym kolorze. W momencie, gdy na stosie pojawia się liczba 10 jest on zamykany i nie uczestniczy w dalszej grze. Gdy któremuś z graczy uda się pozbyć wszystkich kart ze „stosu Ligretto” woła on „Ligretto stop” i rozgrywka jest przerywana. Dochodzi do podliczenia punktów, które dostaje się po jednym za każdą zagrana kartę, niezależnie od prezentowanej przez nią wartości. Wynik pomniejszany jest o pozostałą liczbę kart na stosie Ligretto, pomnożoną przez dwa. Punkty są zapisywane, po czym możemy zaczynać kolejne rozdanie. Grę wygrywa ten, kto jako pierwszy uzbiera 99 punktów.

Autorzy przewidzieli również wariant dla zaawansowanych. Komplikuje on nieco rozgrywkę. Przy użyciu tych zasad karty z ręki i „stosu Ligretto” mogą być wykładane w szeregu, jednak układać je można tylko w porządku malejącym, a sąsiadujące ze sobą karty muszą być w różnych kolorach.

Wrażenia

Rozgrywka opiera się na refleksie i szczęściu. Te cechy Ligretto są zarówno jego zaletą, jak i wadą. Zaletą, gdyż zabawa jest lekka, szybka i nie wymaga od nas zbytniego myślenia. Ot, po prostu przewijamy nasze karty w poszukiwaniu tych, których aktualnie potrzebujemy, próbując jednocześnie wyprzedzić przeciwników. Rozdania są krótkie i po każdym można zrobić przerwę lub wymienić ze sobą kilka zdań. Wadą, ponieważ losowość w grze jest zdecydowanie zbyt duża i ma decydujący wpływ na wynik. Ponadto sama rozgrywka wydaje się być zbyt prosta, przez co nie da się jej zbyt często powtarzać, gdyż najzwyczajniej w świecie nuży. Ligretto sprawdza się nienajgorzej, jako przerywnik między dłuższymi grami -takie jest zresztą jego przeznaczenie. Większego zaangażowania wymaga wariant dla zaawansowanych, mimo to nie jest on w stanie odpowiednio wyważyć czynnika losowego, tak byśmy mieli świadomość, że o sukcesie w większym stopniu decydujemy my, a nie ułożenie kart.

Czy Ligretto może się podobać? Na pewno, choć osobiście trochę się rozczarowałem. Zapewne błędem było zapoznawanie się z opiniami krążącymi w Internecie zanim sam miałem okazję się przekonać, czym tak naprawdę jest ta gra. Jest to typowy produkt, po który sięgamy, gdy jesteśmy znudzeni i nie mamy żadnego pomysłu, co ze sobą zrobić, ale nie chce nam się zbyt wiele wysilać szarych komórek. Na koniec dodam jeszcze, że Ligretto występuje w trzech wersjach: niebieskiej, zielonej i czerwonej. Każda z nich umożliwia grę dla od dwóch do czterech osób. Posiadanie dwóch różnych zestawów zwiększa ten limit do ośmiu graczy, a trzech do dwunastu.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Ligretto to po prostu cztery talie kart, opatrzone cyframi i prostymi figurami geometrycznymi, które z powodzeniem moglibyśmy przygotować w Pajnie. Karty są jednak czytelnie, a zatem spełniają swoje zadanie. Ich jakość budzi zastrzeżenia, gdyż nie są zbyt wytrzymałe – łatwo je zgiąć lub przedrzeć.

Miodność: Gra sprawdza się jako przerywnik między poważniejszymi tytułami. Rozgrywka jest szybka i wymaga refleksu oraz szczęścia w ułożeniu kart. Rywalizację należy traktować z przymrużeniem oka ze względu na dużą rolę czynnika losowego. Tytuł, w którym kluczową rolę odgrywa refleks powoduje powstawanie konfliktów, gdy kilka osób próbuje zagrać jednocześnie kartę. W Ligretto nie można grać za długo, ponieważ na dłuższą metę jest nużące.

Cena: Biorąc pod uwagę wykonanie i zawartość pudełka, a także epizodyczność korzystania z produktu, cena powinna być trochę niższa. Za te pieniądze możemy znaleźć kilka tytułów, z których będziemy bardziej usatysfakcjonowani.

Ligretto (niebieskie)



10-15
min.



8+



2-4



Wykonanie

2.5
/5

Miodność

3.0
/5

Cena

2.5
/5

34,95zł

Kapitan Bomba

„Co by pan zrobił,
gdyby...”



DARCANE

Kapitan Bomba: Gra Karciana to lekka gra dla dwóch osób, bazująca na popularnej kreskówce stworzonej przez GIT Produkcję (twórca Kartonów). Szybka, przyjemna i dość losowa, polega na realizacji swoich warunków zwycięstwa i przeszkadzaniu przeciwnikowi w osiągnięciu jego.

Klimat, klimat, po trzykroć klimat!

Tytułowy Kapitan Bomba jest bohaterem kontrowersyjnej kreskówki o charakterystycznej, prymitywnej kresce i dość ciężkim, bardzo wulgarnym, humorze. Kreskówka jest pełna seksualnych skojarzeń, obscenicznych tekstów i zachowań, generalnie przeznaczona dla pełnoletnich odbiorców, przez co cieszy się oczywiście sporym zainteresowaniem młodszych widzów. Nie jest to jednak temat owej recenzji, wróćmy zatem do samej gry, która stara się jak najlepiej odwzorować klimat pierwowzoru. Jakby nie patrzeć, świetnie jej to wychodzi. Twórcy gry nie zakładali zapewne, że ich gra ma trafić do kogoś innego niż fani Kapitana. I bardzo dobrze, nie traci bowiem dzięki temu specyficznego charakteru kreskówki.

Kapitana Bombę dostajemy w kompaktowym pudełku z wytrzymałego kartonu. Niewielkie rozmiary i wytrzymałość to niewątpliwy atut, pozwalający zabierać grę w niedostępne dla wielkoformatowych tytułów miejsca. Niewiele więcej można o nim powiedzieć – *design* został w całości zaczerpnięty z kreskówki. W środku pudełka znajduje się plastikowa przegródka na dwie talie kart o standardowym rozmiarze. Niestety, nie zmieszczą się one, gdyby ktoś chciał je włożyć w koszulki. Poza tym czarno-żółta całość z daleka przyciąga uwagę, na szczęście nie razi kontrastowymi kolorami. W pudełku znajdziemy jeszcze instrukcję, która jest napisana w troszkę zagmatwany sposób i dość chaotycznie zaplanowana, ale prostota zasad pozwoli bezproblemowo przyswoić większość z nich.

Same karty (110 sztuk) są plastikowane, co zapewnia im, jako taką trwałość. Niestety, brzegi kart mają tendencję do odkształcania się przy tasowaniu. Mimo to zaskoczyła mnie jakość kart, szczególnie od strony szaty graficznej. Obawiałem się poziomu znanego z kreskówki, gdy tymczasem

karty są ładnie zrobione i prezentują się naprawdę ciekawie. Czarne tło i subtelnie dodany *wording* równoważą trochę wydziwisk grafik zaczerpniętych z animacji. Z kolei świetnym smaczkiem dla fanów będą cytaty przy każdym typie karty. Gra robi się dzięki nim jeszcze barwniejsza i zabawniejsza. Może to być trudne do wyobrażenia, ale można w nią grać dla samej przyjemności przerzucania się scenkami i cytatami z kreskówki, czy też używania raz za razem ulubionych kart. W połączeniu z ich ilością daje to zabawę na wiele godzin, a przecież gra ma jeszcze swoje zasady. Pod względem klimatu Kapitan Bomba: Gra Karciana jest majstersztykiem.

Galaktyczne zasady

W rozgrywce jeden z graczy wciela się w Kapitana Bombę, asa Gwiezdnej Floty, a drugi w jego nemezis, Sułtana Kosmitów. Zadaniem tego pierwszego jest obronić planetę Galaktyki przed zakusami wroga i jednocześnie zabić tylu kosmitów, by uzyskać zwycięstwo (jedenastu dowolnych lub ośmiu, po jednym z każdego rodzaju). Tymczasem grający Sułtanem musi zająć pięć planet, obsadzając na nich swoich kosmitów. Gra się w turach, rozgrywka jest dość szybka i bardzo dynamiczna, a taktyka prosta: Kapitan musi dobierać rodzaje broni (Granaty, Dynamity i Karabiny) w pary czy trójki w celu zwiększenia ich mocy i umiejętnie łączyć je z kartami specjalnymi (efektów), musi też uważać, na jakiej planecie stacjonuje akurat swoim statkiem, „Orzełem”, tylko tam bowiem może eksterminować kosmitów. Tymczasem zadaniem Sułtana jest umiejętne dzielenie kosmitów pomiędzy planety, tak aby ostatecznie Kapitan nie był w stanie bronić wszystkich na raz. Równie ważne są efekty specjalne, które pozwalają dodatkowo uprzykrzać życie przeciwnikowi. Gra jest bardzo losowa. To, jak ustawią się karty, znacznie wpływa na przebieg rozgrywki, co nie jest wadą w tego typu grach, pogłębia jednak istotną wadę Kapitana Bomby – brak równowagi.

Autorzy gry zlitowali się chyba nad wiecznie przegrywającym (jak to bywa w kreskówkach)

Sułtanem Kosmitów i postanowili go „trochę” wzmocnić. W efekcie gra jest bardzo nie zrównoważona na niekorzyść Kapitana. Jego mocno ograniczona mobilność (przelot na inną planetę zajmuje rundę) powoduje, że Sułtan nie ma większych problemów ze zdobyciem większej ilości planet, gdy tymczasem tylko łut szczęścia i bardzo umiejętna gra są w stanie pomóc Kapitanowi. Wygrana Bombą nie jest niemożliwa, ale dużo trudniejsza. Można mówić, że w grze chodzi tylko o klimat, ale jest to jednak gra, a nie zestaw kolekcjonerskich naklejek i jej elementarną częścią powinny być dobrze działające zasady. Na szczęście zmiana zasad na bardziej „wspomagające” Bombę nie jest trudna, wystarczy na przykład pozwolić mu na przelot bez potrzeby utraty kolejki. Podobnych porad jest zresztą wiele, nawet na samej stronie internetowej Kapitana Bomby: GK. To, co urzeka w zasadach, to ich świetne współgranie z fabułą kreskówki – zagrywając niektóre karty, przypominamy sobie podobną sytuację z animacji i klimat rośnie.

Kapitan Bomba: Gra Karciana nie jest cudem i objawieniem polskiej sceny gier planszowych i karcianych, ale jest ciekawą pozycją, wyróżniającą się oczywiście spośród innych, w swojej klasie będąc wręcz mistrzostwem atmosfery. Tak jak pisałem wcześniej, autorzy gry skoncentrowali się na fanach

kreskówki, dlatego też gra może być dla innych nieco ciężkostrawna. Dlatego jeżeli myślicie nad zakupem tej gry, a nie znacie przygód Kapitana Bomby, polecam Wam najpierw zapoznać się z kreskówką. Jeżeli Wam się spodoba, kupujcie w ciemno. Jeżeli nie, zaniżcie sobie oceny o punkt i poważnie zastanówcie się nad zakupem.



Kapitan Bomba

15-30 min.

18+

2

Wykonanie

3.5 / 5

Miodność

3.0 / 5

Cena

4.0 / 5

39,90zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra jest wykonana dobrze, szczególnie w stosunku do ceny. Cieszy mnie kompaktowe pudełko, z kolei lekko rozczarowuje chaotyczna graficznie instrukcja. Poza tym ocena zakłada, że nie przeszkadza Wam styl Kartonów z 4fun.TV, co jest raczej pewne, jeżeli myślicie o zakupie tej gry. Obrazu dopełniają świetnie dobrane teksty.

Miodność: Poważnym zarzutem dla gry jest niezbalansowanie talii Kapitana i Sułtana. W konsekwencji po kilku grach gracze odczuwają potrzebę jakiegoś wyrównania zasad. Gra się jednak świetnie ze względu na klimat, ale taki brak równowagi to spory minus.

Cena: Śluszna i jak najbardziej odpowiednia, jeżeli wziąć pod uwagę fakt, że dostajemy 110 kart. Mimo to wydaje mi się, że na ten wydatek zdecydują się tylko fani Kapitana.



Mali Powstańcy Młodzi Bohaterowie



Przyznam, że produkt, który dziś biorę na warsztat zrobił na mnie spore wrażenie i bynajmniej nie dlatego, iż jest to gra wybitna, gra, jakiej dotąd nie było, gra na widok której ręce się pocą, a nogi stają się jak z waty. Sam staram się tworzyć planszówki i wiem, że nie jest to czynność trywialna, stąd tym większy szacunek dla autora - Filipa Miłusińskiego - który, jako debiutant, wypuścił na rynek grę nie o miłych zwierzątkach,

krasoludkach czy innych wrózkach, a o... Powstaniu Warszawskim, pisząc zaś konkretniej - o harcerskiej poczcie powstańczej! Szacunek.

Mali Powstańcy to również jedyna gra wydawnictwa Egmont, wydana ostatnimi czasy, na którą czekałem niemalże jak dziecko na rozpakowywanie wigilijnych prezentów. No, może trochę przesadzam, ale rzeczywiście byłem nią zainteresowany. Po fali gier skierowanych do bardzo młodego (żeby nie powiedzieć raczkującego) odbiorcy, Egmont wreszcie przyszykował coś, obok czego nie powinien przejść obojętnie doświadczony gracz. Co więcej, jak już wspomniałem, Mali Powstańcy to gra polskiego autora, a takie przeważnie szczególnie mnie interesują.

Gra wyróżnia się już w sklepie, leżąc na półce. Chyba pierwszy raz widzę profesjonalnie wydaną, wielkoformatową grę autorstwa Polaka. Opakowanie wielkości standardowej, to jest takiej, jak chociażby niektóre inne gry Egmontu - Owczy Pęd czy Niagara - opatrzone jest bardzo ciekawą, trochę fatalistyczną okładką, przedstawiającą dwójkę harcerskich kurierów, przemykających z listem pośród płonących ruin Warszawy. Mali Powstańcy to tytuł skierowany w dużej mierze do dzieci, więc z jednej strony może dziwić taka ilustracja, ale zapewniam, że stylistyka gry przypomina zdecydowanie bardziej bajki niż horrory.

Co znajdziemy wewnątrz pudła? Ano niestety głównie powietrze. Ciekawe, kiedy polscy wydawcy przestaną kusić klienta rozmiarem opakowania. Ponoć jest to związane z niedostatecznym rozwojem tej gałęzi rynku w naszym kraju. Oby dane nam było doczekać czasów, w których pudło, a konkretniej jego rozmiar, będzie adekwatny do zawartości.

Ale bez obaw, nie płacimy blisko stu dziesięciu złotych za ładne opakowanie z pustym wnętrzem. Znajdziemy w nim całkiem dużą, grubą i bardzo ładnie wykonaną planszę lewobrzeżnej Warszawy, nieco ponad osiemdziesiąt kart, kostkę (przeciwnicy losowości czytajcie dalej, zaraz wszystko

wytłumacz!), trzynastie pionków i nieco żetonów. Naturalnie całość reguł zbiera schludna instrukcja, wydrukowana na kredowym papierze. Co istotne, instrukcja jest dobrze napisana, dzięki czemu już po jej jednokrotnej lekturze można bez większych problemów rozegrać partię. Jest to informacja o tyle ważna, że zaobserwowałem ostatnio natłok beznadziejnych, mało intuicyjnych i niewyczerpujących instrukcji dodawanych do najnowszych produkcji. Często ma się wrażenie, że są one pisane na kolanie, na szczęście w tym wypadku jest zupełnie inaczej.



Pisząc o elementach składających się na recenzowany produkt, nie mógłbym nie wspomnieć o ciekawym dodatku, znajdującym się również wewnątrz pudełka. Mowa tu o wkładce, prezentującej historię poczty powstańczej. Analogiczny bonus można było zauważyć w przypadku gry Thurn und Taxis. Warto zaznaczyć, że partnerem gry jest Muzeum Powstania Warszawskiego, które miało swój wkład w promocję i wsparcie dla projektu. Uważam, że taka współpraca i owa wkładka, to kapitalny pomysł,

nadający produktowi walorów edukacyjnych i stanowiący świetną ciekawostkę. Brawa dla Egmontu!

Gra wydana jest bardzo dobrze, absolutnie nie mam się, do czego przyczepić, poza jednym, malutkim wyjątkiem. W moim egzemplarzu gry ze ścian kostki schodzi farba. Jest to mankament, jednak poza tym jakość komponentów jest bardzo wysoka. Wytrzymałe pudło, nieco giętkie, ale dobrze wykonane karty, kartonowe pionki, wtykane w plastikowe podstawki (analogicznie jak w innej grze Egmontu - Kajko i Kokosz: Wielki Wyścig).

No, ale dość wychwalania wykonania, czas napisać o tym, co tygryski lubią najbardziej, tj. o warstwie motorycznej gry. Mali Powstańcy to pierwsza gra, jaką poznałem, w której indywidualne zmagania graczy okraszone są lekkim elementem kooperacyjnym. Rzecz ciekawa i zasługująca na pochwałę dla autora. Generalne założenie całości jest takie, że każdy z graczy (od dwóch do czterech) ma do dyspozycji swoją drużynę harcerską, reprezentowaną przez pionki, opatrzone zacnymi, polskimi imionami (Basia, Tadek i tak dalej). Podczas gry gracze podejmują się konkretnych rozkazów (karty rozkazów), stanowiących misje do wykonania dla dzielnych harcerzy. Rozkaz zawiera informację, między jakimi dwoma budynkami (pola planszy) trzeba dostarczyć list. Wykonanie zadania w odpowiednim czasie przynosi punkty zapisane na danej karcie rozkazu. W toku gry dochodzą kolejne rozkazy, a te starsze przesuwają się na dół na specjalnym torze. Jeśli nie zdążymy donieść naszego rozkazu zanim spadnie on z toru, nie dość, że nie otrzymamy za niego punktów, to przejmą go okupanci, blokując na stałe jedną z ulic miasta. Tu właśnie pojawia się element kooperacyjny. Zadaniem graczy jest nie dopuszczać do takich sytuacji, gdyż przekroczenie odpowiedniej liczby niedostarczonych rozkazów powoduje przegraną wszystkich uczestników zabawy!

Co ciekawe, Mali Powstańcy posiadają dwa tryby gry: podstawowy i rozszerzony. Pierwszy z nich wprowadza pionek niemieckiego żołnierza, który

biega po planszy, łapiąc nieostrożnych harcerzy (Niemiec zawsze biegnie w stronę najbliższego harcerza, poruszając się o wartość rzutu kostką) i wsadzając ich na turę do więzienia (pewnie nie tylko mi ów element skojarzył się z grą Monopoly). W wariantcie podstawowym nie ma również kart sekretnych misji, które są twórczym rozwinięciem biletów z gry Wsiąść do Pociągu: Europa. Wśród graczy zapanowała opinia, że wariant podstawowy jest słaby, a losowe bieganie Niemca psuje cały urok gry. Ja uważam, że jest zupełnie odwrotnie. Wariant podstawowy rzeczywiście nie należy do najbardziej strategicznych, ale jest za to bardzo emocjonujący. Gracze wyczekują w napięciu na wynik rzutu kostką i śmieją się, gdy ktoś trafia „do paki”.

Jeśli zaś chodzi o wariant rozszerzony, to wydaje mi się, że karty sekretnych celów starają się robić z Małych Powstańców – nieco na siłę – grę zbyt ambitną. Gracze często podejmują się rozkazów na chybił-trafił, byle zdążyć je donieść, więc niepotrzebnie dodane są jakieś dodatkowe wymogi sekretnych misji, których i tak nie da się często w sposób przemyślany realizować (było nie było, Mali Powstańcy zawierają w sobie spory element losowy w postaci kolejności pojawiających się kart rozkazów). Mimo tego obydwie warianty są interesujące i rzeczą gustu może być to, który uznamy za bardziej zajmujący.

Mali Powstańcy to pięknie wydana i dobra gra rodzimego autora. Interesująca tematyka, ciekawa, aczkolwiek nie jakaś przesadnie odkrywczą, mechanika i aspekt historyczny czynią z niej produkt wart zakupu. Warto dodać, że gra działa dobrze w każdym wariantcie osobowym, choć najlepiej wypada na dwóch, najgorzej zaś na trzech graczy. Tak czy siak polecam, ponieważ warto kupować ładne i dobre gry, a polskich autorów tym bardziej.



Mali Powstańcy

**30-60 min.**

**8+**

**2-4**



Wykonanie
3.5 /5

Miodność
4.0 /5

Cena
3.0 /5
109,00zł

Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra jest ładna graficznie i dobra jakościowo, z drobnym wyjątkiem - z kostki schodzi farba, a karty są nieco giętkie. Po paru partiach wszystko jednak nadal wygląda bardzo dobrze.

Miodność: Klasyczna Eurogra, nie za długa i nie za krótka. Miłym urozmaicheniem jest lekki element kooperacyjny.

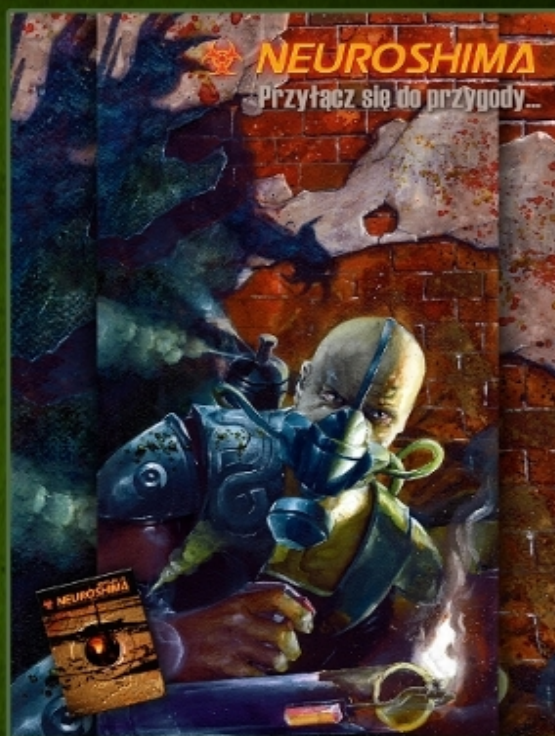
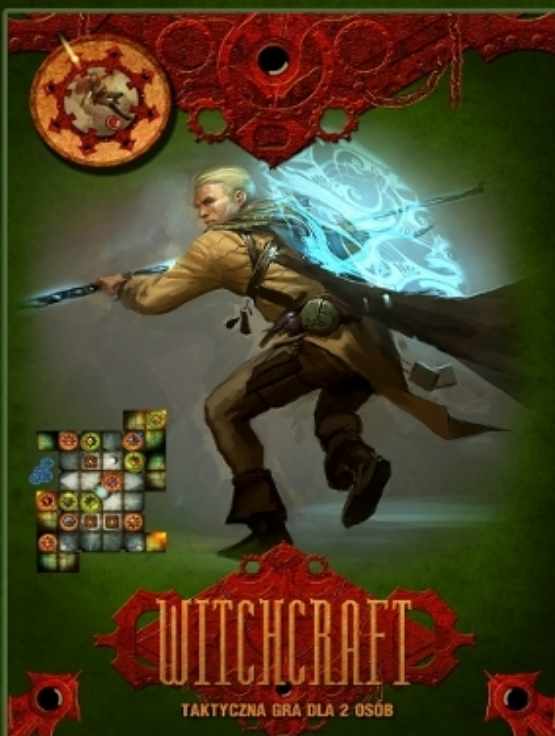
Cena: Za tę cenę można było spodziewać się nieco większej ilości elementów.



reklama

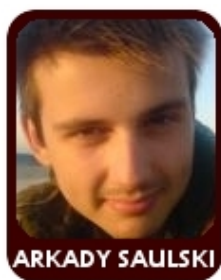
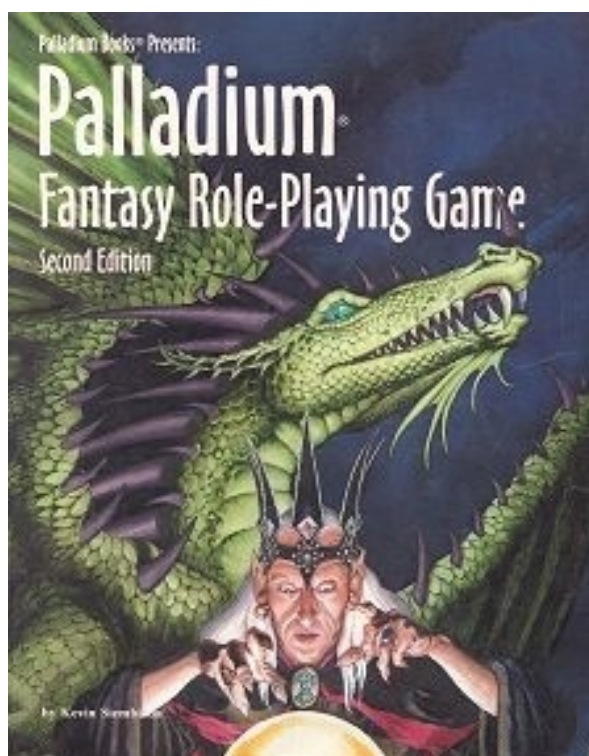


www.wydawnictwoportal.pl



Palladium Fantasy RPG

Niestandardowe standardowe RPG



Zawsze byłem pod wrażeniem zlepku wyrazów „standardowy *setting* fantasy”. Uważam to określenie za coś doprawdy niesamowitego. Wynika z niego bowiem to, że jako cywilizacja jesteśmy tak pogrążeni w eskapizmie, iż potrafimy uznać za nudne i typowe coś, co nie istnieje i istnieć nigdy nie będzie. Gatunek fantasy jest bodaj najmniej podatnym na zmiany gatunkiem światów RPG, jaki stworzono i bez mała od czasów Tolkiena nic nie ruszyło w nim naprzód, a odbiorca tegoż jest daleki od żądania jakichkolwiek zmian. Oczywiście nie uważam, że należy wymyślać

uniwersa zbyt daleko odchodzące od przyjętego standardu (choć ciężko mi napisać przy fantasy słowo „standard”, tak by nie brzmiało ironicznie), ale pomyślmy, dlaczego zawsze zakładamy, że elf powinien strzelać z łuku i wchodzić w intymne relacje z drzewami? To przecież wymyślił Tolkien, a umieszczanie tego modelu w świecie innym niż Śródziemie, to nie „inspiracja” i „wyznacznik gatunkowy” tylko zwykły plagiat. Bez Tolkiena (wielkiego wizjonera, marnego pisarza) elfy mogłyby, co najwyżej pomagać Świętemu Mikołajowi albo reklamować płatki śniadaniowe. Albo krasnoludy – wiecznie z brodą, toporem i szkockim akcentem. W istocie, znów, bez Tolkiena krasnoludy mogłyby grać, co najwyżej ewoki u Lucasa albo ubiegać się o stanowisko w jakiejś firmie, dzięki programowi aktywizacji niepełnosprawnych. Jako gracz RPG z wieloletnim stażem, przeglądając kolejny „oryginalny i nowatorski” podręcznik do systemu fantasy RPG i nie znajdując w nim za grosz oryginalności oraz nowatorstwa, czuję się trochę jak dziecko na huśtawce, przez wieczność kołyszące się tak samo w przód i w tył. Oczywiście można też fantasy przemianować – na *high* albo *heroic*, by zasłonić brak własnych pomysłów, albo też przemalować je na jakiś kolor – na przykład *dark fantasy* (ten gatunek jest zresztą jakiś taki słodki w brzmieniu, *dark fantasy* to taki jakby fan D&D, który robi sobie *piercing* ucha, bo podoba mu się Gotka pracująca w KFC).

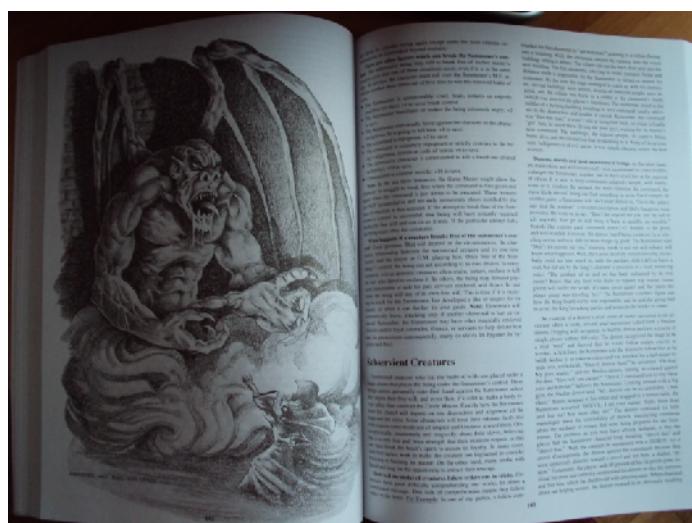
Przejdźmy jednak do *meritum*, dzisiaj na warsztat biorę Palladium RPG – system fantasy tak standardowy, jak to tylko możliwe, ale zarazem uczciwy, nie zasłaniający się frazesami o nowatorskich rozwiązaniach. Jest to także dość szlachetne w założeniach przedsięwzięcie wydawnictwa Palladium Books, które wydaje za śmiesznie małe pieniądze stare podręczniki do gier fabularnych, zapomniane perły z lat osiemdziesiątych i nie tylko. Jest to bez wątpienia szlachetna idea, przypominanie bowiem tych systemów jest nie tylko wkładem w historię RPG, ale może również pokazać, jak wielokrotnie autorzy znanych systemów inspirowali się... a właściwie

bezczelnie zżynali z wydawnictw, które nie zyskały takiego powodzenia lata wcześniej. Może być to doprawdy pouczające.

Podręcznik i system

Zawsze uważałem, że złodziej deklarujący otwarcie, iż jest złodziejem będzie o wiele uczciwszy niż ten, który twierdzi, że nim nie jest i zostaje politykiem. Albo kobieta, która przyznaje, że brakuje jej kompetencji do objęcia jakiegś bardzo odpowiedzialnej funkcji i prosi o wsparcie innych, zamiast deklarować, że jest feministką walczącą nie o swoje partykularne interesy, lecz prawa innych kobiet i mniejszości. Tak więc system RPG, który deklaruje mi już na wstępie, że nie jest niczym oryginalnym i czerpie pełnymi garściami z innych systemów, będzie miał u mnie taryfę ulgową, w odróżnieniu od tego, który ogłasza się czymś nowatorskim, jedynym w swoim rodzaju, gdy tymczasem stara się być kilkoma innymi systemami na raz i to niekoniecznie z tego samego gatunku. Palladium już na pierwszych stronach informuje nas, czym jest, a czym nie jest i nie chce być. Czym jest? Typowym systemem RPG, w którym zasady są po stokroć ważniejsze od świata przedstawionego, ponieważ ten potrafi wymyślić wszak każde dziecko. Czym nie jest? Wszystkim innym. Palladium to dziecko epoki, w której panował Gary Gygax, gdzie tabela na to jak rzucić kością, by trafić orka w łeb jest istotniejsza od tego skąd tenże ork właściwie przylazł. Zazwyczaj bym to potępił lub obśmiał, ale gdy autor systemu (tak jest, napisał to jeden człowiek – Kevin Siembieda) deklaruje na wstępie, że właśnie taki był zamysł, to cóż mam zrobić, jak nie pogratulować mu uczciwości? Palladium jest więc absolutnie bezpretensjonalne i w tym tkwi jego cały urok i siła. Co dostajemy w podręczniku podstawowym? Opis tworzenia postaci, reguły wyboru klasy i rasy dla naszego bohatera, znakomicie rozpisany system walki, jeszcze lepszy system magii, krótki zarys świata, masę koszmarnych ilustracji i reguły na każdą okazję. Czyli wszystko to, co potrzebne do gry i to w jednej książce! Szokujące, prawda? Szczególnie, jeśli pomyślimy sobie, że żyjemy w czasach, gdy do gry

nie wystarcza już jeden podręcznik, a nabycie dodatków to niemalże konieczność. Dzisiaj, aby zagrać, trzeba bowiem kupić kilka podręczników podstawowych, a przy okazji nowych edycji starych systemów łączy się bardzo często kilka dodatków, mianując je „integralną częścią podręcznika podstawowego” (bo wiadomo, że sprzedanie graczom kilkunastu dodatków ponownie raczej by się nam nie udało) A tak poza tym to komu poza najtwardszymi fanatykami danego systemu chce się siedzieć i czytać siedem podręczników podstawowych, gdy nie jest się więźniem w przeklętej Bastylii?!



Ale wracając do Palladium, jeśli chodzi o podstawowe sprawy, rasy, jakie mamy do wyboru to elf, krasnolud, człowiek, ogr, kobold... przepraszam, przysypiam od innowacji. Można jednak zagrać również dwoma dość ciekawymi – troglodytami, stworzeniami podziemi, które przedstawiono, jako skrzyżowanie smerfów z muminkami (a przynajmniej tak to wygląda na ilustracji) oraz wolfenami, człekokształtnymi wilkami, które Blizzard beczelnie zerznął z Palladium do nadchodzącego dodatku Cataclysm dla World of Warcraft, aby uczynić z nich kolejną, grywalną rasę.

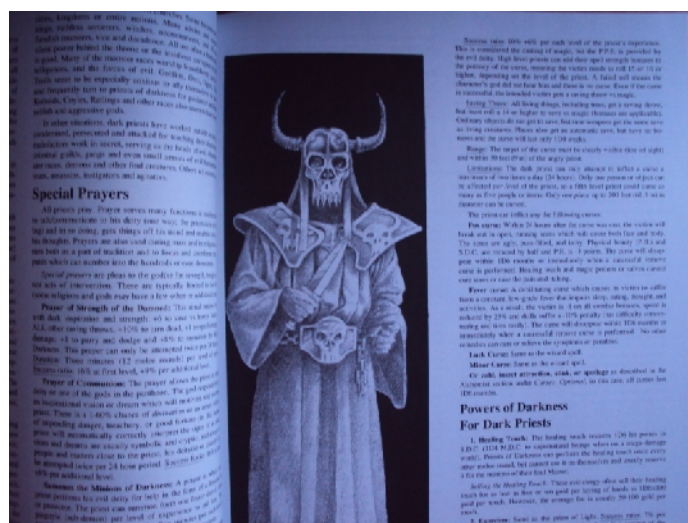
Jeśli zaś chodzi o profesję, klasy czy jak to tam po polsku nazwać, to także prezentują one standard dla tego typu wydawnictw – wojownik, mag, złodziej, łucznik (ale nie zwykły, tylko Longbowmen, tak jakby strzelanie z łuku długiego nie wymagało

takich samych umiejętności, jak strzelanie ze zwykłego, prostego) i kilka innych, którymi i tak nie zagracie, bo szkoda na nie czasu, a przygoda czeka. Znowu muszę jednak przyznać Palladium laur za bezpretensjonalność – niektóre systemy mogą silić się na oryginalność, nazywając klasy postaci na rozmaite, dziwaczne sposoby, takie jak: łowcy przestworzy, cieniobójcy, mlekoskoczki i tak dalej, podczas gdy ów system oznajmia nam wprost – jeden macha mieczem, drugi łukiem, a trzeci kolorowymi światełkami. Gdyby tylko ilustracje profesji nie były w tak oczywisty sposób paskudne.

Tak jest, szata graficzna Palladium jest straszna - jest to bodaj najbrzydszy i w najgorszym guście opracowany podręcznik RPG, jeśli mówimy o estetyce (choć kilka dodatków do Forgotten Realms mogłoby jednak zeń konkurować). Ilustracje to po prostu koszmarnie wspomnienie plastyki lat osiemdziesiątych. Czarnoksiężnik na okładce wygląda, jakby dopiero co uciekł z parady gejów, demony z końca podręcznika rysował chyba ten sam facet, który ilustrował mój katechizm, a o rysunkach klas postaci już nawet nie wspominać. Nawet jak trafimy na kilka ładnych szkiców, są one natychmiast przykryte kilkunastoma brzydkimi. Ten system byłby piękny, gdyby został całkowicie pozbawiony ilustracji. Nie radzę go wertować, gdy Mistrz Gry stara się w trakcie sesji zbudować jakąś plastycznie spójną wizję, bo runie ona jak domek z kart. Ale postaram się być wyrozumiały – pamiętajmy, że system został wydany w roku 1983, a więc lata osiemdziesiąte właśnie zaczynały swoje szaleństwo. W Polsce królował Stan Wojenny i Papa Dance, na zachodzie zaś podręczniki o takich właśnie estetykach podbijały rynek. Był to zaiste mroczny czas dla naszej cywilizacji i nikt nie miał lekko.

Jest to więc usprawiedliwienie, choć niezbyt wielkie, ponieważ na mojej półce leży wydany kilka lat później Mechwarrior, utrzymany w podobnej estetyce, a nie czyniący takiego spustoszenia w poczuciu dobrego smaku. Warto zakończyć te dywagacje odrobiną optymizmu – kilku grafików

odpowiedzialnych za Palladium poprowadziło warsztat i w latach dziewięćdziesiątych tworzyło ilustracje do Magic: The Gathering. O pozostałych historia litościwie milczy. Zapewne pod zmienionymi nazwiskami pracowali nad szatą graficzną Dragon Age albo kolejnymi częściami Final Fantasy. Ale cytując pewną niedawną wypowiedź byłego Ministra Sportu: „Ja wierzę w Boga i wiem, że Ci ludzie pójdą do piekła.”



Mechanika i rozgrywka

Jak na garbatą ze starości mechanikę, można o niej powiedzieć, że jest zadziwiająco prosta-przemysłana i dobrze opisana, choć cierpi na przerost tabel. Tak, tabel jest dużo, może nawet za dużo, ale taką mamy tu konwencję i trzeba ją przyjąć. Generalnie za wszystko odpowiadają rzuty kośćmi, do których dodajemy lub odejmujemy współczynniki postaci i inne zmienne... o Boże, czy ja naprawdę muszę to opisywać? Mechanikę Palladium można by wyświetlać w formie napisów, sunących powoli w górę na tle ilustracji znużonego Arnolda Schwarzeneggera siedzącego na tronie. Jest ona po prostu tak typowa dla systemów z tamtych lat, że nie sposób jej opisać, aby nie mieć poczucia, iż gdzieś się już to słyszało. Co do samej rozgrywki, w moim przypadku była ona bardzo podobna do partyjki w Talisman, pod warunkiem, że trzeba

byłoby w nim rzucać kością za każdym razem, gdy postać idzie do wychodka. Przyzwyczajeni do innego rodzaju systemów gracze mogą się bardzo szybko zmęczyć.

Jeśli o świat chodzi, no cóż mam tu napisać? To fantasy, każdy wie, co jest w środku, prawda? Na plus należy zaliczyć to, że ludzie w tym świecie nie są chodzącymi worami rasizmu, tak jak ma to miejsce w zdecydowanej większości współczesnych, „oryginalnych i nowatorskich”, systemów. Ludzie nie zamykają tu elfów w rezerwach, nie golą krasnoludom bród i nie zmuszają ich kobiet do aborcji, bą, żyją nawet ze wszystkimi w zgodzie. Cieszy mnie takie ukazanie tej rasy, ponieważ wielu moich znajomych jest ludźmi i są bardzo w porządku.

Kilka słów na koniec

W Stanach Zjednoczonych ma swoją siedzibę firma zajmująca się zamrażaniem zwłok ludzi (lub tylko ich głów), którzy wierzą, że za kilkadziesiąt, kilkaset lat technologia pozwoli na ich odmrożenie i przywrócenie do życia, przez co będą mogli zobaczyć przyszłość. Bardzo chętnie skorzystałbym w przyszłości z tej oferty, jestem bowiem przekonany, że za lat sto, gdy mnie obudzą, rozmrożą, dadzą ciepłe kapcie i kakao, jak tylko pójde obejrzeć nowe systemy fantasy RPG, będą one dokładnie takie same, jak są teraz. Człowiek, który przespałby wszystkie lata od premiery Palladium byłby zapewne zde gustowany, widząc wszystkie te oryginalne i nowatorskie systemy, jakże doń podobne.

Jak pisałem już wcześniej – siłą Palladium jest jego bezpretensjonalność. Otwierając ten podręcznik, nie zostaniemy zarzuceni frazesami, lecz konkretem, materiałem. To trochę tak, jakby w restauracji jeden kucharz sporządzał danie robiąc salta i piruety, a drugi po prostu zwyczajnie stał nad garami, po czym obaj podaliby nam schabowego. Owszem, salta tego pierwszego były ciekawe, ale jego schabowy smakuje dokładnie tak samo, jak tego

drugiego, który go po prostu usmażył. Czy muszę jeszcze dodawać, którym ze schabowych jest Palladium? Chyba nie.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Klejony podręcznik w miękkiej oprawie, okraszony czarnobiałymi, koszmarowymi ilustracjami. Jednym słowem - lata 80-te pełną gębą. Mimo najlepszych chęci nie jestem w stanie wystawić wyższej oceny. Połówka należy się za najlepszą graficzną tabelę uzbrojenia, jaką widziałem – nareszcie grający w RPG zobaczą, czym różni się miecz długi od półtoraka i dwuręcznego oraz przekonają się, że tego ostatniego nie da się nosić przy pasie.

Miodność: Palladium to wielka przygoda, wspaniały powrót do korzeni i naprawdę wart sprawdzenia system. Jeśli nie odstraszy Was estetyka, gwarantuję, że spędzicie z nim kilka naprawdę miłych sesji. Jeśli szukacie alternatywy dla D&D - oto i ją znaleźliście.

Cena: Cena nie jest zachęcająca, można by za nią kupić inny, ładniej wydany podręcznik. Jeśli jednak chcesz wydać pieniądze, ale nie wiesz na co, albo po prostu kolekcjonujesz takie kurioza, to jest to propozycja godna rozważenia.

Palladium Fantasy RPG

opis świata - mechanika

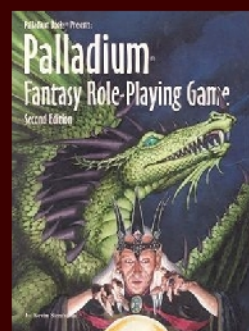


ilość stron / oprawa:

336 / miękka

linia wydawnicza:

Palladium



Wykonanie

1.5/5

Miodność

4.5/5

Cena

2.0/5

89,95zł

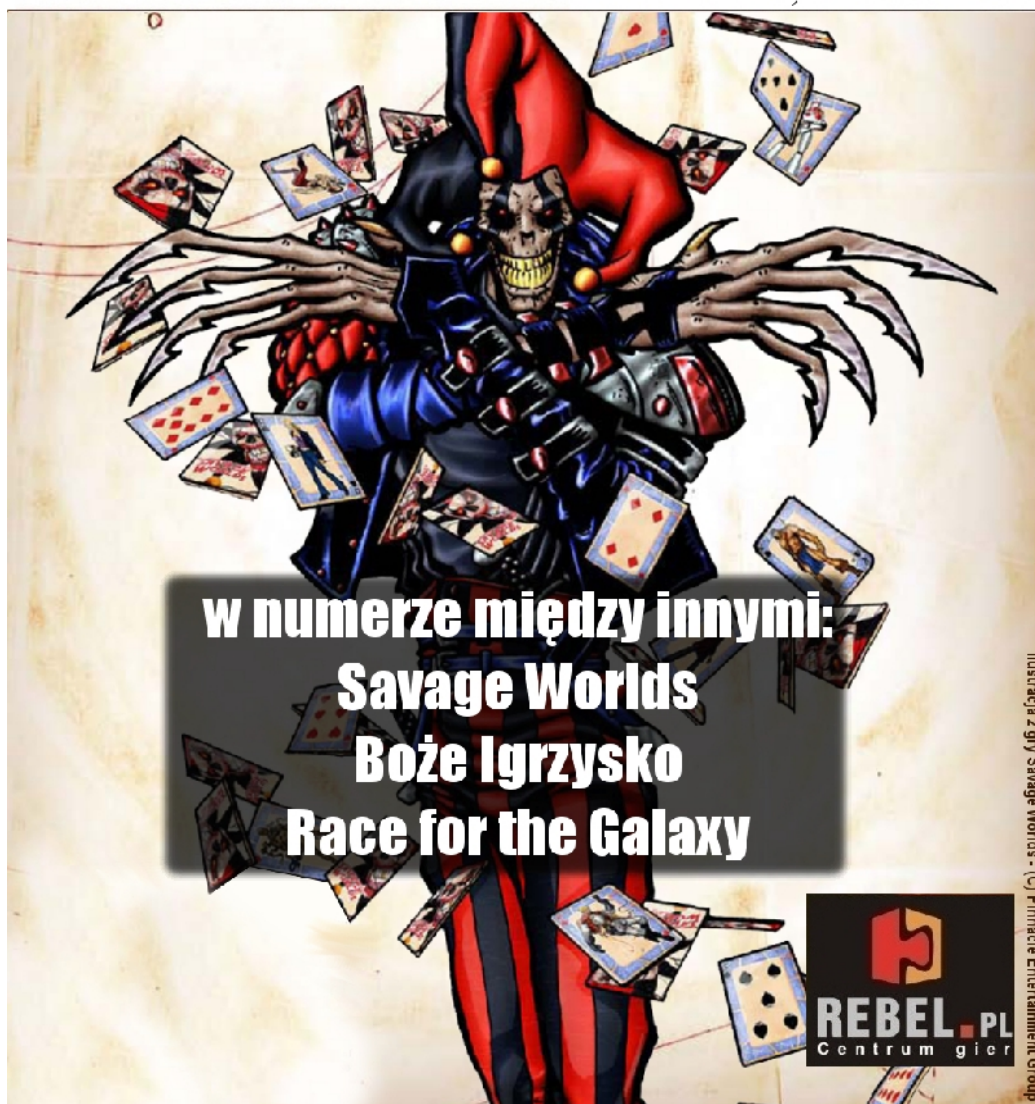
Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 31, kwiecień 2010



w numerze między innymi:
Savage Worlds
Boże Igrzysko
Race for the Galaxy

Ilustracja z gry Savage Worlds - (C) Pinnacle Entertainment Group

