w numerze: przegląd gier planszowych inspirowanych grami komputerowymi

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 33, czerwiec 2010

historia gry

SPACE HULK

gry planszowe:

Manila

Let's Play

Zostań Prezydentem

Growing Hunger

Fits

Monstermaler

HORUS HERESY

gry fabularne:

Dzikie Pola: Pan Brat

Dark Heresy: Inquisitor's Handbook

Supernatural RPG

Ilustracja z okładki gry Horus Heresy - (C) Fantasy Flight Games

REBEL.PL Centrum gier

Rebel Times
Miesięcznik Miłośników Gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiślak

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

Koniec roku szkolnego i akademickiego, początek sezonu urlopowego. Coraz więcej słonecznych dni, okazji do odpoczynku, wyjazdu, zabawy. Nadchodzący wakacyjny czas to także znakomita okazja do nadrobienia planszowych zaległości, często bowiem, w natłoku obowiązków, nie relaksujemy się przy dobrych grach tak często, jak byśmy tego chcieli. Dlatego właśnie, szykując się do wyjazdu i zasłużonego wypoczynku, nie zapomnijcie wrzucić do plecaka pudełka z jakąś dobrą grą! Jeżeli zaś macie wątpliwości, o jaki tytuł powinniście wzbogacić swoją kolekcję i która z interesująco zapowiadających się gier dobrze trafi w Wasze gusta, czytajcie Rebel Timesa. Nasz magazyn tworzymy właśnie po to, aby ułatwić wybór z ogromnej oferty tego, co podczas Waszych spotkań z grami powinno się sprawdzić. W tym miesiącu tradycyjnie staramy się zaprezentować zróżnicowany materiał: garść aktualności, szczypta historii, recenzje zarówno gier dużych i złożonych, jak i tanich, szybkich i łatwych do opanowania. Obok planszówek nie zabrakło rzecz jasna miejsca na recenzje podręczników do gier fabularnych. Życzymy miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc!

Jak oceniamy

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

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 5 to stosunek podanej niżej ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

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

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

Nr 33, Czerwiec 2010

Spis treści

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

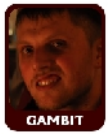
3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty

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

9 **Zdrada, która odmieniła wszechświat**
Horus Heresy

16 **Gra BARDZO towarzyska**
Let's Play

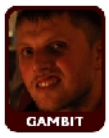
19 **Wybory 2005 – przeżyjmy to jeszcze raz**
Zostań Prezydentem

23 **Gdzie zombiech sześć, tam nie ma co jeść**
Growing Hunger


25 **Tetris w trybie multi... i to bez ekranu!**
Fits

28 **Zabawa w rysowanie**
Monstermaler

31 **Ekonomia na Filipinach**
Manila

36 **Z monitora na planszę**
Gry planszowe inspirowane grami komputerowymi


42 **Dwudziestoletni kosmiczny wrak**
Historia gry Space Hulk

49 **Na Dzikie Pola powrót po latach**
Pan Brat

53 **Imperialny Malleus Maleficarum**
Inquisitor's Handbook

55 **Poprowadź swój własny sezon serialu**
Supernatural RPG

59 **Plany na lipiec**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Nowa edycja bitewnego Warhammera

Ruszyła przedsprzedaż podręcznika do najnowszej, ósmej już edycji gry bitewnej Warhammer Fantasy. Księga zasad liczyła będzie aż 528 kolorowych stron, a w internetowym serwisie firmy Games Workshop już dzisiaj można zobaczyć kilka przykładowych. W przedsprzedaży dostępne jest także wydanie kolekcjonerskie i szereg efektownych akcesoriów (kości, wzorniki, karty). Pudełkowy zestaw podstawowy (odpowiednik znanej z siódmej edycji Bitwy o Przełęcz Czaszki) nosił będzie nazwę The Island of Blood Warhammer Fantasy Boxed Set i znajdziemy w nim armie Skavenów oraz Wysokich Elfów. Nowa edycja to oczywiście także szereg zmian w mechanice gry, ale o nich w pełni będzie można się wypowiedzieć dopiero po premierze, która przewidziana jest na 10 lipca.

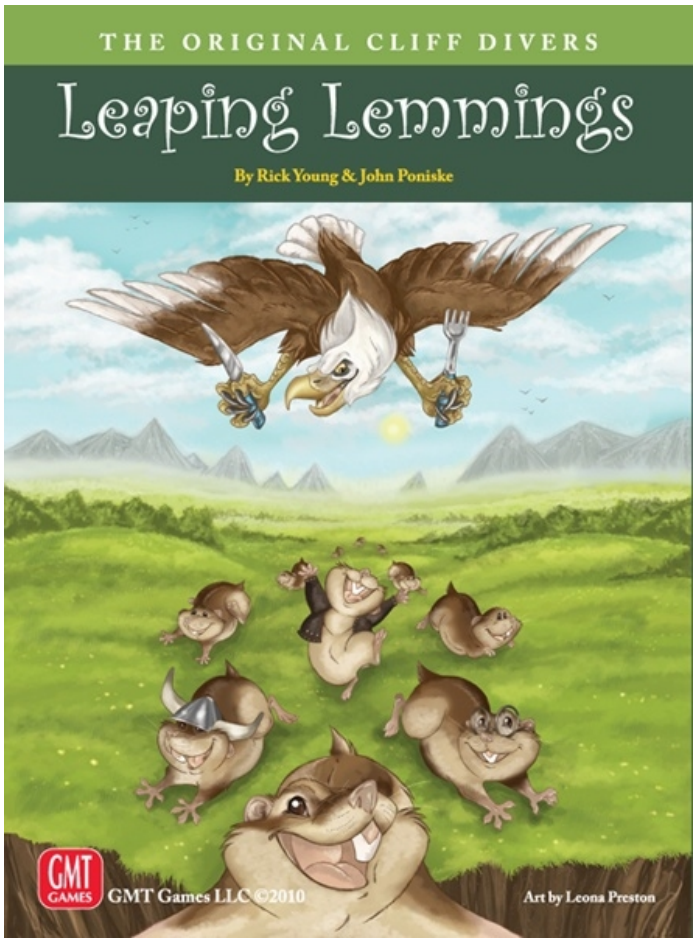
BattleLore w Westeros

Jakiś czas temu pisaliśmy o pracach nad grą Battles of Westeros wydawnictwa Fantasy Flight Games. Według zapowiedzi miała być to gra bitewna, korzystająca z mechaniki BattleLore i, jak sam tytuł wskazuje, pozwalająca toczyć bitwy w Westeros, świecie znanym z kart powieści G.R.R.Martina (Gra o Tron i kolejne części cyklu Pieśń Lodu i Ognia). Kilka dni temu udostępniona została instrukcja do gry, dzięki której dowiadujemy się, że Battles of Westeros nie będzie na szczęście wyłącznie klonem BattleLore, a zupełnie nową grą, bazującą jedynie na prostym i sprawdzonym pomyśle. Gra wydana zostanie także po polsku, nakładem wydawnictwa Galakta.

Lemingi na planszy

Wydawnictwo GMT Games znane jest głównie z bardzo bogatej oferty gier wojennych i rekonstrukcji bitew ze wszystkich epok dziejów ludzkości. Tymczasem niedawno w sprzedaży pojawiła się Leaping

Lemmings, zabawna gra, znacznie odbiegająca klimatem i koncepcją od większości produktów tego wydawnictwa. Jak sugeruje tytuł – gra opowiada lemingach, ale nie należy specjalnie kojarzyć jej z komputerowym przebojem sprzed lat. Każdy z graczy prowadzi grupę swoich gryzoni w stronę urwiska, po to, aby wykonać z niego efektowne skoki w dół. Aby dotrzeć do urwiska, trzeba pokonać określony dystans na siatce heksagonalnych pól. Stojące na jednym polu lemingi tworzą stosy, z których poruszać można tylko gryzonia znajdującego się na wierzchu. Wskakując na wierzch stosu, blokujemy więc rywali, jednak narażamy się przy tym na niebezpieczeństwo, nad obszarem rozgrywki krążą bowiem orły, które z chęcią zrobią sobie z naszych lemingów przekąskę. Leaping Lemmings ma proste zasady, sprawny przebieg rozgrywki i bardzo miłą dla oka szatę graficzną. Czy to zapowiedź rozszerzenia przez GMT oferty o kolejne lekkie gry o humorystycznym zabarwieniu?



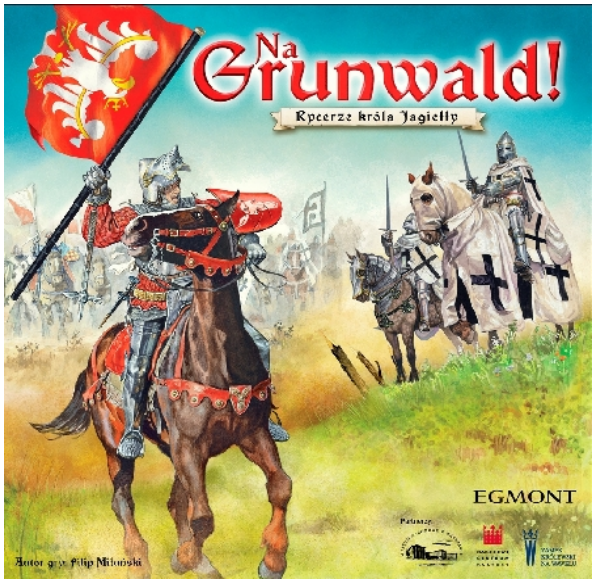
Dodatki do „polskiej Inwazji”

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, wydawnictwo Galakta intensywnie szykuje dodatki do karcianej gry Warhammer: Inwazja. Zestaw podstawowy trafi na półki sklepowe już w lipcu, zaraz po nim publikowane będą 40- i 50-kartowe dodatkowe zestawy bitewne (w ramach tzw. Cyklu Spaczenia i Cyklu Wrogów) oraz pudełkowe rozszerzenia, wprowadzające nowe armie (polskie tytuły to Szturm na Ulthuan oraz Marsz Potępionych). Zapowiedzi te pozwalają żywić nadzieję, że Galakta zrealizuje ambitny plan dotrzymania kroku FFG w tempie publikacji rozszerzeń do warhammerowej karcianki.

Rycerze króla Jagiełły

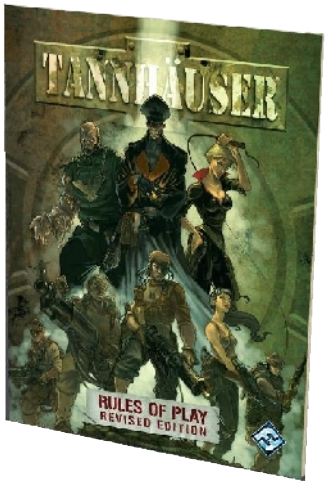
Na Grunwald: Rycerze króla Jagiełły to nowa gra planszowa wydawnictwa Egmont, która trafi do sprzedaży na początku lipca. Król Władysław Jagieł-

ło wyrusza na bitwę z Zakonem Krzyżackim, a celem graczy jest zgromadzenie dla niego, jak najpotężniejszej armii rycerzy koronnych i zaciężnych oraz zapewnienie prowiantu wojsku. Zwycięzca wyłaniany jest na podstawie ilości zgromadzonych punktów. Można się już zapoznać z udostępnionymi w sieci regułami gry.



Poprawiony Tannhauser

Jest już dostępny Tannhauser: Revised Rules – liczący 96 stron podręcznik, zawierający kompletne, na nowo opracowane zasady dla gry Tannhauser. Publikacja ta ma na celu naprawę mechaniki tej interesującej fabularnie, oryginalnej planszówki. Posiadacze starych wydań i ewentualnych dodatków do Tannhausera, oprócz tego podręcznika nie będą musieli ponosić żadnych dodatkowych kosztów, aby rozpocząć rozgrywki na nowych zasadach (nowa wersja reguł korzysta z tych samych komponentów, co stara).

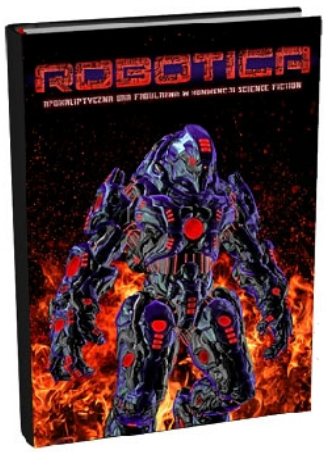


Fury of Dracula od Galakty

Galakta zapowiada kolejne polskie edycje przebojów Fantasy Flight Games. Do oferty wydawnictwa trafiają nie tylko nowe produkcje, ale także lekko przebrzmiałe, godne uwagi planszówki. Jedną z nich jest Fury of Dracula, wydana przez FFG cztery lata temu, a oparta na projekcie sprzed ponad 20 lat. Polska edycja z pewnością przysporzy tej grze wielu nowych fanów w naszym kraju.

Robotica pod koniec sierpnia

Regularnie docierają do nas kolejne informacje na temat nowej, interesująco zapowiadającej się polskiej gry fabularnej o tytule Robotica. Podręcznik podstawowy wydany będzie w twardej oprawie, szyty, w pełni kolorowy i na kredowym papierze. Liczył będzie 370 stron formatu A4. Dołączona będzie do niego również płyta CD, zawierająca materiały do wydruku i muzykę. Całość w przedsprzedaży kosztować będzie 65 złotych. Gra ma trafić na rynek w drugiej połowie sierpnia.



HISTORYCZNA GRA PLANSZOWA

Boże Igrzysko

Ilość graczy: 3 – 4
Czas rozgrywki: 3 godziny

Grę kupisz w:
REBEL.PL Centrum gier
www.rebel.pl

Patroni medialni:
MÓWIĄ WIEKI
ŚWIAT GIER PLANSZOWYCH
HISTMAG.ORG

„Boże Igrzysko" to historyczna gra planszowa, opowiadająca dzieje Rzeczpospolitej Obojga Narodów. Grający wcielają się w role przywódców rodów magnackich tamtych czasów. Podczas rozgrywki gracze będą szukać kompromisu pomiędzy interesem własnym, a interesem Rzeczpospolitej. Staną przed dylematem – jak wiele poświęcić familii, 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 Rzeczpospolitej, zdobędziesz władzę na sejmach i przewagę polityczną na dworze Króla.

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

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 latyfundia innych graczy?

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

DIABLOS POLACOS

PHALANX GAMES POLSKA

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

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

Horus Heresy

Zdrada, która odmieniła wszechświat

Jakiś czas temu firma Fantasy Flight Games nabyła od Games Workshop licencję na wydawanie gier, których akcja osadzona jest w fantastycznych światach Warhammera i Warhammera 40k, a także na reedycję wielu klasycznych tytułów brytyjskiego wydawnictwa.

Od tego czasu obserwujemy regularne pojawianie się na rynku nowych projektów, stworzonych w ramach tejże licencji. Fantasy Flight Games rozwija z pełnym zaangażowaniem linie gier fabularnych, osadzonych w świecie popularnej „czterdziestki", czyli Dark Heresy, Rogue Trader oraz, już niebawem, Deathwatch. Pod koniec ubiegłego roku miała miejsce głośna premiera trzeciej edycji gry Warhammer Fantasy Roleplay, której nowatorska forma wzbudziła wiele kontrowersji. Warhammerowa karcianka w formacie LCG (Warhammer: Invasion) zbiera bardzo pochlebne recenzje i intensywnie się rozwija. Dobrze przyjęta została także planszówka, osadzona w świecie Warhammera, o tytule Chaos in the Old World. Najwyraźniej FFG chce, aby wydane w ramach wspomnianej licencji produkty znalazły się we wszystkich sektorach oferty wydawniczej, ponieważ w gronie małych gier serii Silver Line znalazła się już lekka karcianka Chaos Marauders (reedycja gry Games Workshop z 1987 roku), a niebawem możemy spodziewać się także interesującej gry kooperacyjnej Space Hulk: Death Angel. FFG z sukcesami rozwija także klasyczną grę przygodową Talisman oraz zapowiedziało powrót legendarnej planszówki Dungeonquest. Niebawem zapewne poznamy kolejne zapowiedzi.

Niedawno miała miejsce premiera dużej, strategicznej gry planszowej o tytule Horus Heresy. Jej akcja osadzona jest świecie gry Warhammer 40k i kręci się wokół jednej z najważniejszych oraz największych kampanii wojennych w historii tego bogatego uniwersum. Horus Heresy, bo o niej tutaj mowa, wzbogaciła grono największych kolosów wydanych przez FFG, do których należą: Twilight Imperium, Descent: Journey in the Dark, Tide of Iron, Starcraft, World of Warcraft i, recenzowana miesiąc temu na łamach Rebel Timesa, Runewars.

Horus Heresy wzbudzała duże emocje już na długo przed swoją premierą. Strategia dla dwóch graczy, w której na fantastycznej, trójwymiarowej planszy ścierają się dwie armie, prezentowane przez świetnie wykonane plastikowe figurki. Konflikt na skalę, której w bitewnym Warhammerze 40k nie da się oddać. Wielkie armie i wielcy bohaterowie, na czele z Horusem i wielkim Imperatorem we własnej osobie! Te zapowiedzi elektryzowały nie tylko największych fanów mrocznego świata 41. Millenium. Oczekiwania były ogromne, przyjrzyjmy się zatem, jak wygląda i działa finalny produkt oraz czy warto się nim zainteresować.

Elementy gry

Gra zapakowana jest w wielkie, trwałe pudło – typowe dla najbardziej rozbudowanych gier FFG. Tradycyjnie już, próżno wewnątrz szukać plastikowej wypraski na elementy, jest tu jedynie dość toporna, tekturowa wkładka. Poza tym zawartość pudełka nie jest specjalnie zaskakująca: plansza, talie kart, grube tekturowe arkusze z żetonami, zapakowane w foliowe worki, plastikowe figurki – wszystko podane w formie, do której FFG zdążyła nas już przyzwyczaić.

Pierwsze, co przykuwa wzrok to oczywiście znakomita szata graficzna produktu. Zarówno plansza, karty, jak i żetony wykonane są bardzo solidnie. Wszystko na pierwszy rzut oka wygląda bardzo zachęcająco. Jak to zwykle jednak bywa, diabeł tkwi w szczegółach. Już na etapie przygotowań do pierwszej rozgrywki, przekonujemy się bowiem, że wiele elementów Horus Heresy można było wykonać lepiej.

Zacznijmy od planszy. Jest dość duża, prezentuje się nieźle, wszystkie naniesione na nią oznaczenia są zaś bardzo czytelne. Dominują tu dość ciemne i stonowane barwy, warto więc zadbać o to, aby miejsce gry było dobrze oświetlone. Plansza zawiera kilka trójwymiarowych elementów, które umieszcza się od spodu, w odpowiednio wyprofilowanych otworach. Dzięki temu na płaskiej mapie Terry mamy wykonane z plastiku, pokryte nadrukiem budowle: twierdze, fabryki i pałac Imperatora. Pomysł dość interesujący, na pewno dzięki niemu plansza prezentuje się oryginalnie. Trzeba jednak zaznaczyć, że elementy te nie są szczególnie urodziwe i ostatecznie trójwymiarowa plansza budzi mieszane odczucia. Budynki wykonane są z cienkiego, a więc podatnego na uszkodzenia, materiału, ogólnie całość wieje trochę tandetą. Najgorsze jednak jest to, że podczas rozgrywki trójwymiarowość planszy często przeszkadza. Obszary pałacu są zdecydowanie za małe (już przy początkowym ustawieniu jednostek są problemy, aby niektóre zmieścić). Nierówności sprawiają zaś, że figurki przewracają się bardzo często, a nanoszenie na skośnie ułożonych ściankach tekturowych znaczników wyłomów niekiedy graniczy z cudem. Ujmując rzecz w skrócie: niepotrzebny nadmiar efekciarstwa, który psuje wrażenia z rozgrywki, zamiast je poprawiać.

Zestaw zawiera ponad setkę niewielkich, plastikowych figurek, prezentujących rozmaite jednostki, walczące po obu stronach. Mamy tu modele Kosmicznych Marines, Gwardię Imperialną, kultystów, Thunderhawki, Tytanów, dywizje pancerne, Demony Chaosu i inne. Oczywiście jakości tych modeli nie można porównywać do bitewnego Warhammera 40k. To zupełnie inna skala (a raczej brak skali, przy tak różnorodnych siłach nie było bowiem możliwe zachowanie proporcji między żołnierzami i różnego typu maszynami), poza tym wszystkie figurki w Horus Heresy są niewielkich gabarytów (dla przykładu figurki marines nie sięgają tym z bitewniaka nawet do pasa).

Jeżeli chodzi o szczegółowość i ogólną atrakcyjność figurek, rewelacji nie ma. Porównując do innych, wypełnionych figurkami gier FFG, Horus Heresy stanowi krok wprzód w stosunku do Twilight Imperium, ale niestety zdecydowany krok wstecz w porównaniu do figurek ze StarCrafta. Niektóre jednostki są łudząco podobne do innych, co również należy uznać za niedociągnięcie (drobne, ale zawsze).

Przed pierwszą rozgrywką musimy poświęcić sporo czasu na przygotowanie figurek, konkretnie na osadzenie ich w odpowiednich, plastikowych podstawkach, zaś w przypadku Kosmicznych Marines, dodatkowo na umieszczenie między podstawką a

modelem odpowiedniego żetonu, informującego, do którego zakonu dana jednostka należy. Warto dokładnie na tym etapie przeliczyć wszystkie jednostki i podstawki (podstawek jest więcej i ta rezerwa jest niezbędna do rozgrywki), gdyż niestety w wielu egzemplarzach zdarzają się pojedyncze braki.

Jednostkom na polu bitwy towarzyszyć będą bohaterowie. Ci prezentowani są w formie tekturowych portretów, osadzonych na plastikowych podstawkach. Niestety muszę stwierdzić, że rozwiązanie to stanowi kompletny niewypał. Piony w formie podobizn bohaterów wykonano dokładnie tak, jak w grach Arkham Horror albo Battlestar Galactica. Jednak to, co świetnie sprawdziło się w tych dwóch grach kooperacyjnych, kompletnie nie zdaje egzaminu na polu bitwy w Horus Heresy. Dlaczego? Po pierwsze, zajmują one mnóstwo miejsca na ciasnych obszarach, gdzie już i bez nich jest z nim problem. Po drugie, przewracają się jeszcze łatwiej niż jednostki. Po trzecie, wcale nie wyglądają ładnie w gronie malutkich figurek. Po czwarte zaś, często problemy sprawia odróżnienie ich od siebie. Bohaterów musimy jednocześnie identyfikować w trzech miejscach – na karcie pomocy, na żetonach obrażeń i na wspomnianych tekturowych pionkach, stojących pomiędzy jednostkami na planszy. Rozróżniać ich musimy jedynie po ilustracjach, które nie zawsze kontrastują ze sobą kolorystycznie. Bywa to niekiedy frustrujące, a cały problem rozwiązałyby mniejsze pionki i (przede wszystkim!) wypisanie na nich imion bohaterów (imiona widnieją jedynie na kartach pomocy!). To chyba najsłabiej przemyślany element gry.

Pozostałe, używane w rozgrywce komponenty to karty i żetony. Tych pierwszych jest ponad dwieście, występują w dwóch rozmiarach i jakość ich wykonania nie budzi najmniejszych zastrzeżeń. Trwałe, ładnie zilustrowane i czytelne. Tekturowych żetonów jest tu w sumie niewiele (porównując do podobnych cenowo kolosów FFG), prezentują się całkiem nieźle i dobrze spełniają swoją funkcję. Jednak i tutaj zdarzyła się drobna wpadka. Uważam, że często używane (najważniejsze w sumie) żetony aktywacji/rozproszenia powinny bardziej kontrastować z planszą, tymczasem praktycznie się z nią zlewają. To w sumie drobny detal, ale przeoczenie któregoś z tych żetonów w fazie ściągania ich z planszy mogłoby nawet wypaczyć wynik całej rywalizacji. Dlatego uważam, że po umieszczeniu na planszy powinny one bardziej rzucać się w oczy.

Zestaw zawiera dwa zeszyty w formacie A4, w pierwszym opisano reguły gry, drugi zaś zawiera sześć scenariuszy oraz krótkie opowiadanie. To ostatnie stanowi wyjaśnienie dla osób mniej obeznanych z uniwersum Warhammera 40k, czym właściwie była Herezja Horusa, w jakich okolicznościach doszło do zdrady i jaki przebieg miał ten, pełen emocjonujących zwrotów akcji, konflikt. Instrukcja jest spora objętościowo, ale pełna ilustrowanych przykładów i dość jasno napisana.

Podsumowując kwestię elementów, na które składa się gra i biorąc pod uwagę cenę produktu, zawartość pudełka nieco rozczarowuje (przede wszystkim

mało tego wszystkiego!). Twilight Imperium po rozpakowaniu mieścił się w typowe pudełko 30x30. Horus Heresy ma komponentów znacznie mniej niż Twilight Imperium, więc decyzja o zapakowaniu tego produktu w tzw. epic size box (i opatrzenia go ceną adekwatną do wielkości pudełka, a nie jego zawartości) jest, delikatnie rzecz ujmując, kontrowersyjna.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w Horus Heresy stanowi epicką bitwę, w której lojalne Imperatorowi wojska starają się odeprzeć atak dowodzonych przez Horusa zdrajców. Walki toczone są na powierzchni Terry, wewnątrz twierdz, fabryk, w różnych częściach pałacu Imperatora, jak również na pokładzie Mściwego Ducha – flagowego okrętu Horusa.

Przygotowania do rozgrywki są dość czasochłonne, co wynika z dużej liczby jednostek, które należy odpowiednio rozmieścić na planszy. Gra toczy się według wybranego scenariusza, przy czym początkowe rozgrywki powinny być prowadzone wyłącznie w oparciu o pierwszy z nich. Dlaczego? Wszystkie następne stanowią rozwinięcie i urozmaicenie założeń pierwszego scenariusza i stworzono je właśnie po to, aby uatrakcyjnić zabawę wtedy, gdy standardową rozgrywkę będziemy mieli już dość dobrze opanowaną. Dodatkowe scenariusze to nie tylko zmiany w początkowym rozstawieniu, lecz także inny układ kart zdarzeń (których działanie będzie wchodziło w życie w kolejnych etapach rywalizacji) oraz szereg dodatkowych zasad. Tutaj najbardziej interesujący jest wariant zmiennej planszy (zniszczenia Terry, sprawiające, że wybrane obszary mapy wyłączone są z rozgrywki). Warto jednak zaznaczyć, że nawet w obrębie pierwszego scenariusza początkowy układ sił jest nieco inny w każdej rozgrywce (na skutek bombardowań orbitalnych oraz przejścia niektórych jednostek imperialnych na stronę zdrajców).

Historia przedstawiona w Horus Heresy to zakrojona na dużą skalę zbrojna konfrontacja dwóch potęg, której towarzyszą zdrady, bombardowania, obrony ufortyfikowanych obszarów i desanty kapsuł zrzutowych pod ostrzałem laserów obronnych. Jak więc widać, atrakcji nie zabraknie. Zwycięstwo osiągnąć można na dwa sposoby: pokonując głównego bohatera rywala (główni bohaterowie to oczywiście Horus i Imperator, w obu przypadkach ich strata oznacza całkowity spadek morale i kapitulację pozbawionych lidera wojsk) lub zajmując wszystkie cztery porty kosmiczne (co uznaje się za odcięcie rywala od zaopatrzenia i zalanie Terry własnymi wojskami). Czas działa na niekorzyść Horusa - jeżeli odpowiednio długo nie zostanie wyłoniony zwycięzca, z najdalszych zakątków galaktyki przybywa potężne wsparcie dla Imperatora i to on uznawany jest za zwycięzcę rozgrywki. Grający Horusem powinien więc nastawić się na szybką, skuteczną ofensywę.

Gra zawiera kilka interesujących mechanizmów. Najważniejszym z nich jest umieszczony na jednej z krawędzi planszy Tor Inicjatywy, po którym poruszane są żetony każdego z graczy. Aktualnym posiadaczem inicjatywy jest ta osoba, której żeton znajduje się bliżej początku toru. Ten właśnie gracz wykonuje wybrane akcje. Zazwyczaj wykonanie akcji kończy się przesunięciem naszego żetonu o kilka pól (zależnie od rodzaju rozkazu i sposobu jego wykonania). Jeżeli „wyprzedzimy" w ten sposób żeton przeciwnika, następuje zmiana inicjatywy, po której to on zaczyna wykonywać swoje akcje. Mechanizm ten w ciekawy sposób zastępuje zwykłe, naprzemienne wykonywanie swoich akcji. Różny koszt (w punktach inicjatywy) implikuje szereg wyborów podczas rozgrywki,

na przykład czy wykonać jednocześnie dwie lub trzy „szybkie" akcje, czy też może jedną, pochłaniającą więcej punktów (np. większa mobilizacja wojsk). Trzeba przyznać, że działa to bardzo fajnie. Tor Inicjatywy pełni także funkcję zegara - Horus nie może dopuścić do sytuacji, w której żeton jednego z graczy dojdzie do końca toru, oznacza to bowiem zwycięstwo Imperatora. Oprócz tego, pola toru inicjatywy zawierają szereg dodatkowych oznaczeń – gdy pierwszy z żetonów dotrze do jednego z nich, rozgrywana jest odpowiednia faza specjalna (taka jak np. pociągnięcie karty zdarzenia, które wprowadza na polu bitwy dodatkowe efekty).

Naszym jednostkom wydajemy rozkazy za pomocą kart. Każdy z graczy ma swoją talię rozkazów, karty na ręku oraz ułożone przed sobą karty tzw. rezerwy. Zagrywać możemy wyłącznie rozkazy z ręki i robimy to na jeden z dwóch sposobów: bezpośrednio, co pozwala natychmiast wprowadzić rozkaz w życie, lub kładąc go na jednym ze stosów „części strategicznej" planszy. Ta druga opcja pozwala zaplanować rozkaz na przyszłość, co oznacza, że będziemy mogli go zagrać później i zazwyczaj wiąże się to z dodatkowymi przywilejami. Wspomniana „część strategiczna" planszy zawiera kilka miejsc na stosy rozkazów, odpowiadające poszczególnym regionom mapy. Odkrywając swój rozkaz z wierzchu wybranego stosu, możemy zagrać go tylko na obszarach przypisanych do tego stosu. Same rozkazy dają nam przede wszystkim różne warianty poruszania jednostek i atakowania przeciwnika. Talia Horusa zawiera także rozkazy umożliwiające desant nowych jednostek, Imperator zaś ma możliwość abordażu Mściwego Ducha oraz, niekiedy, werbunku nowych jednostek na terenie fabryk. Fajnie rozwiązano tutaj dociąganie nowych kart na rękę – nie jest to zupełnie losowy mechanizm, możemy bowiem dociągać zarówno z zakrytego stosu naszych rozkazów, jak i z grona odkrytych kart rezerwy. Rozkaz po zagraniu (zależnie od tego, jaka to karta) wędruje na stos kart zużytych lub wraca do rezerwy. Są więc rozkazy, do których mamy w zasadzie stały dostęp i rozkazy jednorazowe, których użycie powoduje bezpowrotne usunięcie ich z gry.

W grze nie używa się kostek, ale elementów opartych o czynnik losowy nie brakuje. Do ich rozstrzygania służy talia bombardowań. Są to jednorazowe, wielofunkcyjne karty (rzecz znana m.in. z gry Warrior Knights), pozwalające określać skuteczność bombardowań orbitalnych, nalotów Thunderhawków, efektywność laserów obronnych (ostrzeliwujących kapsuły zrzutowe), czy też pozwalające rozstrzygnąć, czy dana jednostka przeszła na stronę Horusa. Niezależnie od tego, który z wymienionych, opartych o losowy czynnik elementów chcemy rozstrzygnąć, sięgamy po wierzchnią kartę z tego stosu i bierzemy pod uwagę tą jej część, która dotyczy rozstrzyganej kwestii. Pojawiają się tutaj sympatyczne drobiazgi, takie jak np. dwa sposoby przeprowadzania bombardowań. Działa to w ten sposób, że przed pociągnięciem karty decydujemy czy nasze bombardowanie będzie „agresywne" (zmasowany atak na cały obszar, szansa na zadanie dotkliwych strat, ale i większe ryzyko, że bombardowanie nie przyniesie żadnego efektu), czy też „precyzyjne" (małe straty, ale także niewielkie ryzyko, że nasz nalot będzie nieskuteczny).

Pozostaje w kilku słowach opowiedzieć o tym, jak w grze Horus Heresy działa mechanizm walki. Charakterystyka każdej jednostki wyrażona jest przez kolor (przynależność: czarne Horus, szare Imperator) oraz kształt plastikowej podstawki (siła bojowa i jednocześnie wytrzymałość, wyrażona przez odpowiednią liczbę strzałek). Podstawki wyprofilowano w taki sposób, że można w nie wsunąć żeton z liczbą oznaczającą zadane jej obrażenia. Pozwala to przynajmniej częściowo uniknąć bałaganu na planszy. Bitwa rozstrzygana jest za pomocą specjalnie do tego przeznaczonych kart walki. Liczba i rodzaj posiadanych przez nas tego typu kart zależy od tego, czy mamy po swojej stronie jednego z bohaterów oraz od łącznej siły bojowej naszych jednostek. Trzymając się kilku dość prostych zasad, zagrywa się naprzemiennie karty, przeprowadzając ataki lub broniąc się. Karty i bohaterowie wprowadzają do walki szereg dodatkowych efektów, co uatrakcyjnia, ale także wydłuża i komplikuje przebieg rozgrywki. Każda tura bitwy owocuje obrażeniami jednej ze stron i możliwością wycofania się. Warto tutaj dodać, że maksymalny czas bitwy (tzn. ilość tur) jest ustalony przed jej rozpoczęciem (zwykle uzależniony jest on od rodzaju rozkazu). Karciany system rozstrzygania bitew przypomina mi trochę StarCrafta, ale rozwiązanie zaproponowane w Horus Heresy o wiele bardziej przypadło mi do gustu. Wynik jest bardziej przewidywalny, a cała procedura mniej skomplikowana. Ciekawie na przebieg starć wpływają bohaterowie, których karty różnią się od kart walki, zapewnianych przez jednostki. Mimo iż działa to lepiej niż w StarCrafcie, nie uważam tego mechanizmu za najmocniejszą stronę gry. Niepotrzebnie wydłuża on rywalizację, chociaż trzeba przyznać, że niejednokrotnie zapewnia emocjonujące chwile w finałowych etapach bitwy.

Czy ja tego gdzieś nie widziałem?

Przedmiot tej recenzji przypomina na pierwszy rzut oka grę planszową o tym samym tytule, wydaną przez Games Workshop w 1993 roku. Ta sama tematyka, podobnie zaprezentowana arena zmagań, jaką są okolice pałacu Imperatora, sąsiadujące z nimi fabryki, twierdze i porty kosmiczne…

Oczywiście wszystko to nie jest dziełem przypadku. Horus Heresy w wydaniu firmy Games Workshop należał do serii gier wojennych osadzonych w uniwersum Warhammera 40k i forma jego wydania była dość typowa dla tego gatunku (w szczególności jednostki w postaci tekturowych żetonów, o minimalistycznej estetyce, nastawione głównie na czytelność zawartych na nich oznaczeń).

Obecnego wydania Horus Heresy nie należy jednak traktować, jako nowej edycji tytułu sprzed siedemnastu lat. To zupełnie nowa gra, chociaż pierwowzór w oczywisty sposób posłużył dla autora za inspirację. Produkt FFG to jednak nie tylko inna szkoła wydawania gier (wywindowane koszty za sprawą dużej ilości figurek i ładnie ilustrowanych kart), ale także zupełnie odmienna mechanika, w której zawarto szereg interesujących rozwiązań. W skrócie: w oparciu o stary, dobry pomysł zaprezentowania w grze strategicznej jednego z najważniejszych wydarzeń w świecie Warhammera 40k, zbudowano z rozmachem zupełnie nowy produkt.

Podsumowanie

Na łamach tej recenzji zaprezentowałem, w sposób bardzo ogólny, jedynie najważniejsze mechanizmy, rządzące rozgrywką w Horus Heresy. Uzupełniają je rozmaite smaczki, takie jak umiejętne wykorzystywanie fortyfikacji i powstawanie wyłomów w murach, szybki transport jednostek za pomocą Thunderhawków, interesujące elementy wprowadzane przez karty zdarzeń i wiele innych. Wszystko to czyni Horus Heresy strategią pełną dynamiki, trudnych wyborów i niespodziewanych zwrotów akcji. Całość działa sprawnie i bez przestojów, mimo iż napisany na pudełku czas gry rzędu dziewięćdziesięciu minut jest zazwyczaj trudny do osiągnięcia. Długi setup i sporo tekstu na dużej ilości kart sprawiają, że przebieg gry jest szybszy tylko wtedy, gdy obaj uczestnicy mają już za sobą wiele rozgrywek.

Mimo iż statystycznie podczas moich gier częściej zwycięzcą był Horus, gra sprawia wrażenie bardzo dobrze zbalansowanej. Ponosząc porażkę, niezmiernie rzadko mamy bowiem poczucie bezradności, czy też najzwyczajniejszego pecha przy losowych rozstrzygnięciach. Częściej jest to świadomość popełnionego błędu, który został umiejętnie wykorzysta-

ny przez rywala. Chyba głównie za to polubiłem tę grę, chętnie do niej wracam i nie zniechęcam się kilkoma wspomnianymi niedociągnięciami, jeżeli chodzi o jej wykonanie.

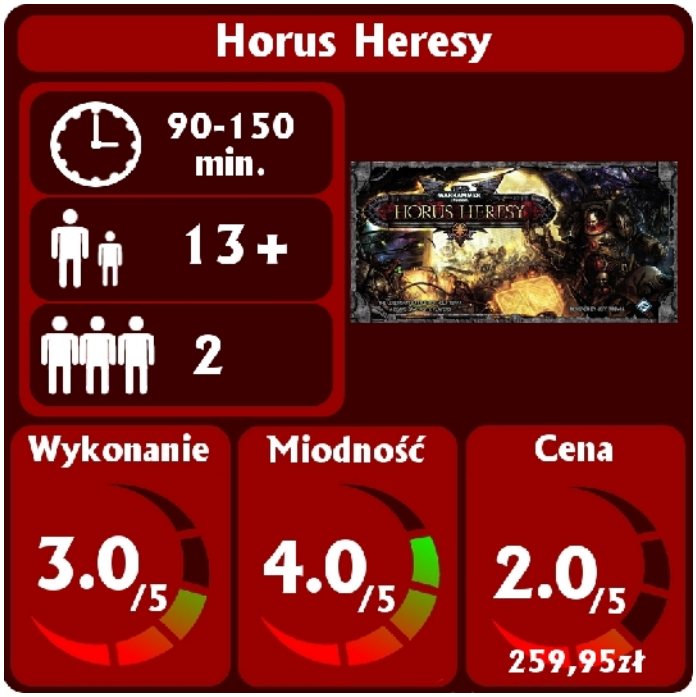
Czy warto wydać dość duże pieniądze na ten tytuł? Horus Heresy adresowany jest przede wszystkim do fanów uniwersum Warhammera 40k (powtarzam - fanów uniwersum, niekoniecznie zaś entuzjastów gry bitewnej). Poza tym jest to gra przeznaczona wyłącznie dla dwóch osób, jeżeli więc wasze planszówkowe spotkania odbywają się w liczniejszym gronie, możecie nie mieć zbyt często okazji, aby po Horus Heresy sięgnąć. Gra ta spodoba się sympatykom wojennych strategii, gier z dużą ilością akcji oraz zbrojnej konfrontacji bez zaprzątania sobie głowy ekonomicznym zapleczem. Tutaj masowo ścierają się ze sobą dwie armie i stojący na ich czele bohaterowie – i na tym koncentruje się zabawa, bez tworzenia militarnego zaplecza, szukania bazy surowcowej, poszukiwania technologii i tym podobnych zagadnień. Horus Heresy przeniesie was bezpośrednio na front. To produkt może niedoskonały ergonomicznie, ale mimo wszystko atrakcyjny wizualnie i przede wszystkim wyposażony w interesującą, bardzo fajnie działającą mechanikę.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Świetna oprawa graficzna i w pełni satysfakcjonująca trwałość komponentów, czyli wydawniczy standard FFG. Niestety, w przypadku Horus Heresy jest jednak, do czego się przyczepić. Figurki prezentują się nieźle, ale z łatwością można wskazać gry tego samego wydawcy, które pod tym względem prezentują się lepiej. Trójwymiarowe elementy planszy to fajny pomysł, niestety kiepsko zrealizowany. Ani szczególnie ładne, ani wygodne podczas rozgrywki. Karty pomocy nie grzeszą urodą, zaś żetony aktywacji i znaczniki bohaterów są kompletnie nieprzemyślane.

Miodność: Interesująca mechanika, niepowtarzalny klimat, sporo emocji towarzyszących rozgrywce, różne drogi do zwycięstwa – Horus Heresy to gra, której bez wątpienia nie brakuje atutów. Przemyślane, zbalansowane reguły sprawiają, że szybko zapominamy o ergonomicznych niedociągnięciach całości.

Cena: Cenę wywindowano w górę, pakując grę w przesadnie duże pudełko. Fantastyczne uniwersum, wyjątkowy temat, logo Warhammera 40k – wszystko to kosztuje i sprawia, że na tle innych *epic size boxów*, utrzymanych w tej samej cenie, Horus Heresy jest dość skromnym produktem. To bardzo dobra gra, ale ani ilość, ani jakość komponentów nie usprawiedliwia tak wysokiej ceny.



Let's Play

Gra BARDZO towarzyska

Każdy (no, prawie każdy), kto był w podstawówce na wycieczce szkolnej, pamięta grę Flirt, w którą, starając się przezwyciężyć chorobę lokomocyjną, grało się zazwyczaj w autokarze z kolegami i koleżankami z klasy. Polegała ona na przekazywaniu sobie kart, wskazując na numer wydrukowanego na nich tekstu. Wszyscy byli zadowoleni – niedojrzali chłopcy myśleli, że podrywają dziewczyny (w tym wieku ważniejsze są tylko gry komputerowe, piłka nożna i kumple… i w sumie dla wielu z nas dwie ostatnie kategorie pozostają najważniejsze do końca życia), a dziewczyny mogły się od nich na jakiś czas uwolnić i dalej próbować podrywać szóstoklasistów. Wiem, że teraz sprawy poszły trochę dalej (znacznie dalej, co śmieszne nie jest), ale gra Flirt nadal pozostaje w mojej pamięci. A że potrzebuję jeszcze miesiąca na zrecenzowanie wielkiej kostki żelatyny, jaką jest Borodino 1812, postanowiłem przygotować na dzisiaj coś specjalnego. „Specjalnego" w znaczeniu „och, przepraszam, że mój syn zjadł Twoje buty, w nim jest coś specjalnego", bo Let's Play! posiada pewne wyróżniające je cechy, mimo że jest najzwyklejszym Flirtem. Czyli grą, w którą należy grać w większej grupie znajomych, z dziewczynami. No wiecie, dziewczynami, tymi dziwnymi istotami, które z Wami nigdy nie rozmawiają i uciekają z krzykiem, gdy tylko podchodzicie zbyt blisko. Jeśli nie jesteście w stanie znaleźć żadnej do gry, możecie przestać czytać tę recenzję w tym miejscu. Jeśli jednak możecie jakieś zaprosić i nie wezwą policji, to let's play!

Flirtujemy?

O co chodzi w tej grze? To najzwyklejszy Flirt. Koniec, proszę, wyjaśniłem zasady. Mamy chłopców i dziewczęta, udajemy, że się podrywamy i przekazujemy sobie karty z tekstami. W sam raz na imprezę, gdy wszyscy chcemy w coś zagrać, ale jesteśmy zbyt pijani na cokolwiek wyrafinowanego. To, co wyróżnia Let's Play spośród setek Flirtów dodawanych do rozmaitych pism i dostępnych w kioskach, to wykonanie. Karty są bardzo wytrzymałe. No, może nie tak, że będziecie mogli nimi grać w pobliżu wulkanu, ale przeżyją zalanie rozmaitymi cieczami (rozmaitymi!). Jeśli zaś chodzi o ich szatę graficzną, radzę nie pokazywać obrazków dzieciom – nie dlatego, że ukazują jakąś goliznę, po prostu golizna ta jest tak brzydko narysowana, że dziecko oglądające te grafiki w młodym wieku może nie rozwijać się prawidłowo w przyszłości. Krzywo narysowane piękności prezentują przed nami swoje wdzięki, ale to nie dla nich kupujemy tę grę (chyba, że jesteśmy zboczeni).

Reguły dołączone do Let's Play! prezentują trzy warianty rozgrywki, ale sądzę, że po ilości promili, po jakiej po nie sięgniemy, raczej nie będziemy w stanie ich spamiętać. Esencją Let's Play! są wyśmienite teksty na kartach i tutaj gra pokazuje pazurki – niektóre

są przezabawne, inne autentycznie pikantne, a jeszcze inne zwyczajnie głupawe, wszystkie natomiast niedojrzałe, jakby były pisane przez dwunastolatka (zaraz, a może to właśnie do dwunastolatków skierowana jest ta gra?). Generalnie zabawa z nimi jest ciekawa i przy pomocy pół litra każda rozgrywka zamieni się w interesujące doświadczenie.

Jednak ostrzegam, jest to zdecydowanie kategoria guilty pleasure, jeśli chodzi o gry karciane, a towarzystwo musi być wyjątkowo zgrane, gdy wyciągniecie pudełko…

A właśnie, opakowanie. Gra opakowana jest wytrzymale, dlatego nie ma problemu z przenoszeniem jej z miejsca na miejsce. Pudełkiem możemy rzucać, miażdżyć je lub nawet po nim skakać bez ryzyka uszkodzenia zawartości.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Koszmarne obrazki, wytrzymałe karty. Let's Play! wydane jest dość przeciętnie, ale od takiej produkcji nie oczekujemy przecież zbyt wiele, a niskie oczekiwania często mogą pomóc, prawda?

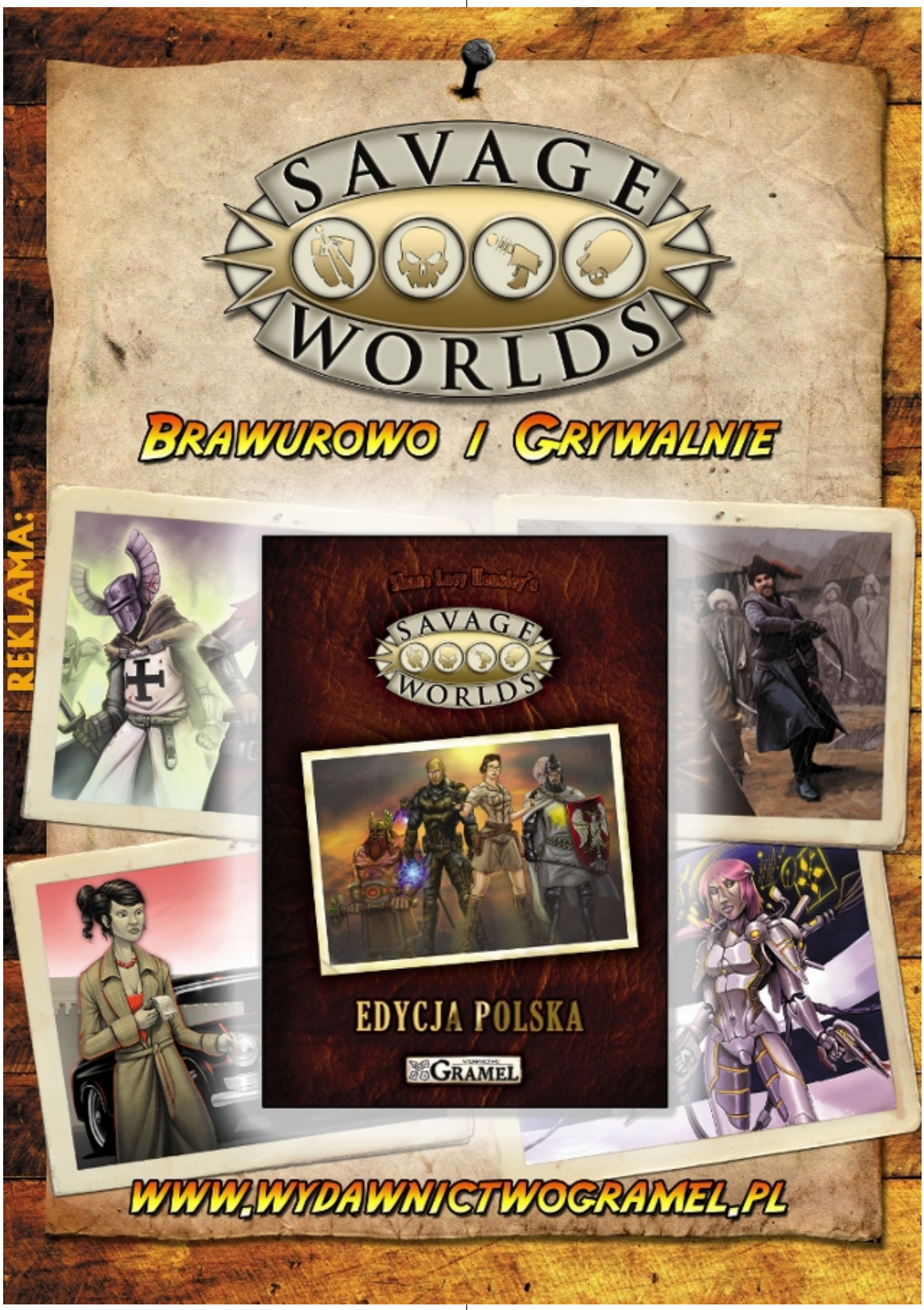
Miodność: Flirt to Flirt, to znaczy Let's Play!. Każdy wie, jak w to się gra i każdy kiedyś w to grał. Jeśli chcecie wrócić do jakichś wspomnień lub po prostu brakuje Wam pomysłów na wieczór, to ta gra jest dla Was. Ilość tekstów stanowi jej zdecydowany atut i choć część, a w zasadzie to wszystkie, jest dziecinna i głupawa, to przecież tego od tej gry właśnie oczekujemy.

Cena: Cena nie jest wygórowana, płacimy głównie za wykonanie, a to jest takie, że wszystkie 47 kart będzie nam długo służyło. I o to chodzi. Jeśli więc jesteście skłonni tyle wydać na taką grę, to raczej nie będziecie żałować. Tylko schowajcie przed dziećmi. Żartuję, Wasze dzieci już tę grę mają.

Zagraj w to jeszcze raz!

Czy polecam Let's Play? No cóż, mam tutaj poważny dylemat. Z jednej strony moje poczucie dobrego smaku i estetyki aż płacze i błaga bym je dobił, gdy patrzę na paskudne obrazki oraz niektóre głupawe teksty, ale z drugiej strony – to przecież Flirt! Ta gra ma być głupia i niedojrzała, tak samo jak głupie i niedojrzałe były zabawy z nią w tym cuchnącym, starym autobusie, gdy, próbując powstrzymać wymioty, podawaliśmy koleżance kartę, mówiąc by przeczytała tekst numer trzynaście. Sam grałem w podstawówce we Flirt może ze dwa razy i to podczas tej samej wycieczki, więc nie wiem czy czyni to ze mnie socjopatę lub zboczeńca, ale Let's Play! może być znakomitym dodatkiem do jakiejś wyjątkowej imprezy, no wiecie, takiej, po której nic nie pamiętacie. I wcale tego nie żałujecie.

Czy polecam? Dobre pytanie. Odpowiem na nie w ten sposób: jeśli chcecie mieć w zestawie waszych domowych gier także Flirta, to ze wszystkich dostępnych na rynku ten jest akurat najlepszy, a jego cena przystępna. Czyli chyba jednak polecam. A teraz wybaczcie, ale muszę udać się do lekarza, bo zdałem sobie właśnie sprawę, jak wybrakowane było moje dzieciństwo… Aha, jeszcze jedno. Gra przeznaczona jest dla osób pełnoletnich. Piszę to dopiero teraz, ponieważ strasznie bawi mnie świadomość, że średnia wieku czytających tę recenzję jest zapewne niższa niż osiemnaście. Tak więc dzieci, popatrzcie sobie na te krzywo nakreślone piersi, bo przez dłuższy czas innych i tak raczej nie uświadczycie. Miłego flirtowania.


REKLAMA:
SAVAGE WORLDS
BRAWUROWO I GRYWALNIE
Shane Lacy Hensley's
SAVAGE WORLDS
EDYCJA POLSKA
GRAMEL
WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

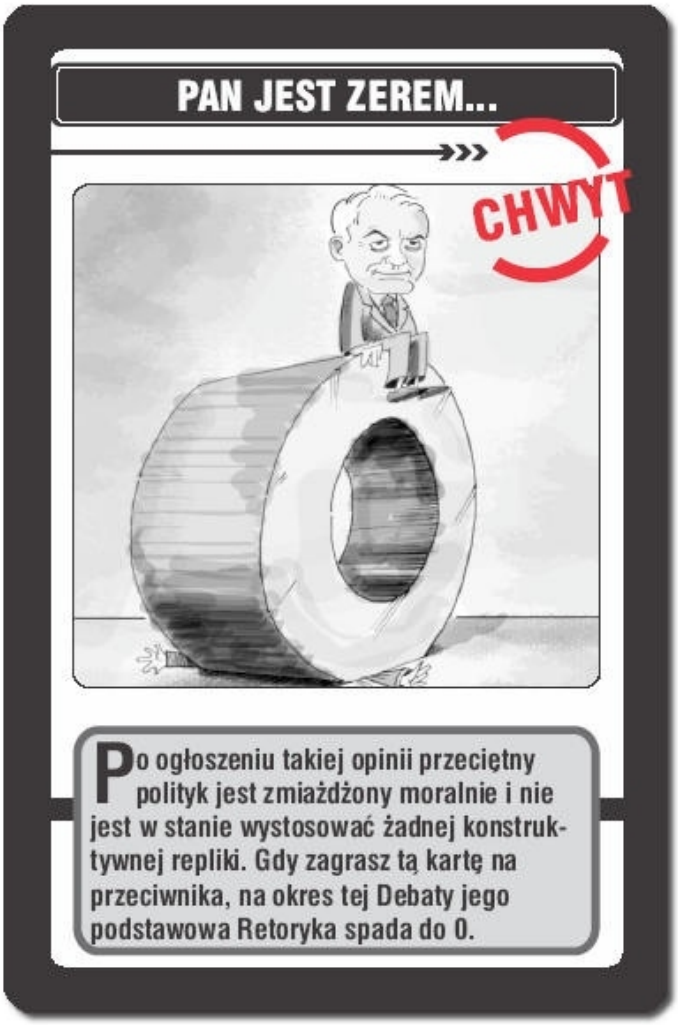
Zostań Prezydentem

Wybory 2005 – przeżyjmy to jeszcze raz

Na porządku dziennym powstają gry upamiętniające, bądź nawiązujące do wydarzeń historycznych. Autorzy czerpią swoje inspiracje z wielkich bitew, odkryć, czy innych przełomowych momentów dla poszczególnych cywilizacji. Rzadziej zdarza się, aby ktoś zdecydował się przygotować grę umiejscowioną w nieodległej przyszłości, opowiadającą o wydarzeniu, które niebawem ma się ziścić. Dzieje się tak, ponieważ w chwili, gdy wszystko staje się już jasne, gra traci część swojej atrakcyjności, którą było przewidywanie tego, co dopiero ma nastąpić. O ile przeżywanie na nowo kluczowych momentów dla naszego świata pozostaje ciągle bardzo kuszące, o tyle wracanie do niedawnej przeszłości, konkretnie wydarzenia, które powtarza się cyklicznie co pięć lat już niekoniecznie. Dlatego też z dużym dystansem, aczkolwiek z pewną dozą ciekawości, podszedłem do gry Zostań prezydentem, odnoszącej się do wyborów prezydenckich z 2005 roku. Był to bowiem mój pierwszy kontakt z tego typu grą. Powinnością recenzenta jest, aby do każdego tytułu podejść rzetelnie, czyli nie skreślać go już na starcie lub popadać w niczym nieuzasadniony zachwyt, dlatego też odstawiłem swoje odczucia na bok i zabrałem się do pracy.

Zostań prezydentem to satyryczno-polityczna gra karciana, osadzona w realiach wyborów prezydenckich z 2005 roku. Rozgrywka toczy się pomiędzy posłami lewicy i prawicy, reprezentowanymi przez osobne talie, którzy walczą ze sobą, wykorzystując swoje umiejętności retoryczne oraz używając nieczystych chwytów, w debatach poświęconych popularnym kwestiom społecznym, takim jak bezrobocie, służba zdrowia, aborcja itp. Tekturowe karty nie po-

walają pod względem jakości. Bardzo szybko się brudzą, dlatego wymagają jak najszybszego umieszenia ich w protektorach. Trzeba jednak przyznać, że są wytrzymałe. Na szczęście od strony graficznej prezentują się o wiele lepiej. W ilustracjach dominują barwy białe i czarne, co w zasadzie dość dobrze oddaje szary, polityczny humor.



W kartach reprezentujących polityków wyeksponowano ich charakterystyczne cechy charakteru, a karty chwytów żartobliwie ukazują czynności, do których się odnoszą. Niestety dużo gorzej prezentuje się instrukcja, na podstawie której po prostu nie da się grać i tak naprawdę część zasad trzeba sobie dopisać do niej samemu. Frustrację pogłębia dodatkowo fakt, że podawane w niej przykłady odnoszą się do sytuacji oczywistych. W sytuacjach spornych instrukcja zaś uparcie milczy.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje osiem kart z odpowiedniej talii (lewicowej lub prawicowej). Dodatkowo, spośród dziesięciu kart debat, losowane są cztery, które układa się odkryte pomiędzy graczami. W obu taliach występują tylko dwa rodzaje kart: politycy i chwyty. Karty polityków wyposażone są w dwa parametry: retoryki, za pomocą której wygrywa się debaty oraz w oznaczony symbolem słuchawki bonus, który polityk dodaje podczas debaty innemu, występując w niej jako specjalista. Ponadto każdy z nich otrzymuje pewne bonusy do swojej retoryki w konkretnych debatach, a także posiada unikalną dla siebie zdolność. Chwytami natomiast modyfikujemy podstawowy parametr retoryki polityków, eliminujemy innych polityków z debaty, czy też doprowadzamy do jej przerwania w chwili, w której wymyka się nam spod kontroli.

Rozgrywka składa się z siedmiu rund. Osoba, która zaczyna daną rundę, może zagrywać chwyty oraz desygnować polityków do poszczególnych debat. Gracze wykonują swoje czynności na przemian. To znaczy, że gdy pierwszy z grających desygnuje polityka do którejś z debat, możliwość ta przechodzi na drugiego. W momencie, gdy zarówno lewica, jak i prawica nie zamierza, bądź nie może już, desygnować żadnego polityka, rozpoczynają się poszczególne debaty. Sama debata przebiega bardzo prosto. Porównujemy w niej wartość retoryki polityka z jednej i drugiej strony. Ten, którego parametr jest wyższy, przeciąga debatę na swoją korzyść. Oczywiście, jak wspomniałem wyżej, możemy modyfikować początkowy parametr zarówno u naszego polityka, jak i u przeciwnika, stosując różnorakie chwyty, a także używając polityków, którzy zostali nam na ręce, jako specjalistów i dodając ich wartość „słuchawki" do podstawowej retoryki desygnowanego przez nas kandydata. Dwukrotne przeciągnięcie debaty oznacza jej wygranie. Nie jest to jednak takie proste, ponieważ przeciwnik, mimo początkowej porażki, może w późniejszych rundach doprowadzić do remisu, a jeszcze później przeciągnąć ją na swoją korzyść. Po rozpatrzeniu wszystkich debat runda się

kończy, a gracze dociągają ze swojej talii tyle kart, aby ich liczba na ręce wynosiła osiem. Dodatkowo, jeżeli jakaś debata została zakończona zwycięstwem jednego z graczy, na jej miejsce losowana jest nowa. Wygrywa ta osoba, która uzyska więcej punktów z wygranych debat po siedmiu rundach.

Mimo ciekawego pomysłu i naprawdę bardzo dobrego humoru ciężko powiedzieć coś pozytywnego o rozgrywce. Jest ona niestety do bólu losowa. Jeżeli któryś z graczy nie ma na początku gry na ręce kilku polityków (co zdarza się dość często), to jest, mówiąc kolokwialnie, ugotowany, ponieważ w zasadzie z miejsca przegrywa debaty, nie mogąc w żaden sposób temu przeciwdziałać. Ponadto jakiekolwiek pozytywne wrażenia płynące z zabawy zabijają liczne niejasności zasad, które trzeba rozstrzygać we własnym zakresie. Rozgrywkę trzyma tak naprawdę tylko klimat i humor. Żartobliwe podpisy na kartach polityków w stylu: „Renata Beger w każdej z debat może powołać się na znajomość Kofana Annana", czy też chwyty nawiązujące do historycznych afer lub wypowiedzi: „teraz to ja mogę nogę panu podać", „fałszywy magister", „spieprzaj dziadu", potrafią wprawić w dobry nastrój. Jednak jest to zdecydowanie za mało, aby móc polecić tę grę komukolwiek. Czarę goryczy przepełnia fakt, że talie różnią się od siebie w zasadzie tylko politykami, gdyż chwyty, z wyjątkiem dwóch na każdą stronę, są identyczne. Nie wspominam już o fakcie, że gra nawiązuje do wyborów z 2005 roku, a to wiąże się z nieaktualnością pewnych nazwisk wśród aktorów naszej głównej sceny politycznej (np. Roman Giertych czy Andrzej Lepper). Z przykrością muszę więc niestety stwierdzić, że mimo interesującego pomysłu i dobrego humoru gra nie nadaje się do zabawy.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Mimo niezbyt przekonującej tektury, z której wykonane zostały karty, są one wytrzymałe. Prezentują ciekawe, humorystyczne grafiki, z równie zabawnymi podpisami. Szkoda, że (wyłączając polityków) talie w dużej mierze się ze sobą pokrywają (tylko po dwa różne chwyty na stronę). Dodatkowo niedopracowana instrukcja milczy w wielu kwestiach.

Miodność: Interesujący pomysł został zmarnowany. Niedopracowane zasady i duża losowość wywołują u graczy frustrację. Odczucia poprawia nieco znakomity humor towarzyszący grze, jednak to za mało, aby ów zakup uznać za satysfakcjonujący w jakimkolwiek stopniu.

Cena: Biorąc pod uwagę samą zawartość (sto kart opatrzonych dobrymi, satyrycznymi grafikami), cena wydaje się w porządku. Jednak trzeba pamiętać, że jest to gra, a jako taka nie spełnia pokładanych w niej nadziei. Zostań prezydentem wymaga sporej ilości pracy od ewentualnego nabywcy, który musi zdobyć się na to, żeby samodzielnie dopisać sobie sporą część zasad.

KUŹNIA GIER

Gry planszowe i karciane

RPG

WOLSUNG

Magia Wieku Pary

Kolekcjonerska Gra Karciana

www.kuzniagier.pl/sklep

REKLAMA

Growing Hunger

Gdzie zombich sześć, tam nie ma co jeść

Last Night on Earth to dobra gra. Ponadto jej formuła i wykonanie pozostawiło twórcom wiele otwartych furtek, jeśli chodzi o tworzenie dodatków. To, że dodatki powstaną, było pewne. Jedyną niewiadomą było, jakie...

Pierwszym rozszerzeniem, które pojawiło się na rynku jest Growing Hunger. „Narastający Głód" to dobry tytuł na dodatek do gry o zombie. Nie dość, że ładnie nawiązuje do żarłoczności głównych bohaterów (tych powłóczących nogami), to jeszcze bardzo dobrze oddaje stan ducha graczy, którym spodobała się podstawowa wersja gry i czekali na coś więcej.

To coś więcej przychodzi zapakowane w pudełko, rozmiarami przypominające wersję podstawową gry. Na pierwszy rzut oka rokuje to bardzo dobrze. Pudło jest jednak nieco lżejsze, niż Last Night on Earth, co trochę równoważy pierwsze dobre wrażenie.

Pokrywka podpowiada graczom, co można znaleźć w środku. Widzimy na niej czwórkę ocalałych ludzi oraz truposza dzierżącego wielkie nożyce. Zwłaszcza ten ostatni element nastraja pozytywnie. Kiedy już nacieszymy się zewnętrzem, czas zajrzeć do środka. Growing Hunger to dodatek „wielozadaniowy". Znajdziemy w nim dwa nowe kawałki planszy w kształcie litery L (oczywiście obustronne), cztery karty nowych bohaterów (wraz z figurkami), siedmiu nowych zombiaków w kolorze czerwonym, trzy scenariusze, dodatkowe karty dla zombich i ludzi oraz dwie wypraski pełne żetonów. Widać więc, że twórcy postanowili ulepszyć grę kompleksowo, dorzucając po kilka możliwości w każdym obszarze zabawy.

Nowe karty akcji to oczywiście nowe opcje dla obu stron. Zombie zyskały nieocenioną możliwość wydzierania bohaterom broni z rąk (albo z rękami – zależy jak się uda). Ludzie natomiast dostali między innymi nową broń (żeby truposze miały, co wydzierać), na przykład owe pokazane na okładce nożyce ogrodowe.

Ciekawym dodatkiem są nowe figurki zombich w kolorze czerwonym. Oprócz standardowej funkcji, jaką mogą pełnić, czyli uzupełnienia szeregów nieumarłych, dodano w instrukcji nową zasadę, która ich dotyczy. Otóż przed każda rozgrywką można rzucić kością (taką do gry, a nie wykopaną na cmentarzu) i sprawdzić wynik w specjalnej tabeli. Owa tabela powie nam, jakie specjalne zdolności mają czerwone truposze. Mogą być na przykład wytrzymalsze niż pozostałe, co powoduje, że aby je zabić, trzeba zadać im dwie rany. Mogą też być „radioaktywne" i samą swoją obecnością zadawać ludziom obrażenia. Dzięki temu zabawa robi się ciekawsza i nieco bardziej wymagająca.

Prawdziwą zagadkę stanowią żetony. Wiele z nich nie ma żadnego zastosowania w grze. Są one dodane po to, aby gracze mogli ich używać do wymyślonych przez siebie scenariuszy lub do scenariuszy pobranych z Internetu. Zawsze łatwiej wymyślić, do czego użyć ten śmieszny żeton z plamą krwi, niż próbować zrobić nowy element tak, aby pasował do wymyślonej przez nas zasady i do gry samej w sobie. Za ten pomysł należą się twórcom Growing Hunger ogromne brawa.

O dodatkowych fragmentach planszy nie ma się co rozwodzić. Nowe budynki, nowe obszary, nowe możliwości. Można w końcu poczytać w pobliskiej bibliotece (choć skowyt zombie zapewne będzie rozpraszał użytkowników czytelni), czy zrobić zakupy w pobliskim sklepiku (uwaga na snujących się między półkami „klientów").

Ludzie dostali do dyspozycji czwórkę nowych bohaterów. Mięśniaka, kucharza Sama, panią policjant o wdzięcznym imieniu Rachelle (niestety silne kobiety z bronią w ręku z reguły szybko kończą w filmach o zombie), lekko ciapowatego Kenny'ego, który pracował we wspomnianym wyżej sklepie (szumnie zwanym supermarketem) oraz Amandę, lokalną piękność i królową balu. Oczywiście nie mogło się obyć bez takiej postaci. Kto inaczej łamałby sobie obcasy, piszczał oraz narzekał na porwaną sukienkę i połamane paznokcie (o potarganych włosach, już nie wspominając)?

Dodatkowe scenariusze są standardowym dodatkiem w tego typu rozszerzeniach. Nie powaliły mnie na kolana, ale i nie okazały się zupełnie denne, czy też niegrywalne. Ciekawostką są za to zawarte w instrukcji zasady, pozwalające na rozegranie szybkiej partyjki dla dwóch osób. Standardowa gra w dwie osoby, choć możliwa, jest dość nudna i nieciekawa. Właśnie dlatego wrzucono coś, co można określić mianem mini gry, w której jeden z graczy wciela się w ludzi, a drugi w zombie. Szybki survival, trwający góra 15-20 minut, wyciskający z gry wszystko to, co w historiach o zombie najlepsze.

Podsumowując, mogę napisać właściwie tylko jedno. Growing Hunger to bardzo dobre rozszerzenie do bardzo dobrej gry. Razem z nim Last Night on Earth staje się grą rewelacyjną. Jak dla mnie absolutny numer jeden wśród dodatków do gier o zombie.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Nie ma co dużo wymyślać. Gra trzyma wysoki standard. Świetne grafiki, klimat i porządnie wykonane elementy. Biorąc do ręki to pudełko, człowiek chciałby, żeby wszystkie gry (a przynajmniej większość) były tak dobrze wykonane.

Miodność: Świetnie zaprojektowany dodatek. Dorzuca do gry dokładnie to, czego było trzeba i to w odpowiednich proporcjach. Jedyny minus jest taki, że chciałoby się, żeby było tego jeszcze więcej.

Cena: Sto dwadzieścia złotych to rozsądna cena za takie rozszerzenie. Oczywiście mogłoby być o te dwie dyszki mniej, jednak zawartość, pod względem merytorycznym i jakościowym, rekompensuje w zasadzie każdą wydaną nań złotówkę.

FITS

Tetris w trybie multi... i to bez ekranu!

Dawno, dawno temu, za czasów, gdy nie było jeszcze Gameboya ani Playstation, ludzie rządni przenośnych konsol elektronicznych radzili sobie jak mogli. Zamiast Pokemonów czy innych Golden Sunów w drodze dokądś tam, grano w tytuły nieco mniej zaawansowane. Mi w sposób szczególny pozostały w pamięci dwa. Mowa tu mianowicie o wężu, który połykał pikselowe kropki i stawał się coraz dłuższy oraz znanej na całym świecie grze Tetris, której – jakże intrygującym - tematem są spadające klocki. Ów tytuł wbił się silnie w miejsce jednej z wiodących zabaw mojego dzieciństwa. „Konsolę" (no bo przecież, co to za konsola, którą można było kupić w kiosku za parę złotych) z grą Tetris ma nam dziś zastąpić Reiner Knizia ze swoim FITSem.

Wydawcą gry jest bardzo znana firma – Ravensburger. Całkiem dużych rozmiarów (mniej więcej wielkość opakowania od gry Wysokie Napięcie), solidne pudło kryje naprawdę przyzwoicie wykonane elementy, mające zapewnić zabawę maksymalnie czterem osobom. Za cenę około stu złotych otrzymujemy dwadzieścia kart, po szesnaście klocków w czterech kolorach, osiem dwustronnych plansz, a także cztery specjalne pochylnie. Całość wygląda naprawdę solidnie. Szczególnie dobrze prezentują się klocki. Pudło natomiast jest wypchane zawartością niemalże po brzegi, dzięki czemu wiemy, że nie płacimy za hulające w nim powietrze, a rzeczywistą, namacalną zawartość. Jako że serwis BoardgameGeek wskazuje na jedenaście partii rozegranych przeze mnie w tę grę, z całą pewnością mogę zaświadczyć, iż komponenty są wytrzymałe, zwłaszcza że sporo razy je transportowałem.

Niestety, niemal zawsze znajdzie się jakieś „ale". Tak i w tym przypadku mam pewne zastrzeżenia, co do wykonania. Po pierwsze karty wydrukowano na słabym papierze, przez co stosunkowo szybko wi-

dać na nich ślady zużycia. Po drugie źle rozwiązano pomysł specjalnego wnętrza pochylni, które – zdaje się – ma służyć do przechowywania klocków (poprzez zakładanie specjalnej nakładki). Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się działać, jednak, gdy tylko nasz FITS wyląduje w plecaku, to – wierzcie mi – możecie być zdziwieni podczas otwierania pudła po przetransportowaniu go do miejsca przeznaczenia. Najzwyczajniej w świecie będzie tam panował spory bałagan. Nakładki bowiem odpadają i bez woreczków strunowych się nie obejdzie.

No, ale dość o wykonaniu. Co by nie pisać, w elektronicznym Tetrisie nigdy nie chodziło o wykonanie, a o grywalność. A ta w planszowym odpowiedniku jest taka, jak w oryginale – wysoka.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje swoją pochylnię (w naszym gronie pieszczotliwie zwaną panelem sterowania). Na ową pochylnię nakłada się pierwszą z czterech plansz. Gdy wszyscy tak uczynią, klocki zaczynają spadać. Nie ma tu klocków lecących z nieba, losowanych przez komputer tudzież pseudo-gameboya, mamy za to rękę kolegi (czy też swoją) i stosik kart, wskazujących, co po kolei spada. Podnosimy pierwszą i wiemy, że spada kwadrat, drugą – prosta, trzecią – jakiś dziwny kształt. Proste? Proste. I działa. Gracze nanoszą w czasie rzeczywistym odpowiednie klocki na swoje plansze. Gdy każdy to zrobi (pośpiech nie jest konieczny), losuje się nową kartę i czynność ta jest powtarzana. Gdy karty się skończą, kończy się poziom i podliczamy punkty. Na grę składają się cztery poziomy, a każdy różni się warunkami zwycięstwa. To właśnie to miejsce, które mówi nam o dokonanym progresie w stosunku do poczciwego dziadka – Tetrisa. To znak, że gdy niebawem znajdziecie na półkach sklepo-

wych „Wężyk: The Boardgame by Reiner Knizia", nie dość, że ucieszycie się na samego wężyka, to możecie być również niemal pewni, iż nie będzie to zwykły wężyk, a taki fajnie ulepszony.

Tak właśnie jest w przypadku FITS. Na pierwszym poziomie za każde odkryte pole otrzymujemy minus, natomiast za każdy pełen rząd plus, im dalej zaś tym trudniej. Przyjdzie nam zdobywać punkty za odsłonięte pola w dwóch różnych miejscach, bonusy punktowe za odsłonięte konkretne miejsce, albo wręcz przeciwnie – punkty ujemne. Nie raz przyjdzie też wam usłyszeć jęk zawodu, ponieważ – jak w klasyku – klocki nie podejdą. Ale i tu Knizia dorzucił swoje pozytywne trzy grosze. Jeśli klocek, który mamy dołożyć nam nie pasuje, możemy go odrzucić i poczekać na następny. Jednak, żeby nie było tak łatwo, nie możemy ich odrzucić zbyt wiele, bo na każdym poziomie odsłonięte pola przynoszą punkty ujemne. Każdy kolejny odrzucony żeton zwiększa ryzyko tego, że nie uda nam się pokryć całej planszy.

Podsumowując, wszystko chodzi jak w szwajcarskim zegarku. Gra naturalnie ma także przewidziany tryb dla jednego gracza, jednak w takim przypadku polecałbym raczej zwykłego Tetrisa, choć najpewniej znajdą się i fani takiego wariantu. I dobrze. Też działa. Warto podkreślić, co wprawny czytelnik najpewniej wywnioskował już z kontekstu, że gra się świetnie skaluje. Dodatkowym walorem zdają się być również liczne dodatki fanowskie dostępne w Internecie. Inna zaleta FITS to niedługi czas rozgrywki, wynoszący około trzydziestu minut. Gra wydaje się być również świetnym tytułem wprowadzającym w planszówkowe hobby. Osoby nie grające regularnie są grą oczarowane i natychmiastowo pytają, gdzie można ją kupić (kolega w zielonym t-shircie na zdjęciu raczej nie przepada za planszówkami, a widać jak bardzo wciągnął go FITS). Niestety tu pojawia się mały problem. Cena, wynosząca około stu złotych, nie zachęca. W końcu, było nie było, FITS to niekoniecznie kandydat na gwiazdę planszówkowego wieczoru (choć bywa i tak). To raczej filler. Co nie zmienia faktu, że bardzo dobry.

Komentarz do oceny

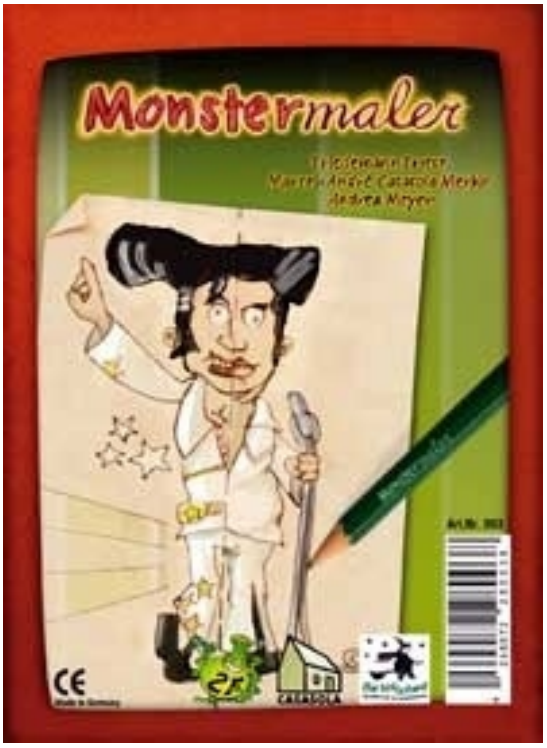
Wykonanie: FITS pod względem wykonania naprawdę daje radę. Szarość i bylejakość Tetrisa zamieniono na kolorową planszówkę. Jedynie karty podatne są na zniszczenie, a klocków nie ma gdzie schować (bez zakupu woreczków strunowych). Za to punkt w dół.

Miodność: Stawiam czwóreczkę i to z takim maleńkim plusem. FITS to gra naprawdę baaardzo fajna i nieszablonowa. Nie ma kolejnych meeple pionków i drewnianych kostek, które gdzieś tam trzeba położyć czy przetransportować. Jest za to stara elektroniczna gra przeniesiona na planszę, w nowej jakości i bez monitora.

Cena: Nieco za drogo - o jakieś 15-20 złotych.

Monstermaler

Zabawa w rysowanie



W procesie tworzenia gier pomysł znajduje się bez wątpienia na pierwszym miejscu. To zadziwiające, jak niewiele czasami potrzeba, aby powstał tytuł, który zaskakuje swoją prostotą, a mimo to jest w stanie zdobyć rzeszę entuzjastów. Osoby, które rozmyślają nad stworzeniem własnej gry, kręcą później z niedowierzaniem głową, nie mogąc uwierzyć, że sami na to nie wpadli. Jednak tworzenie tego typu gier nie jest wbrew pozorom takie proste. Przypomina raczej stąpanie po kruchym lodzie. Ta prostota, która w niektórych przypadkach jest zaletą, w innych wiąże się z bardzo negatywnym odbiorem przez potencjalnych nabywców. Dzieje się tak ze względu na fakt, że złożoność mechaniki i wykonania takiej gry bywa często tak niewielka, że z łatwością moglibyśmy ów produkt przygotować sami. Ostatnimi czasy miałem okazję spotkać się z takim właśnie niepozornym tytułem. Mowa tu oczywiście o Monstermaler, którego cały koncept opiera się na prostej czynności, jaką jest rysowanie. Swoje wrażenia i odczucia postanowiłem opisać w kilku poniższych akapitach.

Na pierwszy rzut oka Monstermaler nie różni się w zasadzie niczym od zwykłego notesu, który możemy kupić w każdym kiosku. Dlatego też ciężko powiedzieć cokolwiek o jego wykonaniu. Na pewno nie można tu mówić o jakiejkolwiek szacie graficznej. Notes liczy sobie sto dwadzieścia identycznych kartek. Na jego końcu znajduje się zwięzła instrukcja w języku niemieckim, pozostałe kartki przedstawiają zaś szkic ludzkiej sylwetki, przedzielonej przez środek linią przerywaną. Na ich odwrocie mamy natomiast spis przykładowych postaci, którymi możemy posłużyć się podczas zabawy. Propozycje są bardzo zróżnicowane. Znajdziemy tu sławy ekranu (np. Sean Connery, Woody Allen), estrady (np. Janet Jackson, Elvis), stadionów (np. Oliver Kahn, Michael Ballack), postaci historyczne (np. Królowa Elżbieta II, Juliusz Cezar), a także fikcyjne (np. ET, Hulk, Lara Croft) i wiele, wiele innych. Niestety są one opisane w języku niemieckim, przez co, jeżeli nie władamy tym językiem chociażby w stopniu podstawowym, czasami nie jesteśmy w stanie stwierdzić, o kogo chodzi. Ponadto pośród postaci dominują persony wywodzące się z zza naszej zachodniej granicy – jak zwykle „Deutschland, deutschland über alles". Nie przeszkadza to jednak zbytnio w zabawie, gdyż w jej trakcie możemy posługiwać się własnymi pomysłami.

Zasady gry są banalnie proste. Ustalamy liczbę rund, przez które toczyć się będzie rozgrywka, po czym rozdajemy poszczególnym graczom odpowiednią liczbę kart z notesu. Każdy z uczestników

zabawy wybiera, bądź sam sobie wymyśla, postać, którą za chwilę będzie starał się narysować. Następnie zapisuje jej imię i nazwisko na odwrocie kartki i składa ją na pół wzdłuż linii przerywanej. Jeden z graczy daje sygnał do rozpoczęcia rozgrywki i wszyscy zaczynają rysować połowę wymyślonej przez siebie postaci. Gdy przedostatni gracz skończy rysować, gra jest wstrzymywana, po czym kartki wędrują do naszych sąsiadów, siedzących po lewej stronie. Każdy z graczy odczytuje z odwrotu kartki, kogo rysowała osoba, od której ją otrzymał. Teraz zadaniem każdego z nich staje się dorysowanie drugiej połowy postaci – nie mogą oni jednak oglądać tego, co narysował ich poprzednik. Ponownie przedostatnia osoba, która kończy rysować, przerywa rozgrywkę. Następnie wyniki prac są prezentowane wszystkim, biorącym udział w zabawie. Osoby, które nie brały udziału w danym projekcie próbują odgadnąć, kogo przedstawia obrazek. Mają one tylko po jednym strzale. Osoba, której uda się zgadnąć, otrzymuje dwa punkty. Jeżeli nikt nie podoła tej sztuce, rysunek kładzie się między graczy, którzy go rysowali – za każde takie „dzieło" tracą oni po jednym punkcie. W tym momencie runda dobiega końca. Wygrywa oczywiście ten, kto po określonej liczbie rund ma najwięcej punktów. Prawda, że proste?

Monstermaler pozwala przyjemnie spędzić czas. Jednak polecałbym go jedynie dzieciom, ewentualnie, jako przerywnik dla zwolenników naprawdę lekkiej rozrywki. Mimo że rozgrywka jest szybka, a prezentowanie poszczególnych „dzieł sztuki" wprawia graczy w doskonały humor, wywołując wśród nich salwy śmiechu, to dla starszych wiekowo graczy jest to gra na jeden, góra dwa wieczory. Później entuzjazm opada, a Monstermaler odchodzi w zapomnienie. Gra, a w zasadzie zabawa, sprawdza się dobrze wśród opiekunów grup, animatorów czy wychowawców, którzy z racji pełnionej przez siebie funkcji potrzebują często pomysłu na skonsolidowanie grupy.

Nie sposób też nie zauważyć, że notes ten w zasadzie nie jest nam w ogóle do niczego potrzebny, ponieważ, gdy znamy już zasady, wystarczy nam kartka papieru oraz długopis i możemy bawić się sami. Cena co prawda nie jest porażająca, ale zwykły notes możemy kupić już za parę złotych. Czy warto? Na podstawie tego, co napisałem możecie osądzić sami.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Ciężko mówić tu o jakimkolwiek wykonaniu. Otrzymujemy prosty notes ze stu dwudziestoma kartkami. Propozycje postaci są w języku niemieckim, przez co osobom nie znającym tego języka ciężko się w niektórych z nich połapać. Na szczęście zawsze możemy wprowadzać do zabawy własne pomysły.

Miodność: Gra na pewno nie jest przeznaczona dla wszystkich. Przede wszystkim jest ona skierowana do dzieci i zwolenników bardzo lekkiej rozrywki. Trzeba podkreślić, że produkt ten ma zastosowanie epizodyczne – zagramy raz, góra dwa i zniknie on na półce. Dlatego też polecałbym go przede wszystkim opiekunom grup, animatorom i wychowawcom.

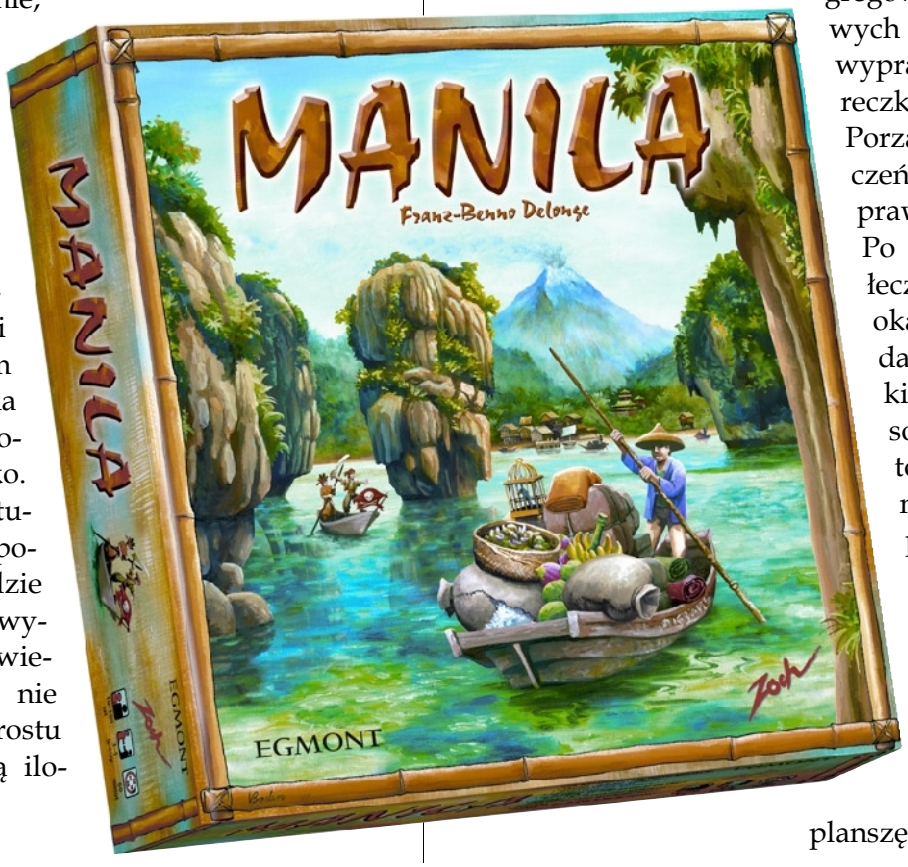
Cena: Nie przeraża, jednak, gdy uświadomimy sobie, że notes, który otrzymujemy możemy zastąpić podczas zabawy zwykłymi kartkami papieru, to powinniśmy się poważnie zastanowić czy ów produkt jest nam potrzebny do szczęścia. Osobiście uważam, że jeżeli jest się zwolennikiem tego typu zabawy, to jeden egzemplarz można sobie sprawić.

NADCHODZI...
NOWA POLSKA GRA FABULARNA
ROBOTICA
OFICJALNA STRONA GRY
WWW.ROBOTICARPG.PL

Manila

Ekonomia na Filipinach

Gry planszowe to tysiące tytułów i tysiące nieprzespanych nocy, tak twórców tworzących swe dzieła, jak i graczy zachwycających się każdą nową pozycją. Kultowe gry znalazły już swoich wiernych fanów, wciąż jednak wychodzą nowe, świetne tytuły, dostarczające graczom niezapomnianej rozrywki. Mimo tego nie ma gry idealnej. Zawsze znajdzie się coś, co można było zrobić lepiej, co inne gry mają, a ta nie, zawsze będzie również ktoś, komu gra najzwyczajniej w świecie się nie spodoba. Dlaczego taki wstęp? Bo Manila to najlepsza gra, jaką poznałem podczas ostatniego roku i przynajmniej moim zdaniem zbliża się ona do ideału gry planszowej zadziwiająco blisko. Nie zwykłem pisać entuzjastycznych recenzji, ponieważ zawsze znajdzie się parę błędów do wytknięcia. Nie mogę powiedzieć, że Manila ich nie ma, ale są one po prostu przytłoczone ogromną ilością pozytywów.



Manila to gra ekonomiczna, przeznaczona dla od trzech do pięciu graczy i zabierająca nas na gorący Daleki Wschód, na kolonialne Filipiny, a konkretniej do roku 1821, gdy znajdowały się one pod władaniem Hiszpanii. W tym bajecznym krajobrazie wcielamy się w rolę przemytników-handlarzy, sprzedających swoje towary (jedwab, korzeń żeń-szeń, jadeit i gałkę muszkatołową) w filipińskim porcie. Oczywiście zwycięży ten, kto pod koniec gry będzie najbogatszym przemytnikiem w okolicy.

Eksplozja kolorów

Zacznijmy, tradycyjnie, od wykonania. To najmocniejszy punkt gry, która pod tym względem stoi na najwyższym światowym poziomie. Już samo pudełko prezentuje się świetnie: jest standardowych, dużych rozmiarów i zostało wykonane naprawdę solidnie. Tak jak i cała gra, jest ono niezwykle barwne i od samego początku wprowadza nas w oceaniczno-bambusowy klimat zabawy. W środku znajduje się masa elementów, wszystkie dobrze zabezpieczone, poukładane w odpowiednich przegródkach i posegregowane w kartonowych pudełeczkach, wypraskach oraz woreczkach strunowych. Porządek i bezpieczeństwo, nic nie ma prawa się uszkodzić. Po otwarciu pudełeczka i woreczków okazuje się, że dodatkowe przegródki są idealnie dopasowane do elementów i pozwalają nie tylko na ich posegregowanie po zakończeniu gry, ale także na grę bez konieczności wyciągania wszystkiego z pudełka! Wystarczy rozłożyć planszę, a potrzebne

przedmioty sukcesywnie wyciągać. Największa przegródka może posłużyć za miejsce dla rzutów kośćmi.

Co konkretnie znajdziemy w pudełku? Podłużną planszę do gry, przedstawiającą filipiński port, dwadzieścia drewnianych pionków w pięciu kolorach, trzy drewniane łodzie do przewożenia towarów, czterdzieści osiem monet – filipińskich pesos (sprawdzałem – mocno wzorowane na tych XI-X-wiecznych), karty przedstawiające produkty i odpowiadające im kolorystycznie znaczniki, kości oraz ładownie na łodzie. Prócz plastikowych, tłoczonych monet, wszystkie elementy są drewniane lub tekturowe. Wykonano je również niezwykle starannie. Elementy podporządkowane są kolorystycznie towarom (błękitny jedwab, kremowy żeń-szeń, seledynowy jadeit i brunatna gałka muszkatołowa) oraz krajobrazowi przedstawionemu na planszy (turkusowy ocean i słomiano-drewniany port). Wszystkie kolory są bardzo żywe, ciepłe, co w połączeniu z jakością wykonania elementów sprawia, że gra się niesamowicie. Na każdym kroku czuć niepowtarzalny klimat, przyjemnie jest po prostu dotykać monet, pionków, łodzi… Zoch, wydawca Manili, po raz kolejny pokazał klasę.

Wyścig do portu

Zasady gry poznamy dzięki polskiej, kolorowej instrukcji wydanej na kredowym papierze. Instrukcja jest jasna, napisana w prosty sposób, pełna ilustracji i przykładów. Nie tylko wyjaśnia reguły i rozwiewa ewentualne wątpliwości, ale w ramkach na marginesach prezentuje podsumowanie zasad, ułatwiając szybkie odnalezienie odpowiednich reguł. Umożliwia też zastosowanie wariantu utrudniającego trochę rozgrywkę i czyniącego ją przy tym mniej losową. Mamy też możliwość znalezienia w Internecie filmowej wersji instrukcji – nie jest to jednak konieczne, ponieważ reguły gry nie są zbyt skomplikowane.

Zabawa polega na szeregu wypraw obładowanych towarami łodzi do portu. Każda taka wyprawa to szereg deklaracji graczy, którzy decydują się na obranie pewnych strategii oraz podjęcie odpowiedniego dla siebie ryzyka. Po ustaleniu (drogą licytacji) kapitana wyprawy, gracze wysyłają swoich wspólników (w postaci pionków) na odpowiednie pola w porcie, stoczni, firmie ubezpieczeniowej, na łodzi piratów, stanowiskach pilotów i łodziach z towarami. Każda taka akcja kosztuje, ale zapewnia określone korzyści (wyjątkiem jest firma ubezpieczeniowa, gdzie dostajemy pensję, ale w razie wypadku łodzi płacimy z własnej kasy, i stanowiska pilotów). W większości przypadków będą to pieniądze, przy czym im większe ryzyko podejmiemy, tym większa ich nadwyżka. I tak obstawienie wspólnikami stoczni przyniesie korzyści, gdy łódź ulegnie uszkodze-

niu, obstawienie portu zaowocuje kilkoma pesos, gdy łódź dotrze tam bezpiecznie, a wysłanie wspólników na piracką łajbę zapewni udział w ewentualnych łupach. Z kolei stanowiska pilotów pozwolą lepiej kontrolować ruch łodzi.

Piraci i rachunek prawdopodobieństwa

Po zajęciu miejsc przez wspólników, rozpoczyna się wyprawa. Łodzie poruszają się w trzech turach o określoną rzutami kostką ilość pól (wizualizowanych, jako morskie fale). Osiągnięcie czternastego pola zaprowadzi łódź bezpiecznie do portu, ale jeżeli zakończy ona swą podróż na polu trzynastym w dowolnej turze, czeka ją atak piratów. Na ruch łodzi ma dodatkowo wpływ kapitan i piloci, co pozwala na zmniejszenie losowości gry. Innym urozmaiceniem jest możliwość zaciągania pożyczek, zakupu kart udziałów, wreszcie ciągła zmiana wartości towarów na czarnym rynku, co wymusza na graczach modyfikowanie swoich strategii i odpowiednie reagowanie na zmiany.

Tak jak pisałem, zasady nie są szczególnie skomplikowane, a jednak dostarczają nam złożonej rozgrywki. Gra jest zbalansowana: jeżeli umożliwia wysokie zyski, prawdopodobieństwo ich uzyskania jest odpowiednio niskie. Dobrą strategią okazuje się więc stawiania na umiarkowane ryzyko i liczenie od czasu do czasu na przysłowiowy łut szczęścia, zapewniający większe zyski. Niektórym może się nie spodobać pewna losowość gry. Zasady niwelują część jej efektów, ale nadal jest to gra bazująca na rachunku prawdopodobieństwa i nawet najlepsze planowanie nic nam nie pomoże, gdy kostki nie będą chciały współpracować. Może się też okazać, że olbrzymia ilość zainwestowanych pesos się nie zwróci, przez co nasz budżet poważnie ucierpi. Raz na wozie, raz pod wozem. Cóż, takie już życie przemytnika, prawda? Na szczęście rozważna gra sprowadza tak drastyczne przypadki na margines – podczas rozgrywki nie zdarzają się one zbyt często. Występuje tu natomiast lekki efekt śnieżnej kuli. Szczęście w pierwszych turach i szybkie wzbogacenie się skutkuje łatwiejszym wygrywaniem aukcji na kapitana wyprawy, co z kolei zapewnia nam większą kontrolę nad planszą. Wygrana aukcja to jednak spory wkład finansowy, który przy potknięciu wędruje do przeciwników, a to pozwala im na dorównanie do uciekającego finansowo gracza. Opisany efekt nie jest w rezultacie zbyt dotkliwy i raczej nie zakłóca radości płynącej z zabawy.

W Manilę najlepiej gra się chyba w cztery lub pięć osób. Gra w trójkę jest możliwa (instrukcja pokazuje, jak zmieniają się wtedy zasady obsadzania miejsc wspólnikami) i również w zupełności grywalna, ale dużo więcej emocji zapewnia gra z większą ilością graczy, podczas której najlepsze miejsca w porcie znikają dużo szybciej, a rozgrywka jest zazwyczaj trochę dłuższa. Manila zamyka się jednak najczęściej w godzinie zabawy i, jako taka, jest dobrą grą familijną. Młodsze dzieci szybko załapią zasady i, znając życie, będą skutecznie ogrywały dorosłych. To także

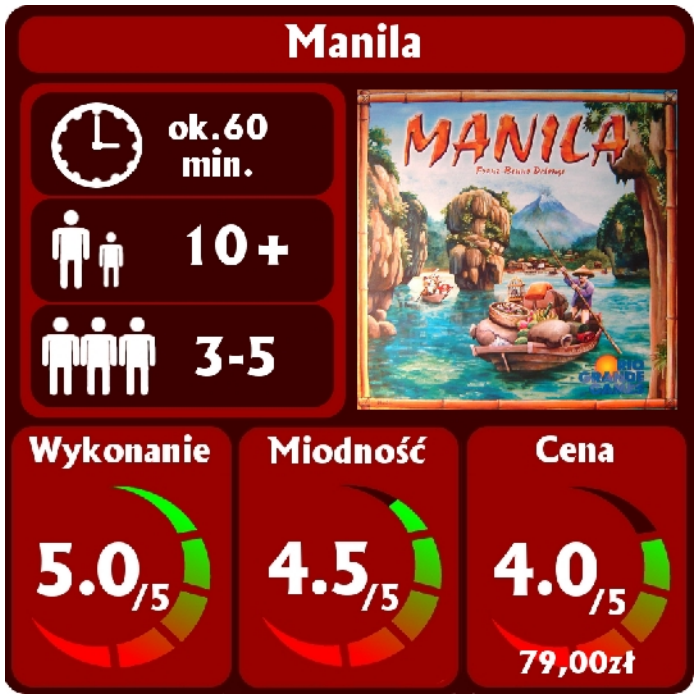
dobra gra dla znajomych, nie jest bowiem kolejną grą „dla całej rodziny", z infantylnym tematem i śmiesznymi, jak najłatwiejszymi zasadami. Manila jest godna polecenia każdemu, komu nie przeszkadza czynnik losowy. To dobra pozycja, łącząca przejrzyste zasady z wieloma możliwościami. To również ciekawy pomysł na temat, z zapierającym dech w piersiach wykonaniem. Polecam gorąco i życzę Wam udanego przemycania wartościowych towarów. Uważajcie na piratów i moskity!

Komentarz do oceny

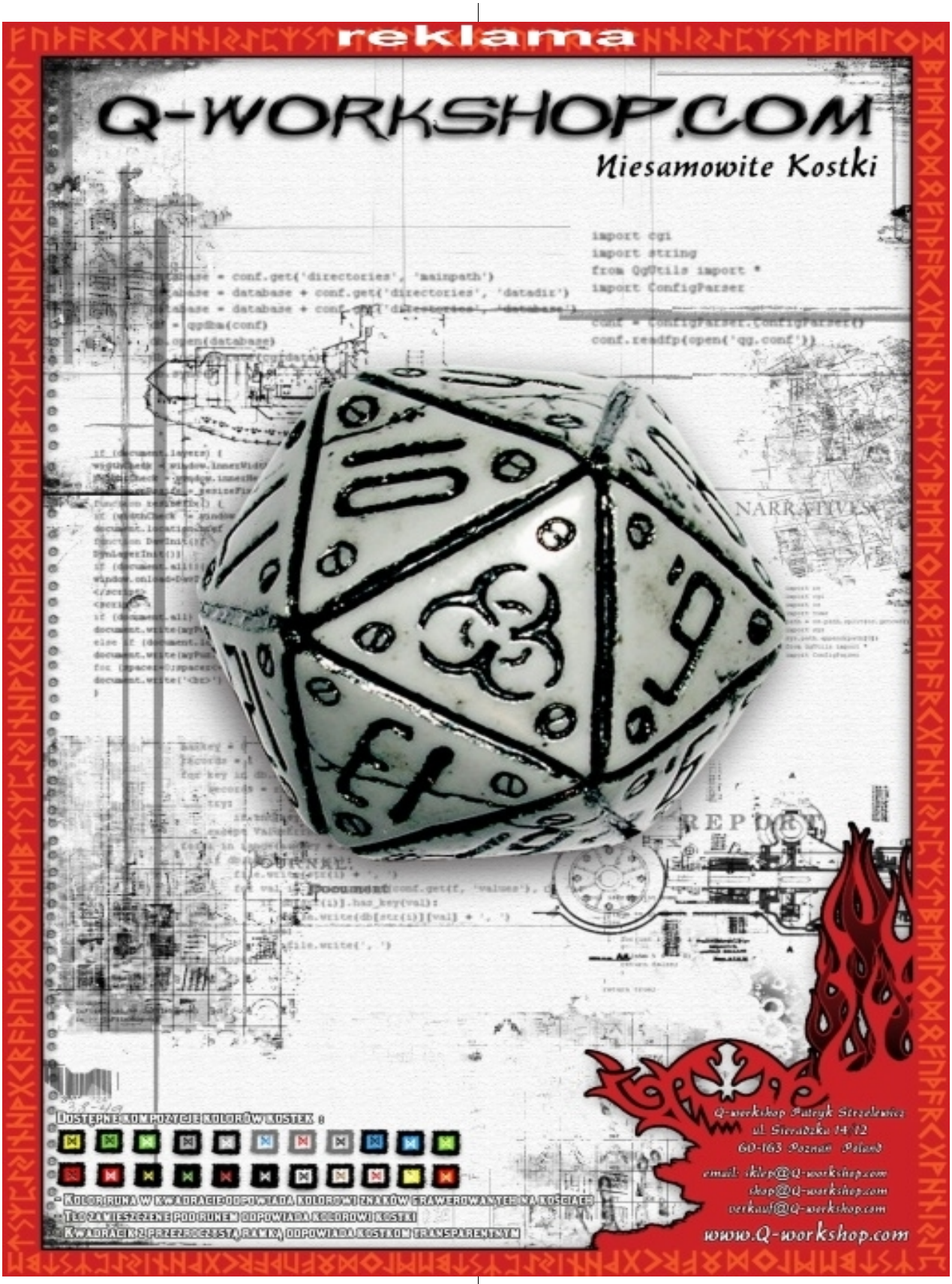
Wykonanie: Każdemu elementowi tej gry należy się hymn pochwalny. Dopracowane, tłoczone monety, ciekawe pionki, ładne łodzie, znaczniki, karty, wreszcie barwna plansza i funkcjonalne, solidne pudełko. Czegóż chcieć więcej? Wykonanie to najmocniejsza strona tej gry.

Miodność: Efekt kuli śnieżnej (szybko wzbogacający się gracz) zdarza się w Manili rzadko, ale jest pewnym mankamentem. Poza tym jednak, w klasie gier losowych, Manila jest wyjątkowa. Zasady są proste, rozgrywka ciekawa i dynamiczna, a klimat niepowtarzalny. Ta gra nie znudzi się Wam przez długi czas.

Cena: Manila kosztuje prawie sto trzydzieści złotych i jest to cena typowa dla takich gier, zasługująca na przeciętną trójkę. Obecnie jednak, dzięki promocji, można ją nabyć na Rebelu już za osiemdziesiąt złotych, co jest na tyle atrakcyjną ofertą, że podwyższa ocenę o jedno oczko.



reklama


Q-WORKSHOP.COM
Niesamowite Kostki
DOSTĘPNE KOMPOZYCJE KOLORÓW KOSTEK
KOLOR RUNA W KWADRACIE ODPOWIADA KOLOROWI ZNAKÓW GRAWEROWANYCH NA KOŚCIACH
TŁO UMIEJSCZONE POD RUNEM ODPOWIADA KOLOROWI KOSTKI
KWADRACIK Z PRZEZROCZYSTĄ RAMKĄ ODPOWIADA KOSTKOM TRANSPARENTNYM
Q-workshop Patryk Strzelewicz
ul. Sierakzka 14/12
60-163 Poznań Poland
email: sklep@q-workshop.com
shop@q-workshop.com
verkauf@q-workshop.com
www.Q-workshop.com

Gry planszowe inspirowane grami komputerowymi, czyli:

Z monitora na planszę

Gry komputerowe dostarczają inspiracji wielu twórcom. Oczywiście najwięcej powstaje na ich kanwie filmów, czy książek, ale w niektórych przypadkach na podstawie gry stworzono… grę. Nie mówię tu o sequelach, ale o przeniesieniu rozrywki elektronicznej na planszę. Dzięki temu niektórzy zapaleńcy komputerowi odrywają się raz na jakiś czas od monitorów i poznają planszowy świat. Niektórzy zostają w nim nawet na dłużej. Zobaczmy, jakie elektroniczne tytuły znalazły swoją drogę na stoły graczy.

Gry komputerowe dzielą się na wiele gatunków. Jedne łatwiej ubrać w zestaw planszowych reguł i wcisnąć w jakąś mechanikę, inne trudniej. Najłatwiej chyba jest z grami strategicznymi, rozgrywanymi w systemie turowym. One niejako już na starcie są gotowe do „położenia na stole". Trudność może sprawić jedynie przełożenie różnych wyliczeń, zależności i powiązań w taki sposób, aby gracze nie mieli problemów z ich rozliczaniem. W końcu ludzki mózg, choć jest wspaniałym narządem, nie potrafi przetwarzać danych z taką szybkością i wydajnością jak procesor.

Tak czy inaczej, dziw bierze, że najbardziej utytułowana strategia turowa musiała czekać aż jedenaście lat na swoją planszową wersję. Mam tu na myśli Sid Meier's Civilization: The Boardgame. Wybitne dzieło Sida Meiera już na ekranie monitorów wyglądało, jak wielka planszówka. Mapa, po której przesuwało się żetony jednostek, ekrany zarządzania miast. Aż prosiło się, aby po sukcesie wersji komputerowej, pozwolić graczom bawić się bez prądu. Jednak lepiej późno niż wcale, w roku 2002 Eagle Games dało graczom planszową Cywilizację. Gra była co prawda okrojona z niektórych ciekawych możliwości, jak na przykład losowej mapy – plansza odzwierciedlała mniej więcej obecny wygląd kontynentów Ziemi – jednak poza tym oferowała te same wyzwania, co jej elektroniczny pierwowzór. Eksploracja mapy, rozwój miast, rozwój technologii, budowa Cudów Świata i wreszcie walka z innymi graczami. Środowisko planszowe było zachwycone, komputerowcy też, a gra w 2002 roku otrzymała nagrodę Origin w kategorii „najlepsza planszowa gra historyczna". Pojawiały się co prawda głosy niezadowolenia z powodu zbyt dokładnego przeniesienia mechaniki z wersji elektronicznej do planszowej, ponieważ powodowało to dość nieoczekiwane sytuacje w trakcie gry – zwłaszcza w starciach jednostek bardziej zaawansowanych technologicznie, z tymi mocno „przestarzałymi". Tak czy inaczej, Cywilizacja radziła sobie świetnie.

Ciekawe jest, w świetle tego, co napisałem, że w roku 2006 pojawiła się gra, która w opinii wielu graczy jest nie tylko lepsza od Sid Meier's Civilization: The Boardgame, ale również dużo lepiej oddaje ducha wielkiej Cywilizacji. Chodzi o Cywilizację: Poprzez wieki. W założeniu miała to być odchudzona wersja Cywilizacji. Nie ma tu mapy, po której moż-

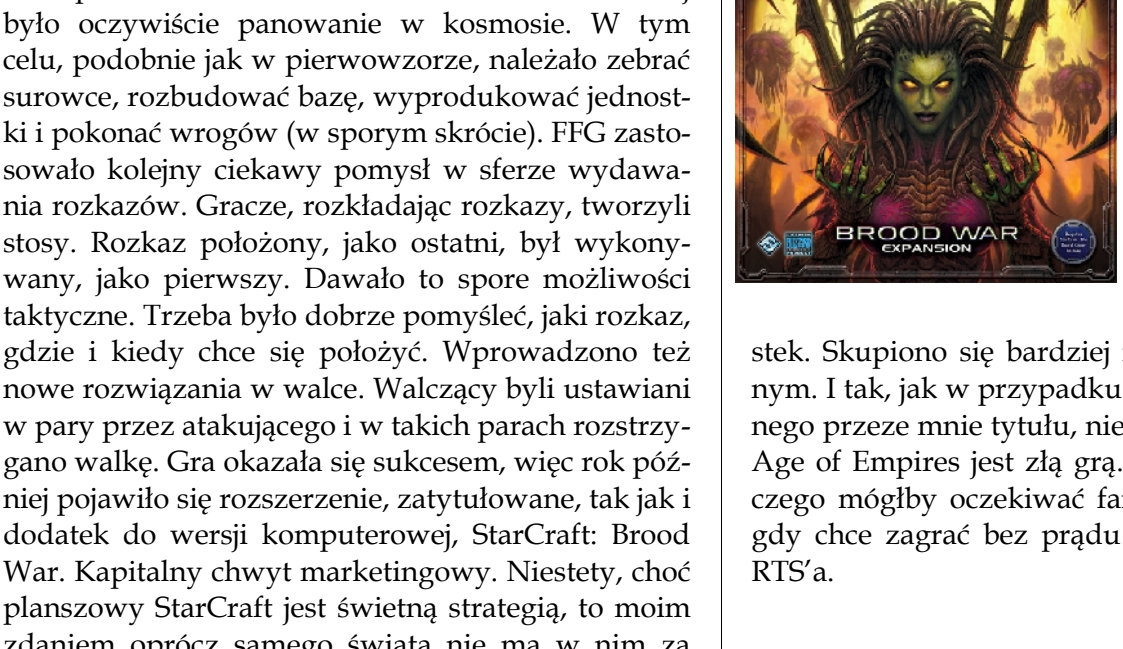
na przemieszczać jednostki. Są za to plansze do zarządzania cywilizacjami przez poszczególnych graczy. W Poprzez wieki chodzi bardziej o rozwój cywilizacji, niż o zniszczenie przeciwników. Oczywiście jest w tej grze aspekt militarny, ale to tylko niewielka część całości. Gracze, aby odnieść sukces, muszą wyważyć swoje działania w odpowiednich sferach. Militaria, nauka, sztuka, wszystko ma swoje miejsce i znaczenie. Gra osiągnęła tak wielki sukces, że doczekała się kilku wersji językowych. Jest wśród nich również edycja polska, wydana przez Rebel. Oprócz tego, że gra została spolszczona, znajdziemy w niej jeszcze jeden polski akcent. Są to karty Cudów i przywódców związanych z naszym krajem. Liderem naszej cywilizacji będzie mógł więc zostać Jan Paweł II, a na naszych terenach wybudujemy „cudowny" Pałac Kultury i Nauki.

W roku 2003 Fantasy Flight Games wydało w planszowej postaci inną bestsellerową strategię komputerową. Fani Blizzarda oraz wojny pomiędzy Orkami i Ludźmi mogli w końcu zagrać bez prądu w Warcrafta. Pierwowzór opierał się na rozbudowie bazy, zbieraniu surowców i ciągłej walce z przeciwnikiem. W dodatku na komputerze nie było tur, a wszystko działo się w czasie rzeczywistym. To trochę komplikowało wierną „planszówkowizację", jednak FFG poradziło sobie z tym problemem, wprowadzając ciekawy system wydawania rozkazów. Postarano się o odwzorowanie, jak największej liczby elementów - rozbudowy wioski, ulepszania jednostek, a nawet wyczerpywania się złóż, takich jak złoto i drewno. Warcraft: the Boardgame dostał również planszę składaną z sześciokątnych elementów, co naśladowało losowe generowanie map. Niestety, gra ucierpiała z powodu „scenariuszowego" podejścia do zabawy. W instrukcji zawarto kilka scenariuszy, które określały nie tylko cele poszczególnych graczy, ale również dokładne ułożenie mapy. Owo tworzenie plansz okazało się być pięta achillesową gry. Jeśli ktoś chciał ułożyć sobie zupełnie losowe pole gry, bez korzystania ze scenariuszy, szybko orientował się, że zbudowanie zbalansowanego obszaru jest bardzo trudne. Zbyt często losowe rozłożenie elementów dawało wyraźną przewagę jednemu z graczy. Problem nie byłby zbyt duży, gdyby FFG zadbało o odpowiednie wsparcie i zapewniło stały dopływ scenariuszy. Tak się jednak nie stało. Co prawda w 2004 roku pojawiło się duże rozszerzenie, wprowadzające nowy zestaw zasad, fragmenty mapy i oczywiście scenariusze, jednak moim zdaniem nie było to wystarczające.

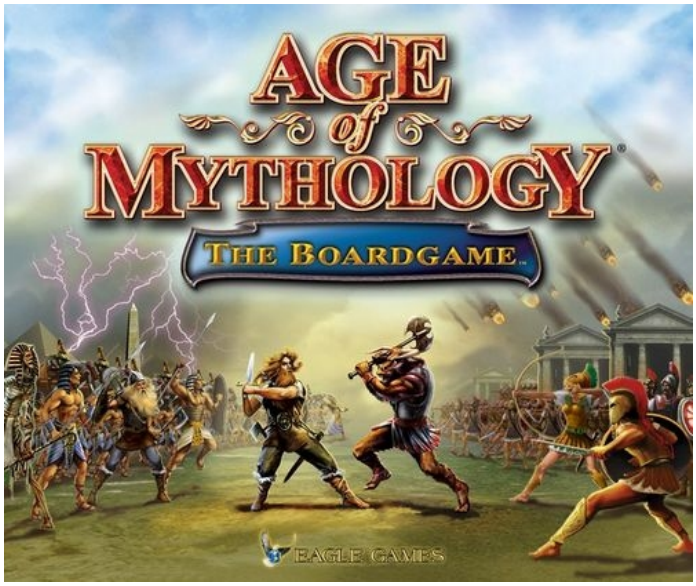
Jeśli jesteśmy już przy wielkich strategiach Blizzarda przeniesionych na planszę, to należy wspomnieć o planszowym StarCrafcie. Komputerowy RTS, opowiadający o zmaganiach trzech ras: Zergów, Protossów i Ludzi osiągnął status kultowego. Kiedy FFG wydało Warcrafta z dodatkiem, było niemalże pewne, że ten sam „los" spotka StarCrafta. I faktycznie, w roku 2007 pojawił się na rynku StarCraft: the Bo-

ard Game, który spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem planszówkowego świata. Chwalono, co tylko się dało. Losowo tworzoną planszę, mechanikę, klimat i, jak zwykle w przypadku produktów FFG, jakość wykonania – zwłaszcza za wiernie odwzorowane jednostki. Gracze mogli wcielić się w jedną z sześciu frakcji – każda z obecnych w oryginale ras, została podzielona na dwie z nich. Celem dla każdej było oczywiście panowanie w kosmosie. W tym celu, podobnie jak w pierwowzorze, należało zebrać surowce, rozbudować bazę, wyprodukować jednostki i pokonać wrogów (w sporym skrócie). FFG zastosowało kolejny ciekawy pomysł w sferze wydawania rozkazów. Gracze, rozkładając rozkazy, tworzyli stosy. Rozkaz położony, jako ostatni, był wykonywany, jako pierwszy. Dawało to spore możliwości taktyczne. Trzeba było dobrze pomyśleć, jaki rozkaz, gdzie i kiedy chce się położyć. Wprowadzono też nowe rozwiązania w walce. Walczący byli ustawiani w pary przez atakującego i w takich parach rozstrzygano walkę. Gra okazała się sukcesem, więc rok później pojawiło się rozszerzenie, zatytułowane, tak jak i dodatek do wersji komputerowej, StarCraft: Brood War. Kapitalny chwyt marketingowy. Niestety, choć planszowy StarCraft jest świetną strategią, to moim zdaniem oprócz samego świata nie ma w nim za grosz komputerowego przodka. Tym, co według mnie zabiło konwersję, była zmiana systemu walki. Atakujący ma tu wszelkie atuty w ręku. Nie tylko on wybiera pary, w jakich będzie rozstrzygana walka, ale również może spokojnie odwołać rozkaz ataku, jeśli zorientuje się, że naciera na przeważające siły wroga. Dlatego uważam, że fani rewelacyjnej gry komputerowej dostali zdecydowanie za mało StarCrafta w StarCrafcie.

Przykład StarCrafta pokazuje, że czasem to, co dostajemy na planszy, nie jest w stu procentach spójne z tym, co było widać na ekranie monitora. Bywa jednak i tak, że spójny jest tylko tytuł oraz jakaś otoczka. Tak jest w przypadku gry Age of Empires III: The Age of Discovery, wydanej w 2007 roku przez Tropical Games. Kapitalny RTS z elementami ekonomii firmy Microsoft został tu zredukowany do rozstawiania na planszy figurek, ciągnięcia kart i porównywania siły jednostek. Skupiono się bardziej na aspekcie ekonomicznym. I tak, jak w przypadku poprzedniego opisywanego przeze mnie tytułu, nie twierdzę, że planszowe Age of Empires jest złą grą. Po prostu nie jest tym, czego mógłby oczekiwać fan wersji komputerowej, gdy chce zagrać bez prądu w swojego ulubionego RTS'a.



Kolejnym tytułem luźno powiązanym ze swoim elektronicznym przodkiem jest Age of Mythology: the Board Game. Pierwowzór to znowu RTS, tyle że osadzony, jak wskazuje sam tytuł, w czasach mitologicznych. Naprzeciwko siebie stają w nim Grecy, Egipcjanie i Nordowie. Gracz musi rozbudować swoje miasto i, jak się pewnie domyślacie, zbudować jednostki, by wysłać je na wrogów. Trzeba wznosić budynki, dające bonusy własnej nacji, a w końcu uzyskać dostęp do boskich mocy, które mogą przechylić szalę zwycięstwa. Wersja planszowa jest pozbawiona centralnej mapy, a każdy z graczy zostaje wyposażony we własny „panel sterowania" i planszę w jednym. Spora część rozgrywki opiera się na ciągnięciu i zagrywaniu specjalnych kart akcji. Walki zostały znowu zredukowane do pojedynków w parach (choć do boju może ruszyć grupa jednostek). Dodatkowo zastosowano w nich spory element niepewności. Wiadomo jest, jakie monstra rzuci przeciwko nam przeciwnik, ale nie wiadomo już, które z nich staną do walki w danym momencie. Wygrywa tu ten z graczy, który zdobędzie, jak najwięcej punktów zwycięstwa. Co ciekawe, w trakcie gry gracze w pewien sposób kontrolują, ile punktów zwycięstwa otrzymają na koniec rozgrywki lub w jej trakcie. I po raz kolejny, gra planszowa nie jest zła, jednak Age of Mythology to za bardzo nie jest.



Obok gier strategicznych, stosunkowo małe problemy z przeniesieniem na stół mają też gry ekonomiczne. Rozbudowa własnego interesu, pilnowanie inwestycji i zarządzanie gotówką są w miarę proste do przełożenia na mechanikę planszówki. Łatwiej też o identyfikację elementów gry, które powinny znaleźć się w adaptacji, zdecydowanie mniej rzeczy zostaje również wyciętych.

Pokazuje to wydany przez Eagle Games w roku 2005 Railroad Tycoon: the Boardgame. Kultowa gra komputerowa o budowie kolejowego imperium czekała na zamianę w grę planszową aż piętnaście lat. Jednak było warto. Olbrzymia plansza, mnóstwo elementów i namacalny klimat pierwowzoru czynią z tego tytułu bardzo dobrą grę i bardzo dobrą „adaptację". Każdy z graczy zaczyna z lokomotywą i pewną wizją swojego przyszłego imperium, a także pewną ilością gotówki. Później zaś wszystko zależy już tylko od tego, jak będzie inwestował, jakie linie zbuduje i ile lokomotyw będzie miał w swojej lokomotywowni.

Nieco gorzej mają ci, którzy chcą przenieść na planszę inne rodzaje gier. Na przykład Massive Multiplayer Online Role Playing Games, czyli w skrócie MMORPG (albo MMO). Jest tam o wiele więcej elementów, które trzeba wrzucić do mechaniki, aby całość miała „ręce i nogi". Tego typu produkcje są pełne skomplikowanych przeliczników, zależności i odniesień. Gracze są wręcz zalewani bogactwem przedmiotów, umiejętności, zadań, czy wrogów. Przeniesienie takiego tytułu na planszę w skali 1:1 lub zbliżonej wywołałoby chyba frustracje u twórcy,

a potem u osób, próbujących ogarnąć gotową pozycję. Wydawcy, którzy decydują się na „uplanszowienie" MMO, muszą więc odnaleźć złoty środek. Dać fanom możliwie dużo elementów, które są przez nich wielbione, a jednocześnie wyrzucić to, co „niepotrzebne" i sprawić, aby w grę mogli grać też ludzie, którzy nie mieli styczności z jej komputerowym pierwowzorem. Próby takie są podejmowane i nie jest tak źle, jak można by było przypuszczać.

Jeśli mowa o MMO, to nie może obejść się bez World of Warcraft. Tytuł, który święci triumfy na rynku gier komputerowych, znalazł również swoja drogę na stoły. I to w dwóch odsłonach (wersji karcianej nie liczę). Za obie odpowiada oczywiście Fantasy Flight Games. Pierwszy tytuł, to po prostu World of Warcraft: the Boardgame z 2005 roku. Planszówka opiera się na idei gry drużynowej. Gracze wcielają się w bohaterów należących do Hordy i Przymierza. Każda z frakcji musi ze sobą współpracować, aby pokonać potężnego tyrana pod koniec gry. W tym celu gracze wykonują zadania, zbierają przedmioty, walczą z potworami i rozwijają swoich bohaterów. Plansza przedstawia świat Azeroth, po którym przemieszczają się postaci graczy. Mechanika opiera się na rzutach kośćmi i zagrywaniu różnych kart. FFG udało się zawrzeć bardzo dużo elementów z oryginału. Oczywiście niektóre z nich trzeba było zmienić, tak by pasowały do konwencji planszowej. Gra chwyciła, co zaowocowało dwoma dodatkami, wprowadzającymi nowe karty, nowe postaci i nowe rasy. Są to Shadow of War z roku 2006 i Burning Crusade z 2007.

Obok planszowego MMO, Fantasy Flight Games wydało w 2008 roku World of Warcraft: The Adventure Game. Mamy tu do czynienia z typową grą przygodową. O ile poprzedni tytuł obrazował zmagania frakcji, o tyle tutaj otrzymujemy zmagania pojedynczych bohaterów. Plansza przypomina nieco tę znaną z Runebounda. Gracze wędrują po świecie, walczą z potworami i ze sobą nawzajem. Zdobywają potężne przedmioty oraz wykonują niebezpieczne zadania. Na koniec gry tylko jeden z nich zostanie największym herosem Azeroth. Tu również nie przeniesiono wszystkich możliwych elementów z gry komputerowej. Powód jest prosty. W przypadku tak rozbudowanej gry MMO, jak World of Warcraft jest to po prostu niemożliwe. Powstała jednak całkiem dobra, luźna adaptacja przygód, z jakimi mogą się zetknąć miłośnicy produkcji Blizzarda.

Innym znanym tytułem MMO jest EVE Online. Oprócz gry karcianej, o której wiele osób słyszało, tytuł ten dorobił się również wersji planszowej, zatytułowanej EVE Conquest. Gra została wydana w roku 2009 przez White Wolfa. Jako że pierwowzór jest dość specyficznym tytułem, także i wersja planszowa nie należy do standardowych strategii. W EVE: Online cały świat gry jest mocno zależny od graczy. To oni swoimi poczynaniami kształtują niemalże każdy jego aspekt. Prawo, ekonomię i techno-

logię. Potężne ugrupowania walczą o władzę nad poszczególnymi sektorami galaktyki. Taka sytuacja jest ciężka do oddania na planszy. W EVE Conquest mamy połączenie eksploracji, walki, ekonomii i polityki. Gra jest bardzo ciężka i wymaga od graczy planowania na kilku płaszczyznach. Choć EVE Online było grą trudną do przeniesienia na planszę, to jednak sposób, w jaki to zrobiono spodobał się wielu fanom tego MMO. Jako plusy wskazywano mechanikę walki, planszę, która podobno dość dobrze odwzorowuje wygląd mapy sektorów w EVE, mózgożerność i klimat.

Najtrudniejsze do konwersji są chyba gry akcji. Gracz zwykle nie ma w nich czasu na oddech, cały czas musi byś skupiony i czujny. Kontroluje jedynie niewielki obszar, który widzi przed sobą oraz, co najważniejsze, nie ma czasu na taktyczne rozważania oraz planowanie swojego kolejnego ruchu. Nie są to jednak problemy na tyle duże, żeby nikt nie próbował.

A spróbowało na przykład Fantasy Flight Games. W 2004 roku otrzymaliśmy Doom: the Boargame. Kolejna kultowa gra komputerowa znalazła swoją drogę na stoły fanów. Dynamiczny shooter FPP był na pewno sporym wyzwaniem. Trzeba było oddać wszechobecny mrok, niepewność i strach, jaki towarzyszył graczom. Postawiono na rozgrywkę opartą na scenariuszach. Jeden z graczy bierze pod swoją opiekę monstra, a reszta wciela się w przemierzających mroczne korytarze marines. Scenariusze opisują układ mapy, rozmieszczenie startowe potworów i cele stawiane przed marines. Kluczowe cechy pierwowzoru zostały w wersji planszowej dość dobrze odwzorowane. Zarówno strumienie ołowiu lejące się z luf broni marines, jak i ten mało przyjemny moment, kiedy postać gracza ginie. System odradzania się graczy został zaimplementowany bez większego problemu. Problemem stało się, jak zwykle, zaplecze scenariuszowe. Co prawda w Doomie tworzenie zbalansowanych map i wymyślanie zadań dla marines jest nieco łatwiejsze niż w Warcrafcie, jednak brak wsparcia wydawcy w tym temacie pozostawia pewien niesmak. Gra doczekała się w 2005 roku dodatku, zawierającego nowe potwory, karty i scenariusze.

Tytuły, które podałem powyżej zapewne nie wyczerpują tematu. Można by podać jeszcze kilka pozycji, które w jakiś sposób czerpią z gier komputerowych. Jak jednak widać na powyższych przykładach, twórcy planszówek w różnym stopniu wykorzystują to, co oferował komputerowy pierwowzór tworzonej przez nich gry. Czasem mam wrażenie, że wykorzystano tylko tytuł i pewne najbardziej rozpoznawalne elementy, aby podbić sprzedaż i zarobić, jak najwięcej się da na graczach – taka myśl przeszła mi przez głowę w trakcie grania w StarCrafta, czy Age of Empires III. Na szczęście są też gry, które sprawiają zgoła odmienne wrażenie. Chociażby wydany nie tak dawno Dungeon Lords, który jest całkiem udaną konwersją kultowego Dungeon Keepera. Co ciekawe, choć nie nosi on tytułu Dungeon Ke-

eper: the Board Game, to bliżej mu do swojego duchowego przodka, niż planszowemu StarCraftowi (tak, jestem strasznie cięty na sposób, w jaki przełożono StarCrafta na planszę).

Zapytacie zapewne, dlaczego w ogóle ktoś zadaje sobie trud, aby przenieść grę komputerową na stół. To proste. Po pierwsze, jeśli pierwowzór był hitem, to wersja planszowa zapewne dobrze się sprzeda, a twórca/wydawca zarobi sporo pieniędzy. To chyba nie wymaga głębszego tłumaczenia. Po drugie, jest to bardzo dobry sposób na to, aby zapaleńcom komputerowym, którzy nie widza świata poza monitorem, pokazać, że grać można też i bez prądu. I to się sprawdza. Dwóch moich znajomych wciągnęło się w świat planszówek właśnie dzięki takim pozycjom. Jeden z nich zaczął od Dooma, a obecnie regularnie grywa w Descenta. Drugi został zwabiony StarCraftem i choć nadal to właśnie ten tytuł jest jego ulubioną rozrywką, nie stroni również od innych gier.

Oczywiście działa to nie tylko na graczy komputerowych. Wielbiciele literatury, filmu, czy komiksu też dostają gry planszowe inspirowane tytułami pochodzącymi z ich obszarów zainteresowań. Ale to już temat na zupełnie inny artykuł.

Historia gry Space Hulk

Dwudziestoletni kosmiczny wrak

Moje pierwsze doświadczenia z grami planszowymi (innymi niż chińczyk, warcaby czy Eurobusiness) miały miejsce w czasach szkoły podstawowej, pod koniec lat osiemdziesiątych. Początkowo jedyną okazją do sięgnięcia po coś interesującego były gry, które z trudem docierały do nas z zagranicy. Ktoś z rodziców lub starszego rodzeństwa jednego z kolegów czasami trafiał do RFN lub Anglii. Zdarzało się niekiedy, że wracał stamtąd z jakimś wypełnionym magią pudełkiem, które zdobiło logo Games Workshopu lub Ravensburgera. Graliśmy w te tytuły z zapartym tchem, często nawet nie do końca pojmując ich zasady.

Później zagraniczne gry powoli zaczęły ukazywać się w języku polskim. Rozpoczął się szał na Magię i Miecz (historię tej planszówki mieliście okazję przeczytać na łamach Rebel Timesa w zeszłym miesiącu) i bogatą ofertę wydawanych przez kolejne lata fantastycznych gier firmy Encore (m.in. Gwiezdny Kupiec, Odkrywcy Nowych Światów, Bogowie Wikingów i Labirynt Śmierci). Magia i Miecz wydawała mi się w tym okresie arcydziełem, grą tak wspaniałą, że ciężko było wyobrazić sobie coś lepszego.

Aż nadszedł dzień, w którym wszelkie moje planszówkowe fascynacje niemalże w jednej chwili odeszły w zapomnienie. Była połowa lat dziewięćdziesiątych, gdy jeden z kolegów odwiedził mnie ze świeżo zakupioną, polską edycją gry planszowej Space Hulk. Grą, którą pokochałem po kilku turach pierwszej rozgrywki. Jest to chyba jedyna planszówka, którą fascynacja przetrwała tak długą próbę cza-

su. Gra, która na tyle precyzyjnie trafiła w moje gusta, że dzisiaj, po tylu latach, na zatłoczonym rynku nowoczesnych gier, wśród wielu znakomitych tytułów, nadal pozostaje dla mnie niedoścignionym numerem jeden.

Na przestrzeni dwóch dekad, Space Hulk doczekał się kilku edycji i rozszerzeń, miał swoje lepsze i gorsze chwile, pozostał jednak grą wyjątkową, która do dzisiaj ma ogromne grono fanów na całym świecie. W niniejszym tekście pragnę zaprezentować dzieje tej fantastycznej gry, pokrótce przedstawić jej podstawowe założenia i wskazać na to, co stanowi o jej sile.

O co chodzi w Space Hulku?

Space Hulk jest grą planszową, przeznaczoną dla dwóch osób, której akcja osadzona została w mrocznym uniwersum Warhammera 40k. Jeden z graczy kontroluje grupę Kosmicznych Marines, uzbrojonych w boltery szturmowe i odzianych w pancerze Terminatorów, elitarnych żołnierzy służących Imperatorowi. Grupa ta rusza ze śmiertelnie niebezpieczną misją na pokład tytułowego, kosmicznego wraku, w którego ciasnych korytarzach czają się niezliczone zastępy Genokradów – przerażających istot, przybyłych z nieznanych zakątków galaktyki. Jak łatwo się domyśleć, kontrolowanie Genokradów przypada w udziale drugiemu graczowi.

Rozgrywka toczy się przy pomocy świetnie wykonanych figurek, poruszanych po modularnej planszy. Planszę tę układa się jak puzzle, z wielu dostępnych fragmentów korytarzy i osadzonych na plastikowych podstawkach drzwi. Układ korytarzy fragmentu statku kosmicznego uzależniony jest od wybranego scenariusza. Różne bywają także cele misji Kosmicznych Marines (zniszczenie określonej lokalizacji, zabezpieczenie obszaru, ewakuacja itp.). Rozgrywka jest niezwykle dynamiczna i emocjonująca. Kontrolujący Kosmicznych Marines ma do dyspozycji zaledwie garstkę żołnierzy, podczas gdy stających im naprzeciw Genokradów są niezliczone zastępy. Atutem Marines są boltery – potężna, aczkolwiek zawodna niekiedy broń, pozwalająca wyeliminować nieprzyjaciela z dużej odległości. Genokrady to istoty niewiarygodnie szybkie, nie mają broni strzeleckiej, ale w konfrontacji bezpośredniej Kosmiczni Marines nie mają z nimi zbyt dużych szans. Kluczem do sukcesu Marines jest dobra organizacja, osłanianie kompanów i trzymanie nieprzyjaciela na dystans. Z kolei taktyka Genokradów opiera się na atakach z zaskoczenia, wykorzystywaniu osłon i przewagi liczebnej.

Mechanika gry gwarantuje niewiarygodną dynamikę i potężną dawkę emocji. Kosmiczni Marines często nie wiedzą, ilu przeciwników znajduje się za najbliższym zakrętem, w dodatku działają pod presją czasu. Genokrady nie dbają o straty w swoich niezliczonych szeregach, czają się w niewidocznych zakamarkach, wyczekując na idealny moment (jakim jest np. zacięcie się broni Terminatora), aby całą chmarą ruszyć, nie pozostawiając przeciwnikowi szans na wyjście cało z opresji. To desperacka walka, w której Kosmiczni Marines często bez wahania poświęcają swoje życie w celu realizacji powierzonych im zadań.

Świetne wydanie, znakomity pomysł, proste zasady, zróżnicowane scenariusze, krótki czas rozgrywki i przede wszystkim niesamowity klimat rodem z Obcego – to najważniejsze atuty Space Hulka.

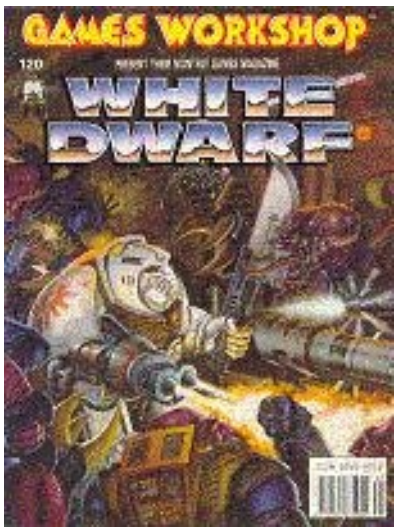
1989 - pierwsza edycja

Pierwsza edycja gry wydana została dwie dekady temu (polska wersja, opublikowana przez wydawnictwo ISA, pojawiła się kilka lat później, niedługo przed premierą drugiej edycji na zachodzie). Podstawowy zestaw oferował sporą liczbę fragmentów korytarzy, za pomocą których można było rozegrać sześć różnych misji. W pudełku dostawaliśmy dwadzieścia identycznych figurek Genokradów oraz dziesięć modeli Terminatorów. Przy dzisiejszych figurkach do Warhammera 40k, prezentują się one dość kiepsko, w tamtych czasach zachwycały jednak swoją formą i ilością detali. Cieszyła oko także szata graficzna planszy. Mechanika, mimo odczuwalnej roli czynnika losowego (rzuty kostkami decydujące o efektach ataku), zachwycała prostotą, której towarzyszył spory repertuar możliwości taktycznych. Dodatkowe emocje serwował uczestnikom ograniczony czas (mierzony np. stoperem) na wykonanie wszystkich akcji w turze Marines (Genokrady nie miały tego ograniczenia). Każda z misji rozgrywana była jedną lub dwoma drużynami po pięciu Kosmicznych Marines. W każdej drużynie był sierżant, który lepiej od pozostałych radził sobie w walce wręcz i dawał dodatkowe trzydzieści sekund czasu w każdej turze oraz jeden Marine uzbrojony zamiast

boltera szturmowego w ciężki miotacz ognia (morderczo skuteczną broń o obszarowym działaniu). Pozostali Terminatorzy niczym się od siebie nie różnili.

Gra została entuzjastycznie przyjęta przez fanów planszówek i w roku swej premiery uhonorowana została nagrodą Origins jako najlepsza planszowa gra fantasy/science-fiction.

O sile tego produktu stanowił fakt, że podstawowe reguły można było opanować bardzo szybko, a zawarty zestaw scenariuszy pozwalał cieszyć się grą całymi latami. Podstawowe reguły otwierały jednak bezkresne pole do rozszerzania zasad, publikacji nowych scenariuszy i wprowadzania rozmaitych, nowych wariantów rozgrywki. Nie trzeba było na te materiały długo czekać, ponieważ od razu po premierze gry, na łamach kolejnych numerów magazynów White Dwarf i Citadel Journal, publikowano świetne artykuły, które w znaczący sposób urozmaicały zabawę. W kilku numerach z 1989 roku znalazły się nowe scenariusze oraz szereg rozszerzeń zasad (m.in. nowe rodzaje uzbrojenia i reguły dla Marines w standardowych, lżejszych pancerzach). W 1990 roku, w dwóch numerach White Dwarfa, zaprezentowano zasady dla Terminatorów Chaosu. Dawało to niespotykane dotąd możliwości (oprócz scenariusza stworzonego specjalnie na potrzeby tych reguł, zawarto tam także zasady rozgrywania wszystkich wcześniej opublikowanych scenariuszy, w których Terminatorzy Chaosu występowali zamiast Genokradów).



1990-1991 – dodatki do pierwszej edycji

W 1990 roku fani gry doczekali się dwóch dodatków do gry (w ramach polskiej edycji wydano niestety jedynie zestaw podstawowy). Pierwszy z nich nosił tytuł Deathwing i zawierał materiały znane z publikacji na łamach White Dwarfa oraz wprowadzał całą masę nowych elementów. Prócz nowych figurek i zestawu dodatkowych, niespotykanych wcześniej części planszy, Deathwing wzbogacał rozgrywki m.in. o nowy, świetny zestaw scenariuszy, powiązanych ze sobą w jedną kampanię (sześć misji). Siły Kosmicznych Marines wzmocnione zostały o świetnie uzbrojonych i doskonale wyszkolonych kapitanów oraz kronikarzy, dysponujących potężnymi mocami psionicznymi. To tylko część elementów tego dodatku, powszechnie uważanego przez fanów za znakomity produkt.

Drugim dodatkiem do Space Hulka był Genestealer. Tutaj również otrzymywaliśmy zestaw nowych figurek i elementów planszy. Genestealer stanowił nie mniejszą rewolucję niż Deathwing. Największą nowością były Hybrydy – pół ludzie, pół Genokrady – istoty często obdarzone psionicznymi mocami i dysponujące mocno zróżnicowanym uzbrojeniem (m.in. broń laserowa i plazmowa, boltery, różne rodzaje broni do walki wręcz). Gruntownie przebudowano reguły używania mocy psionicznych, a w zasadzie opracowano je od nowa. Zasady te znacząco skomplikowały pierwotną mechanikę i niestety uderzyły także w zbalansowanie gry. Używanie tych reguł czyniło rozgrywkę mniej przewidywalną, mimo to nie można było odmówić im uroku i dostarczanych emocji. Na szczęście Space Hulk, ze swoją modularną naturą, pozwalał na opcjonalne stosowanie większości rozszerzeń. Genestealer zawierał dwa duże scenariusze, wykorzystujące zaprezentowane w nim nowe reguły, a także reguły dla Szarych Rycerzy i sposobu ich użycia w publikowanych wcześniej scenariuszach.

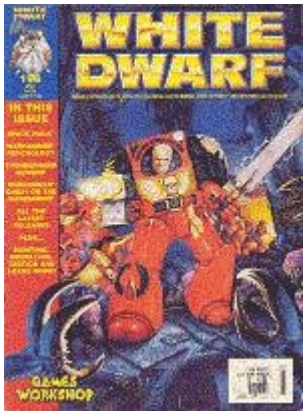
Trzeci (i ostatni) dodatek do Space Hulka nosił tytuł Campaigns i wydany został w 1991 roku. Ten liczący sobie dziewięćdziesiąt stron podręcznik, oprócz rozszerzeń zasad, stanowił przede wszystkim obfity zbiór misji powiązanych ze sobą w kampanie. Część z nich publikowana była wcześniej, nie zabrakło jednak także zupełnie nowych materiałów. Podobnie jak artykuły w White Dwarfach, tak i ten podręcznik

uzupełniony został o zestaw dodatkowych elementów planszy i różnego typu znaczników, niezbędnych do rozegrania zaprezentowanych w nim misji. Warto dodać, że większość zawartych w podręczniku Campaigns scenariuszy wymagała posiadania obydwu wcześniejszych dodatków. Historia pierwszej edycji Space Hulka kończy się na przełomie 1992 i 1993 roku, kiedy to na łamach White Dwarfa opublikowano doń ostatnie dodatkowe misje.

1996 - druga edycja

W połowie lat dziewięćdziesiątych, gdy za sprawą polskiej edycji znacznie wzrosła popularność Space Hulka w naszym kraju, na zachodzie gra powróciła w nowej odsłonie. Pierwsze, co przykuwało wzrok, to rewelacyjna nowa szata graficzna. Również figurki były nieporównywalnie lepszej jakości. Zawartość pudełka była poza tym łudząco podobna do tej sprzed siedmiu lat. Podstawowe założenia gry nie uległy zmianom – dzięki temu produkt skazany był na sukces. Wprowadzono jednak trochę modyfikacji w mechanice i większość tych zmian (w dość zgodnej opinii fanów) poszła w złą stronę. Najistotniejsze zmiany to likwidacja ograniczenia czasowego w turze Marines, całkowicie nowe zasady działania miotacza ognia i nietypowe kostki używane w grze (pierwotnie używane były standardowe kości sześciościenne). Na szczęście osoby rozczarowane zmianami w mechanice, mogły z niewielkim wysiłkiem używać drugiej edycji do rozgrywek na klasycznych zasadach.

Druga edycja Space Hulka miała na tle pierwszej również niekwestionowane atuty. Oprócz wspomnianej, znacznie wyższej jakości wydania, siłą produktu były misje. Gra zawierała ich aż osiemnaście (sześć znanych z pierwszej edycji i dwanaście zupełnie nowych).



Druga edycja Space Hulka nie doczekała się żadnych dodatków, ale, podobnie jak pierwsza, była wspierana świetnymi artykułami na łamach magazynów White Dwarf i Citadel Journal. Można tam było znaleźć rozszerzenia zasad, reguły dla nowych jednostek i oczywiście kolejne scenariusze, wykorzystujące nowe elementy planszy (dołączane do magazynu). Z czasem jednak materiałów tych było coraz mniej, po czym Games Workshop w temacie Space Hulka zamilkł na długie lata, koncentrując się na promocji swoich flagowych systemów bitewnych.

2009 - trzecia edycja

Mijały kolejne lata i wśród fanów Space Hulka wzmagały się oczekiwania na nową odsłonę gry. Znakomite modele armii Tyranidów i sami Terminatorzy w bitewnym Warhammerze 40k zaostrzały jedynie apetyt i sprzyjały tworzeniu plotek na temat tego, kiedy ukaże się trzecia edycja i jak będzie wyglądała. Na rozmaitych forach pojawiła się masa wyssanych z palca historii i niewiarygodnych mitów, podczas gdy wydawca gry konsekwentnie milczał. Tak było aż do 2009 roku, kiedy to pojawiła się oficjalna zapowiedź trzeciej edycji. Premiera nastąpiła jesienią i towarzyszył jej niemały szum medialny w planszówkowym świecie. Space Hulk odzyskał rzesze starych fanów i zyskał gro nowych. Na własne życzenie wydawcy, szum wokół tej gry szybko jednak umilkł, wydano ją bowiem w limitowanym nakładzie, który błyskawicznie się wyczerpał. Od razu zapowiedziano, że dodatkowych nakładów, ani tym bardziej żadnych dodatków do gry nie będzie. Ogromnej radości z powodu powrotu kultowej gry, towarzyszył więc pewien zawód. Tylko jeden numer White Dwarfa zawierał artykuły dotyczące tego produktu (czysto promocyjny materiał, nie wnoszący do gry nic nowego).

Co więcej można powiedzieć o trzeciej edycji Space Hulka? Nie ulega wątpliwości, że szczególny nacisk położono tutaj na jakość wydania: znakomite figurki Terminatorów (każda inna), świetne modele Genokradów, niesamowicie wykonane elementy planszy (gruba, tłoczona tektura, świetne grafiki). Zadbano o najmniejsze nawet szczegóły, dzięki czemu nowy Space Hulk stał się prawdziwą gratką dla kolekcjonerów. Jeżeli chodzi o mechanikę, to na szczęście porzucono praktycznie wszystkie zmiany wprowadzone w drugiej edycji. Nie była to jednak kalka zasad z 1989 roku, wprowadzono kilka nowych elementów i drobnych modyfikacji (tradycyjnie, w myśl zasady „lepsze jest wrogiem dobrego", wiele zaproponowanych tu modyfikacji nie wpływa pozytywnie na przebieg rozgrywki i warto z nich zrezygnować). Trzecia edycja Space Hulka, bez dodatków i wsparcia artykułów w prasie branżowej, wymusza niejako na jej posiadaczach poszukiwanie materiałów z wcześniejszych odsłon (przede wszystkim pokaźnej kolekcji klasycznych misji). Warto tu dodać, że ostatnia odsłona Space Hulka oferuje nam znacznie więcej niż podstawowe zestawy edycji wcześniejszych. Od razu mamy do dyspozycji Terminatorów z dużym zróżnicowaniem uzbrojenia, w tym kronikarza z uproszczonymi regułami dla mocy psionicznych (czyli mniej więcej to, co w pierwszej edycji oferował dodatek Deathwing). Jeżeli chodzi o zaproponowany tu zestaw misji, to niestety nie w nim ma nic nowego - dwanaście scenariuszy, doskonale znanych z różnych publikacji edycji wcześniejszych. W kilku przypadkach wprowadzono drobne modyfikacje (niekiedy z fatalnym skutkiem, kompletnie niszcząc zbalansowanie misji). Podsumowując, najważniejszy atut trzeciej edycji Space Hulka to znakomita jakość komponentów i... możliwość bezproblemowego grania starych misji na pierwotnych zasadach.

Przyszłość gry

Druga edycja gry pojawiła się siedem lat po pierwszej. Na trzecią trzeba było czekać kolejnych trzynaście lat. Na ewentualną czwartą edycję tej znakomi-

tej planszówki, z pewnością przyjdzie nam więc trochę poczekać (nie minął jeszcze nawet rok od pojawienia się ostatniej wersji na rynku).

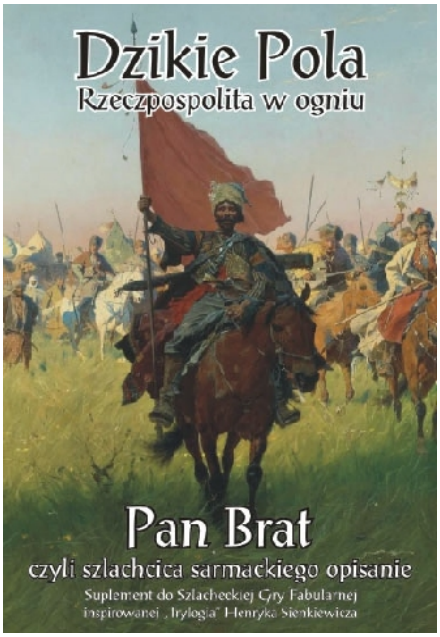
Trzecia edycja wygląda trochę jak pożegnanie się Games Workshopu z tym produktem: w limitowanym nakładzie, upchnięto w jeden zestaw to, co zdaniem twórców najbardziej się udało w tej grze przez ostatnich dwadzieścia lat. Wydać, sprzedać, zapomnieć – trochę tak to wygląda. Spełnić oczekiwania fanów i nie zaprzątać sobie tym więcej głowy. Można przypuszczać, że jeżeli kiedykolwiek Space Hulk powróci, to najprawdopodobniej za sprawą innego wydawcy. Tutaj, rzecz jasna, najbardziej prawdopodobna wydaje się reedycja pod szyldem Fantasy Flight Games, bliskiego współpracownika Games Workshopu, wydawcy wielu gier osadzonych w świecie Warhammera i Warhammera 40k. Pierwotna wersja licencji FFG na produkty GW nie zezwalała na wydanie takich gier, jak Space Hulk, ale to oczywiście może się z biegiem czasu zmienić. Niebawem na sklepowe półki trafi interesująco zapowiadająca się gra karciana o tytule Space Hulk: Death Angel. Ta sama tematyka, co w przypadku klasycznego Space Hulka, tutaj ujęta będzie w formie gry kooperacyjnej, przeznaczonej dla od jednej do sześciu osób. Równolegle z premierą FFG, ukaże się również polska edycja nakładem wydawnictwa Galakta. Produkt ten pozwala mieć nadzieje, że na powrót klasycznego Space Hulka również przyjdzie czas.

Jak by wyglądała ta gra w wydaniu Fantasy Flight Games? Prawdopodobnie jakość wydania byłaby w pełni zadowalająca, nawet jeśli figurki nie dorównałyby rewelacyjnym modelom Citadela. FFG z pewnością zadbałaby o przedłużenie żywotności tytułu, firma ta bowiem nie każe zazwyczaj długo czekać na dodatki do swoich udanych produktów. Można by mieć jedynie obawy, co do zmian w regułach, bo to w dotychczasowej historii Space Hulka nie wychodziło mu na zdrowie.

Na chwilę obecną są to oczywiście jedynie teoretyczne rozważania. Osoby zainteresowane Space Hulkiem zmuszone są do poszukiwania ostatnich egzemplarzy na internetowych aukcjach (wydatek rzędu trzystu złotych; sporo, chociaż jakość wydania i sama gra z nawiązką rekompensują ten wydatek). W ciągu najbliższych lat Space Hulk skazany jest na ponowne odejście w cień, jako gra o wyczerpanym nakładzie i bez najmniejszego wsparcia wydawcy. Nie ulega jednak wątpliwości, że głośny powrót w jego przypadku jest wyłącznie kwestią czasu.

Dzikie Pola: Pan Brat

Na Dzikie Pola powrót po latach



„.. istnieje przecież Sarmatia!"

Dzikie Pola to specyficzny system. Do cna polski, nigdy nie miał chyba pretensji konkurować z najpopularniejszymi tytułami. Wydanie drugiej edycji przeszło nie bez echa, ale szybko okazało się, że to za mało, aby postawić ten piękny, trochę zapomniany system na nogi. Dzikie Pola szybko stały się więc domeną zapaleńców związanych z rekonstrukcją historyczną lub przynajmniej uwielbiających realia XVII-wiecznej Rzeczpospolitej. Suplement o wiele mówiącym tytule Pan Brat, przeznaczony przede wszystkim dla graczy chcących nadać barw swojej postaci, doczekał się w sieci wielkiego odzewu i kilku recenzji - od przesłodzonych i mocno naciąganych, po pełne sceptycyzmu.

Sam dodatek jest specyficzny. Z jednej strony celuje wyraźnie w początkujących graczy - znajdziemy w nim porady jak grać i jak odgrywać lepiej swojego bohatera; przykładowe postaci, którymi można od razu zacząć grę; nowe karty postaci oraz artykuły przybliżające realia Rzeczpospolitej Obojga Narodów. Wszystko to po to, aby niedoświadczeni Panowie Gracze mieli łatwiej. Z drugiej strony podręcznik powstał na wyraźne prośby rzeszy starych, doświadczonych graczy, domagających się dodatku. To oni przede wszystkim go zakupią (albo już zakupili), to do nich Pan Brat puszcza co chwilę oko, kreując postaci i sytuacje z prawdziwych wydarzeń fandomu. Czyżby autorzy chcieli złapać dwie sroki za ogon?

„Powrót zwycięzców"

Taki tytuł nosi obraz Józefa Brandta, wykorzystany jako ilustracja na okładce. Czy to przypadek, czy zacny koncept panów Artura Machlowskiego i Michała Mochowskiego, twórców dodatku, trudno powiedzieć. Pewne jest, że grafika ta to strzał w dziesiątkę. Koresponduje z okładką macierzystego podręcznika, a jednocześnie pozbawiona jest wad poprzedniczki – jest barwniejsza, przyciąga uwagę, zachwyca podniosłą sceną i malarskim kunsztem autora. Kolejne zaskoczenie, bardzo zresztą pozytywne, to twarda oprawa. Podręcznik jest bardzo cienki (zaledwie 72 strony), nie wygląda zatem mizernie, a sama okładka bardzo ładnie się dzięki temu prezentuje.

W historii Polski widać, że często nie potrafiliśmy pójść za ciosem. Grunwald, Kircholm, Beresteczko, Wiedeń – wspaniałe zwycięstwa, które nie niosły za sobą dalszych sukcesów. Autorzy także ulegli tej polskiej przywarze, ponieważ to, co prezentowało się tak dobrze, kończy się już gorzej. W Panu Bracie brak jest niestety nowych ilustracji. Wykorzystane

zostały pochodzące z podręcznika głównego grafiki Huberta Czajkowskiego. To spore rozczarowanie, spodziewałem się bowiem, że ujrzę, chociaż kilka nowych, inspirujących grafik… Musiały istnieć jakieś powody dla takiej decyzji, fakt pozostaje jednak faktem – wygląda to tak, jakby chciano wydać podręcznik jak najmniejszym nakładem pracy. Dodatek, tak samo zresztą jak i podręcznik główny, jest czarno-biały, wydany w formacie B5 na zwykłym papierze. Trącący lekko myszką klimat Dzikich Pól został więc zachowany. Całość rekompensuje miłe uzupełnienie - cztery kolorowe karty postaci, stylizowane na pisane na starym papierze, dodane do podręcznika luzem. Karty można skserować, ale oryginał prezentuje się tak zacnie, że warto kupić podręcznik chociażby dla tak ładnie wydrukowanych kart. Zaprojektowano je *ab ovo*, są dużo ładniejsze i czytelniejsze niż poprzednie. To miły dodatek, nareszcie koniec z własnoręcznie robionymi kartami postaci do Dzikich Pól! Mogę szczerze powiedzieć, że to najlepsza część podręcznika, która najbardziej mi się przydała.

Chrzczony ten wasz miód, Mości Panowie!

Za karty postaci i okładkę należy się autorom po garncu półtoraka (no, dwójniaka, za powtórzone grafiki), ale za same teksty zawarte w podręczniku winno im się ów miód dobrze wymieszać z wodą. Podręcznik dzieli się na dwie części. W pierwszej opisane zostały szczegółowo typy szlacheckie. Na ich dłuższe opisanie w podręczniku podstawowym zabrakło miejsca, choć i to, co tam jest, wystarczy by zorientować się w charakterze danego typu. Tutaj jednak każdy typ dostaje po dwie strony, przy czym na pierwszej znajdziemy długi opis, porady dotyczące sposobu odgrywania postaci, ciekawe, żywe cytaty, niczym wyjęte z ust typowego hreczkosieja, kozaka czy zawalidrogi i wreszcie polecane przywary oraz przewagi. Druga strona to przykładowa postać danego typu, z rozpisanymi statystykami i krótki opisem jej charakteru, historii, *et cetera*. Całość jest pomocna. Dla początkujących, nie znających realiów graczy, pewnie niemalże zbawienna. Na dodatek przy każdej z postaci znajdziemy ramkę z pomysłem na Dyariusz – dłuższy zalążek przygody, który Starosta Gry może rozwinąć wedle własnej woli. Dobry pomysł, który w połączeniu z podobnymi zalążkami z podręcznika głównego daje dużą ilość pomysłów na przygody i pozwala prowadzić nawet długie kampanie bez potrzeby silenia się na własne koncepty. A to z kolei bardzo pomoże niedoświadczonym prowadzącym. Autorzy we wstępie piszą, że „doświadczeni Sarmaci mogą nieco krzywić się na sporo wiadomości oczywistych dla nich". Ja się absolutnie nie krzywię. To świetnie, że zadbano o nowych graczy, bo to ich brakuje Dzikim Polom. Wydanie dodatku narobiło sporo szumu dookoła systemu, więc może następne pokolenie „dzikopolowców" już szykuje się do wypraw na bezkresne stepy Ukrainy? Przyznaję, że mam słabość do tego systemu, więc bardzo mnie cieszy szansa na jego rozwój i rozpowszechnienie. Nie można jednak nie wytknąć tej części podręcznika istotnych wad. Trochę nieczytelne oddzielenie poszczególnych typów, czasem nieco słabsze opisy, niecodzienne statystyki (np. niska Fantazja u takich postaci, jak charakternik czy towarzysze jazdy, zadziwiająco wysoka Szabla u postaci pokroju ekonoma), to początek, który można wybaczyć. W oczy rzuca się nadużywanie w tekście zwrotów „podły", „okrutny" i… „okrutnie podły". Rozumiem, że brzmi to iście sarmacko, ale bez przesady. Poważnym błędem jest też brak opisanych typów pludrackich i kobiecych. Te pierwsze są często wybierane przez graczy, a znajomość realiów Rzeczpospolitej nie gwarantuje, że dobrze odegramy przybysza z Francji. Z kolei opisanie typów niewiast byłoby krokiem w stronę popularyzacji systemu (i RPG w ogóle!) wśród płci pięknej. Jeżeli mam jakieś wątpliwości dotyczące odgrywania, to właśnie w stosunku do białogłów. Jak zasymilować kobiety ze Swawolną

Kompaniją? Jak wciągnąć je w przygodę? Jak wytłumaczyć ich obecność i zachowanie? To naprawdę ciekawe pytania, tym większa szkoda, że autorzy od nich uciekli. Wstyd!

Drugą część podręcznika, niestety, wolałbym pominąć milczeniem. Znajdziemy w niej trzy artykuły, traktujące o szlacheckich obyczajach, podziale braci szlacheckiej wedle majątku i o szlacheckiej czeladzi. Teksty te są bardzo szczegółowe, napisane niezwykle ciekawie, pełne anegdot i dobrych przykładów, zachęcające, aby poczytać więcej. Jednocześnie opracowano je ze znawstwem i dbałością o historyczną poprawność. Artykuł o nierówności stanu szlacheckiego to rozszerzenie tego, co nawet w szkole mówią na historii, ale esej o obyczajach Sarmatów to wiedza, której nie sposób już tak łatwo znaleźć. Tym większy szacunek należy się autorowi, Michałowi Mochockiemu. Dlaczego zatem jestem niezadowolony? Teksty te bowiem to przedruki ze strony internetowej Dzikich Pól, na której widnieją już od niepamiętnych czasów. To prawda, zostały przeredagowane, ale do samej treści ma dostęp każdy - za darmo i w dowolnym momencie (tak zresztą, jak i do wielu innych, cennych materiałów, znajdujących się na tej stronie). Gdyby wśród traktatów znalazł się chociażby jeden nowy, wrażenie byłoby inne. A tak… Autorom się nie chciało? Nie mieli, czym zapełnić miejsca, a pięćdziesiąt stron wyglądałoby już zupełnie marnie? Nie mieli pomysłu na nowy artykuł? Nie wiem. Stare teksty, rozwinięcie fragmentu podręcznika źródłowego i wyciągnięte z niego grafiki nie są osobno takie złe, ale dodane do siebie sprawiają wrażenie czegoś robionego na siłę. Tak nie jest. Widać, że wiele pracy i zapału włożono, aby Pana Brata wydać. Widać to jednak dopiero po wczytaniu się w podręcznik, a pierwsze wrażenie pozostaje – autorzy „rozpisali profesje z podstawki i tyle".

I można mnie nazwać „durniem" lub „cymbałem", jak raczył to zrobić Ignacy Trzewiczek wobec każdego, kto nie zgadza się z jego słodką recenzją. Zdania nie zmienię - *nobilis Polonus sum*!

Komentarz do oceny

Wykonanie: Za wykonanie podręcznik dostaje ode mnie dwa z dużym plusem. Wydanie nadal nie stoi na wysokim poziomie (czemu trudno się dziwić, ale ocenić należy to obiektywnie), jednak twarda oprawa, świetnie dobrana grafika na okładce i kolorowe karty postaci wpływają na ocenę korzystnie. Dałbym pół punktu więcej, gdyby nie brak nowych ilustracji.

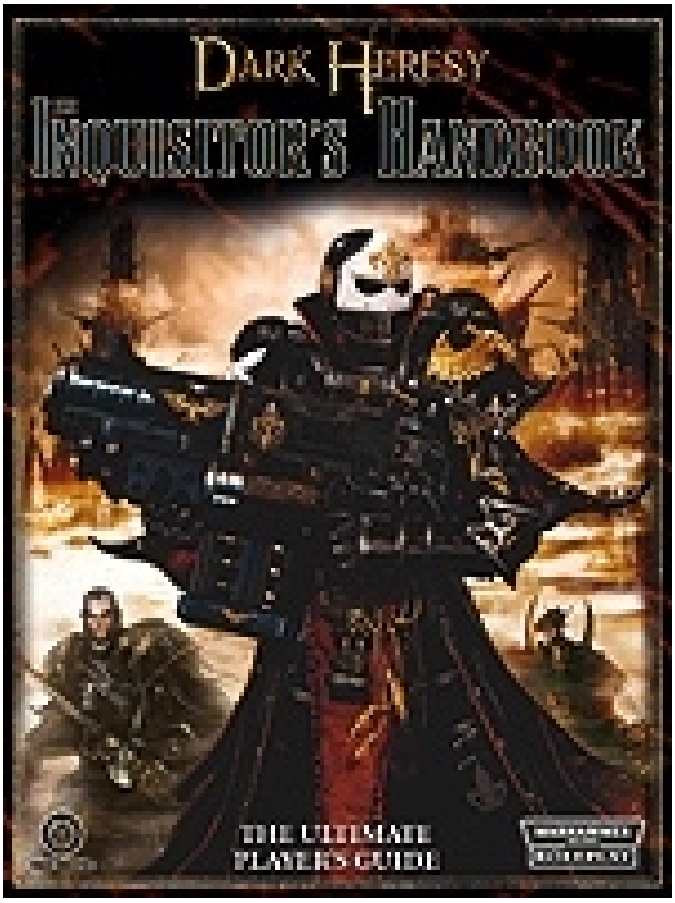
Miodność: Słowo „miodność" to trafne określenie, ponieważ Pan Brat ocieka smaczkami, pomysłami i dobrymi radami niczym pijany szlachcic przednim miodem. Czyta się go przyjemnie, choć szybko i szkoda tylko, że nie uświadczyliśmy w nim nieznanych wcześniej artykułów oraz opisania postaci niewiast i pludraków. Dlatego właśnie zdecydowałem się na mocną trójkę.

Cena: Pan Brat nie kosztuje wiele, szczególnie jak na książkę w twardej oprawie, dodatkowo z osobnymi, ładnymi kartami postaci. Sęk w tym, że prócz kart niewiele jest w tym podręczniku rzeczy, których nie dostalibyśmy bez jego zakupu za darmo. Dlatego przy relatywnie bardzo niskiej cenie, Pan Brat traci przy jej porównaniu z zawartością.

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

Dark Heresy: Inquisitor's Handbook

Imperialny Malleus Maleficarum



Niemalże każdy, kto rozpoczyna swoją przygodę z Dark Heresy decyduje się w pierwszej kolejności na zakup The Inquisitor's Handbook. Czy słusznie?

Podręcznik wydany jeszcze przez Black Industries prezentuje się przyzwoicie, ale co tu dużo mówić – przy pozycjach z FFG wypada raczej blado. Razi w nim miękka oprawa: lakierowana, z bardzo klimatyczną ilustracją, ale jednak miękka. Zawartość to ponad dwieście pięćdziesiąt stron wysokiej jakości papieru kredowego, specjalnie zmatowionego. Ten prosty zabieg sprawia, że wszelkiego rodzaju odciski palców to raczej sporadyczny problem. Kolorystyka podręcznika utrzymana jest w czerni i bieli, poza bordowo-czarnymi marginesami. Przypomina to nieco ulepszony, klasyczny format wydawania gier fabularnych. Trzeba uczciwie przyznać, że Inquisitor's Handbook został solidnie zszyty. Nie rozpadnie się zatem nawet po wielokrotnej lekturze.

Treść podręcznika została podzielona na dziewięć rozdziałów plus zestawienie tabel broni. Dwa pierwsze poświęcono rozwojowi postaci. Dzięki nim możemy zdecydować się na dokładniejszy, niż w podręczniku podstawowym proces tworzenia nowego bohatera, o ile będzie wywodził się on z Sektora Calixis. Na szczęście dodatkowe ścieżki kariery można zastosować również dla bohaterów spoza tego rejonu Imperium. W ten sposób nasza postać może zostać chociażby Czarnym kapłanem z Maccabeus czy też Dzikim wojownikiem. Niestety, to raczej tylko chwilowy stan przejściowy na głównym schemacie rozwoju, a nie stały wybór stylu życia. Kolejne pięć rozdziałów to tak naprawdę katalog sprzętu pochodzącego z różnych regionów Calixis. Możemy tu znaleźć opisy i tabele broni, pancerzy oraz ekwipunku, a także innych, unikatowych przedmiotów, charakterystycznych dla prymitywnych i feudalnych światów, rojów i fabryk, światów granicznych i przestrzeni kosmicznej, stref wojny oraz Świętych Zakonów. To najobszerniejszy fragment podręcznika, przedstawiający wiele różnych opcji, dostępnych w różnych regionach Imperium. Daje on również pewne pojęcie, jak bardzo poszczególne światy się od siebie różnią i uświadamia, jak wiele przeróżnych możliwości daje nam konwencja Dark Heresy. Dwa ostatnie rozdziały poświęcono Religii Imperialnej oraz życiu Akolity. Poruszają one sprawy istotne dla mieszkańców Imperium, nad którymi opiekę roztacza Bóg-Imperator oraz ukazują, na jak wiele

sposobów oddaje się mu cześć, jakie ma on znaczenie w życiu zwykłego człowieka oraz jak łatwo zboczyć z drogi wiary i popaść w herezję. Dla Akolitów przygotowano metody tworzenia alter-ego (jednego lub kilku – w zależności od potrzeb) oraz sposoby na rozbudowę siatki przydatnych kontaktów.

Podręcznik Inkwizytora naszpikowany jest ogromną ilością informacji. Tylko czy aby tych właściwych?

Najbardziej w tym wszystkim boli mnie fakt, że tytuł podręcznika jest nietrafiony, ponieważ tytułowego Inkwizytora nijak on nie dotyczy. Osobiście spodziewałem się czegoś, co umożliwi Akolitom przejście na funkcję pełnoprawnego członka Inkwizycji. Tymczasem otrzymałem zbiór różnego rodzaju informacji uzupełniających. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że znaczną część podręcznika pochłonęły opisy sprzętu, który, przy odrobinie wyobraźni i samozaparcia, każdy jest w stanie wymyślić sam. Najbardziej wartościowe rozdziały mają zaledwie kilkanaście stron i interesującą tematykę podejmują w sposób dość powierzchowny. Wolałbym więcej informacji na temat religii w Uniwersum Warhammera 40 000, a nie całą masę tabel broni, które różnią się od siebie najczęściej tym, że jedna ma +2, a druga +3 do obrażeń.

Nie taki demon straszny...

Pozwolę sobie nie zgodzić się z tym, co na temat Inquisitor's Handbook napisał De99ial.

Po pierwsze, tytuł wcale nie jest mylący, jeśli tylko weźmiemy pod uwagę podtytuł podręcznika, The Ultimate Player's Guide, który można łatwo dostrzec na froncie okładki. Podręcznik gracza… i wszystko staje się jasne, ponieważ w tego typu publikacjach standardowo otrzymujemy nowy sprzęt, nowe możliwości rozwoju postaci i różnego rodzaju drobiazgi, służące do jej ubarwienia.

Po drugie, dodatkowe ścieżki kariery wcale nie muszą być chwilową modyfikacją. To, że pojawiają się na określonym poziomie ścieżki rozwoju profesji głównej, wcale nie oznacza, że po ich ukończeniu w magiczny sposób przestajemy być Dzikim wojownikiem lub Czarnym kapłanem z Maccabeus. Po prostu alternatywne umiejętności, które możemy wykupić zamiast tych bazowych, określają nam, czym różni się dana ścieżka kariery od swojej podstawy. Dodatkowo nowe opcje pochodzenia postaci (Forge World, Mind Cleansed, Noble Born, Schola Progenium) w znacznym stopniu poszerzają dostępne dla graczy możliwości wyboru i są niezwykle wartościową częścią dodatku.

Po trzecie, sprzętu faktycznie jest tutaj za dużo, szczególnie, że mechanika systemu nie pozwala na zbyt wielkie modyfikacje pomiędzy różnymi jego rodzajami, ale znów, nie tylko bronią i pancerzami Inquisitor's Handbook stoi. Przy tak ogromnym uniwersum, jakim jest świat Warhammera 40k, wszelkie informacje dotyczące poszczególnych planet są na wagę złota, a uważny czytelnik może z tych katalogów wyciągać naprawdę sporo informacji. Dlatego też kategoryczne potępianie tej części podręcznika za różnice w modyfikatorach, to raczej wpisywanie się w falę internetowej krytyki, niż dogłębne wniknięcie w temat.

Po czwarte, De99ial zupełnie pomija jedną z najbardziej interesujących części podręcznika, mianowicie rozszerzone informacje o zastosowaniu występujących w Dark Heresy umiejętności. Jest to moim zdaniem bardzo ważne uzupełnienie, którego brakuje w podręczniku podstawowym. Teraz dokładnie wiadomo, jakie zastosowanie mają poszczególne umiejętności, a w trakcie sesji nie musimy się zastanawiać nad wymyślaniem szybkiej prowizorki.

Biorąc pod uwagę, wszystko to, co wymieniłem powyżej, uważam, że Inquisitor's Handbook zasługuję na miodność oscylującą w granicach trzech oczek.

Podręcznik mnie rozczarował. Po prostu. Myślę, że to wina źle dobranego tytułu, który mocno sugeruje zawartość, ta zaś zwyczajnie nie spełnia oczekiwań. Podręcznik Inkwizytora nie jest niestety najsilniejszą pozycją pośród dodatków do Dark Heresy.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Nieco ulepszona klasyka. Niby nic nie zgrzyta, wszystko jest na miejscu, ale czuć, że to poziom sprzed kilku lat. Na plus solidne szycie, potrafiące wiele wytrzymać.

Miodność: Mocno rozczarowujący produkt. To przede wszystkim katalog sprzętu, który przy odrobinie samozaparcia można opracować samemu. Ciekawe tematy zostały potraktowane powierzchownie. I jeszcze ten mylący tytuł. Tylko dla zdeklarowanych fanów lub MG cierpiących na chroniczny brak wolnego czasu – takie osoby mogą lekką ręką dołożyć kolejne półtora punktu do oceny końcowej.

Cena: Niby przeciętna jak za tego typu podręcznik, ale biorąc pod uwagę zawartość merytoryczną, niestety zdecydowanie za wysoka. Zwłaszcza, że inne, wydane dużo lepiej podręczniki kosztują niewiele więcej. Nieporozumienie.

Supernatural RPG

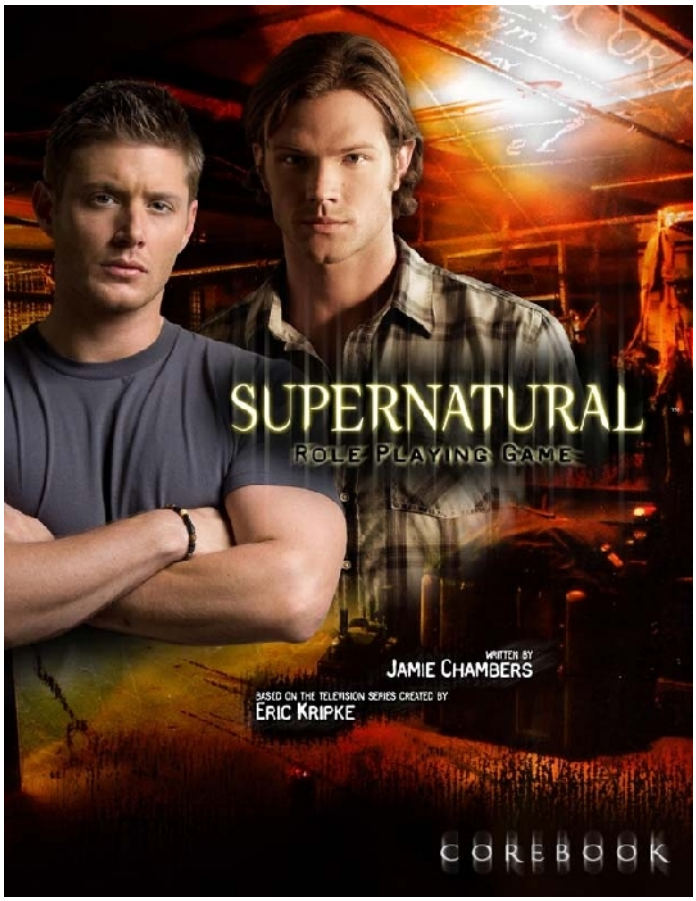
Poprowadź swój własny sezon serialu

Systemy oparte na mechanice Cortex mają pewną specyficzną, wyróżniającą je na rynku wydawniczym cechę – większość z nich to przeniesienie kultowych seriali telewizyjnych w realia gier fabularnych. Battlestar Galactica, Serenity (recenzja w RT#9) i Supernatural, któremu przyjrzymy się dzisiaj nieco bliżej, to flagowe pozycje tej mechaniki. Nie muszę chyba dodawać, że Supernatural RPG jest skierowany w głównej mierze do fanów serialu lub do osób, które przynajmniej z grubsza orientują się, o co w nim chodzi. Tym, którzy o serialu Supernatural nigdy nie słyszeli, ów system wyda się kolejnym Hunterem, dość pulpowym, nastawionym na kinowe akcje i okraszonym dużą dozą ironii oraz specyficznych, niemalże hermetycznych żartów. Już na samym wstępie należy więc podkreślić, że jest to system przeznaczony dla bardzo wąskiej grupy odbiorców – fanów serialu. Jeśli się do nich nie zaliczasz, zapewne zdecydujesz się wydać swoje pieniądze na coś zupełnie innego.

Dla tych, którzy czytają dalej, ale o serialu nic nie wiedzą, krótkie wprowadzenie. Supernatural opowiada (w ogromnym skrócie) o przygodach dwóch braci, Sama i Deana Winchesterów, którzy są łowcami, czyli zajmują się „zawodowo" polowaniem na różnego rodzaju nadnaturalne paskudztwa. Ich matka zmarła, gdy byli jeszcze małymi dziećmi, a fachu łowcy nauczył ojciec. Z Samem związana jest rów-

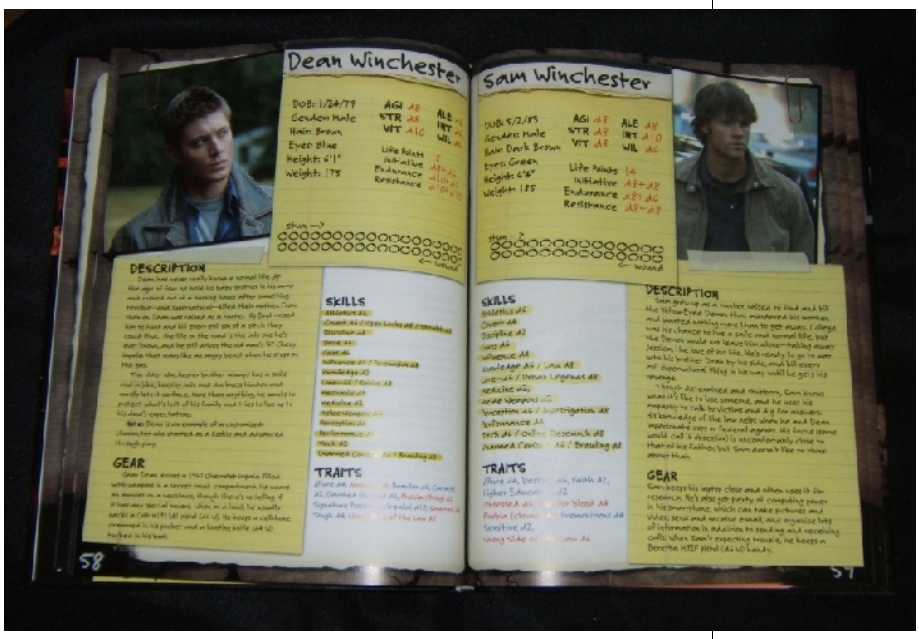
nież pewna brzydka tajemnica z dzieciństwa, a on sam odkrywa w sobie pewne „moce", których nie sposób wytłumaczyć w racjonalny sposób. W momencie, w którym serial zaczyna się rozkręcać na dobre, dochodzą nam do układanki kolejne elementy, z demonami i aniołami włącznie. Uspokajam wszystkich, którzy na to ostatnie stwierdzenie przewrócili oczami i pomyśleli o uderzaniu przez system w wysokie C tematów religijnych – Supernatural to nie żadne In Nomine, czy inne The Seventh Seal. To pulpowa zabawa, pełna starego, dobrego rocka i strzelania do wampirów, demonów, duchów, miejskich legend i temu podobnych (niepotrzebne skreślić). Oczywiście nastrój grozy jest tutaj nadal istotny, ale sama konfrontacja wygląda zupełnie inaczej niż w Zewie Cthulhu. W Supernatural większość cholerstwa można napiszkować ołowiem, później zaś odesłać tam, gdzie jego miejsce. Nie ma się jednak, co nad tym rozwodzić, ponieważ łatwo o *spoilery* serialu – jeśli was zaciekawiłem, sięgnijcie do kilku odcinków Supernatural, ewentualnie do pierwszego rozdziału podręcznika, gdzie na kilku stronach przedstawiono „wszystko to, co chcecie wiedzieć, ale boicie się zapytać". Zresztą osoby, które mają serial w małym palcu również powinny to zrobić, uporządkowano tam bowiem wiele informacji i wrzucono sporo pomysłów na przygody (chociażby rozpisując regiony Stanów, według klucza, „co za cholerstwo możemy tu spotkać").

Kilka słów o mechanice systemu i tworzeniu postaci. O Cortexie można powiedzieć w skrócie, że to taki bardziej rozbudowany SWEX, wykorzystuje on bowiem pełną gamę kostek, postać tworzymy na zasadach punktowych, a mechanika jest w zasadzie dość szybka i w dużym stopniu nastawiona na akcje. To, co wyróżnia Cortex pozytywnie na tle SWEXa, to inne podejście do wykonywania testów – rzut cecha plus umiejętność przeciwko stopniowi trudności; dość mordercza walka, podczas której jedno trafienie może zakończyć starcie – i rozbudowane, szczegółowe umiejętności postaci. SWEX jest szybki i miły w obsłudze, ale nigdy nie przypadł mi specjalnie do gustu ze względu na zbytnie uproszczenia pewnych aspektów mechanicznych (chociażby wspomnianych wyżej umiejętności) i mało emocjonujące rzuty kośćmi. Cortex jest dla mnie pozbawiony tych wad, a do tego bardzo intuicyjny – wytłumaczenie graczom podstaw mechaniki zajmuje zaledwie kilka minut.



Sam proces tworzenia postaci to ograny w świecie gier fabularnych standard. Jak w każdym systemie punktowym, tak i tutaj przeznaczamy odpowiednie ilości punktów na zadowalające nas poziomy atrybutów, umiejętności i innych cech. Skupię się więc na tym, co wyróżnia Supernatural pod tym względem, czyli na Przewagach (ang. *Assets*) i Komplikacjach (ang. *Complications*). Typowe podejście do wad i zalet, bo do tego w gruncie rzeczy sprowadzają się Przewagi i Komplikacje, zakłada, że gracze wybierają je na starcie, za negatywne aspekty otrzymują dodatkowe punkty, które inwestują w potrzebne im rzeczy, później zaś zapominają o swoich wadach, a cała ciężka praca kopania ich za nie w tyłek spada na barki Mistrza Gry. Jednym słowem, gracz nie ma żadnej motywacji, aby je odgrywać, a o minusach do

rzutów dość często zdarza mu się „nie pamiętać". Cortex udziela nam na to prostej recepty – odgrywaj swoje Komplikacje, a zostaniesz nagrodzony Punktami Akcji (ang. *Plot Points*), które będziesz mógł wydać na polepszenie swoich rzutów czy dorzucenie zmian do fabuły. Co prawda w najnowszych systemach tego typu element to już raczej standard, ale w Supernatural Przewagi i Komplikacje są dobrze przemyślane i nie stanowią losowego zbioru typu: „Chromy, Niemy i Gigantyzm". Większość z nich jest bardzo mocno osadzona w fabule serialu i buduje fajny klimat podczas sesji.



Bardzo ciekawie rozwiązano również kwestię ekwipunku, który jest zmorą wielu systemów RPG, kiedy gracze postanawiają wybrać się na zakupy. Znów, wyrażany poziomami Styl Życia (ang. *Lifestyle*) nie jest czymś rewolucyjnym (na tej samej zasadzie działa chociażby Mienie w Nowym Świecie Mroku), ale ułatwia wszystkim życie. Jesteś na poziomie klasy średniej? Stać cię na to i na to. Jeśli chcesz coś droższego, wykonujesz rzut i sprawdzasz czy akurat możesz sobie na to pozwolić. Standard. Jednak mechanika utrzymywania, podwyższania i obniżania Stylu Życia już standardem nie jest. Życie łowcy wypełnia praca, za którą nikt mu nie zapłaci, dlatego też musi on jakoś zarabiać na swoje utrzymanie. Autorzy proponują, aby co kilka sesji wykonywać stosowne rzuty, wsparte oczywiście odpowiednim opisem fabularnym, i obserwować, jak postaci gracza powodzi się pod tym względem. Początkowo byłem do tego pomysłu nastawiony nieco sceptycznie, ale po kilku sesjach szybko się do niego przekonałem. Pozwala on bowiem skoncentrować się na łowach, ale nie prowadzi do zepchnięcia czasu pomiędzy sesjami do prostego stwierdzenia: „a coś tam robiłeś". Supernatural pokazuje, że bohaterowie graczy mają jakieś prywatne życie, pracę, znajomych, słowem robią coś poza kołkowaniem kolejnych wampirów. Powiem więcej, bardzo często te kilka rzutów na Styl Życia może dostarczyć fascynujących pomysłów na przygody.

Część podręcznika przeznaczona dla Mistrza Gry gładko wprowadza go w temat roli, jaką przyjdzie mu pełnić. Porady, które w niej zawarto może nie powalają swoją odkrywczością na kolana, ale stanowią solidne zaplecze zarówno dla początkujących, jak i doświadczonych MG. Standardowo już skoncentrowano się tutaj na typach przygód i kampanii, które będą najczęściej przewijały się podczas sesji w Supernatural i opatrzono je szerokim komentarzem. Dodatkowo dorzucono kilka technik narracyjnych, wskazówek odnośnie odgrywania bohaterów niezależnych i tym podobnych drobiazgów. Słowem, nie ma tu niczego, czego nie widzieliście już wcześniej w innych podręcznikach.

W interesujący sposób rozprawiono się natomiast z „bestiariuszem", podzielono go bowiem na dwie sekcje – nadnaturalną i zwyczajną. Część nadnaturalna opisuje różnego rodzaju istoty, które mogą pojawić się podczas sesji – od duchów po demony. Nie jest to jednak bezmyślne klepanie kolejnych statystyk, a bardzo bogaty opis tego, czym dane istoty są, jakie kierują nimi motywacje, w jaki sposób funkcjonują, co może je zranić lub zabić i tak dalej. Przykładowe postaci są tutaj jedynie ilustracją problemu, a nie jego główną treścią i za to należą się autorom

podręcznika ogromne brawa. Pod tym względem część zwyczajna wypada raczej blado – pełno w niej statystyk różnych, możliwych do spotkania podczas sesji, postaci oraz kilku zwierzaków, pokroju wilka czy niedźwiedzia (czytaj: „sprawiających problemy"). Jest też kilka przykładowych lokacji z pomysłami na przygody i wskazówkami mechanicznymi (wcześniej widziałem już coś takiego w Damnation City do Vampire: The Requiem; w obu przypadkach sprawdza się to całkiem nieźle). Z drugiej strony ta część *dramatis personae* zawiera w sobie chyba wszystko to, co potrzebne – kiedy bohaterów graczy goni policjant, raczej nie interesuje nas historia rozpadu jego małżeństwa, prawda? Tak czy inaczej, jest to typowy wypełniacz, co prawda przydatny, ale nie dający nam niczego, czego nie moglibyśmy wymyślić sami.

Warto napisać kilka słów na temat wydania podręcznika. Twarda oprawa, szycie, papier kredowy, to już raczej standard, więc nie się tym zachwycać (chociaż i tak jest nieźle). Jeśli chodzi o ilustracje, to są to kadry z serialu, w większości wydrukowane w zbyt ciemnych barwach (podręcznik jest oczywiście kolorowy). Cóż, patrząc na sam tytuł systemu, nie spodziewałem się raczej niczego innego, a kadry dobrano całkiem nieźle, więc nie ma się tutaj, do czego przyczepić. Na uwagę zasługuję również język, jakim napisano podręcznik. Stylizowany jest on na sposób wypowiadania się Deana, dlatego też pełno w nim potocznego angielskiego i sporej ilości odwołań do amerykańskiej popkultury i rocka. Miejscami jest to irytujące (przede wszystkim w części poświęconej mechanice), ale nie utrudnia zbytnio odbioru całości, a niektóre rozdziały przyjemnie ożywia.

Supernatural RPG to obowiązkowy numer jeden dla każdego fana serialu oraz pozycja godna polecenia każdemu, kto lubi popkulturowe podejście do polowania na istoty nadnaturalne. Klimat serialu, dobra mechanika, ciekawe pomysły i świetny rozdział o „nadnaturalach", to zdecydowane zalety tego podręcznika. Podstawową jego wadą jest natomiast wąski krąg odbiorców, ograniczony w zasadzie wyłącznie do fanów serialu. Jeśli jednak weźmiemy pod uwagę fakt, że taki jest właśnie jego target, to trudno uważać to za jakiś większy minus.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Szycie, kreda, twarda oprawa. Ot, standard wydawniczy, nic więcej. Pół punktu do góry za pełen kolor.

Miodność: Interesująca mechanika, dobra część przeznaczona dla Mistrza Gry, zadowalająca grywalność. Nic tylko siadać i grać, zakładając oczywiście, że jesteście fanami serialu.

Cena: Za wysoka. Sto trzydzieści złotych za sto osiemdziesiąt stron, nawet w pełni kolorowych, to lekka przesada. Pod tym względem Supernatural RPG wypada raczej słabo.

Już za miesiąc kolejny numer