w numerze: wywiad z Jamesem Hatą

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 37, październik 2010

DungeonQuest

PQ-17 Arctic Naval Operations 1941-1943

Rattus

Ghost Stories: White Moon

Taluva

Eiertanz

Heroes of Graxia

Scion: Hero

WFRP: Winds of Magic

Ilustracja z gry DungeonQuest - (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:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechiel' Zaród

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

Zima za pasem, świat za oknem coraz bardziej szary, wszytko jakby zwalnia... jak co roku, dopada nas wszystkich jesienny marazm... Stop! Czas się obudzić, ponieważ w Rebel Times przyśpieszamy! Miesiąc temu dołączył do nas Repek, rozpoczynając swoją redakcyjną przygodę świetną recenzją trzeciej edycji Warhammera, dodatkowo zmieniliśmy system ocen na nowy (mamy nadzieję, że bardziej dla Was, drodzy czytelnicy, przejrzysty). To jednak nie koniec zmian. Z ogromną radością chciałbym powitać dwóch nowych recenzentów: Andrzeja "ShadEnca" Stoja oraz Marcina "Ezechiela" Zaroda. Andrzej doskonale orientuje się w tematyce gier fabularnych, a Ezechiel zjadł zęby na grach wojennych i bitewnych. Oceńcie zatem sami ich spojrzenie na Sciona oraz PQ-17. Z pewnością nie będziecie czuli się zawiedzeni.

Kolejną nowością jest przekazanie redakcji tekstów Hubertowi Bartosowi - kolejnej nowej osobie w naszym gronie redakcyjnym. Część z was może Huberta kojarzyć ze sklepu Rebel.pl, część zapewne go nie zna, ale jedno można powiedzieć na pewno - na redakcji tekstów zna się on wyśmienicie. Możecie zatem oczekiwać skoku jakościowego prezentowanych na łamach magazynu recenzji.

Mam również nadzieję, że lektura najnowszego numeru Rebel Times zapewni Wam dużo użytecznych informacji przy zakupie kolejnych gier do kolekcji. Zapraszamy również na lubelski konwent miłośników fantastyki Falkon - można będzie nas tam spotkać i porozmawiać.

Do zobaczenia za miesiąc!

Nr 37, Październik 2010

Spis treści

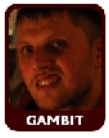
2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze

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

7 **Zapewniamy ramy i narzędzia, abyś mógł wyrażać siebie**
Wywiad z Jamesem Hatą

12 **Podziemia w sosie klasycznym**
Dungeon Quest

16 **Do piekła i jeszcze dalej**
PQ-17 Arctic Naval Operations 1941-1943

22 **Szszurołap potrzebny od zaraz**
Rattus


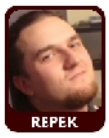
26 **Pogromcy duchów 2**
Ghost Stories: White Moon

28 **Krajobraz Mikronezji na stole**
Taluva

31 **Ale jaja!**
Eiertanz

33 **Bohaterowie z second handu**
Heroes of Graxia

37 **Od zera do bohatera**
Scion: Hero

40 **Krótki kurs czarowania**
WFRP: Winds of Magic


45 **Plany na listopad**
czyli: co w następnym numerze?

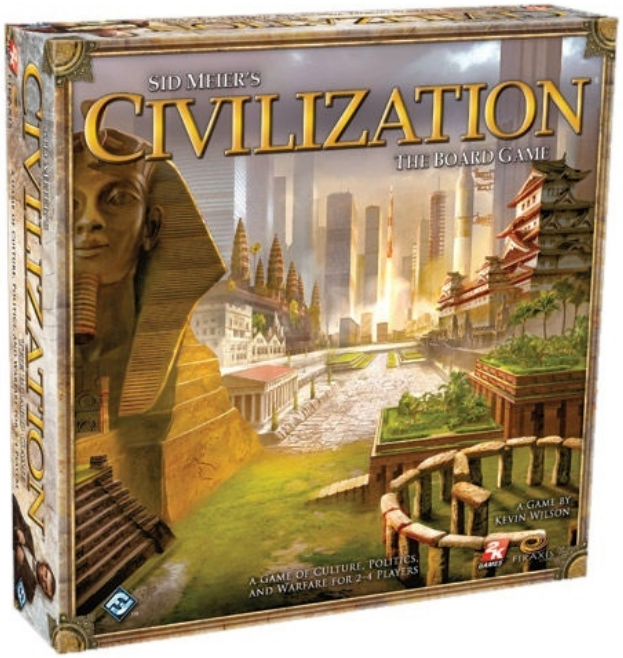
Aktualności

Targi Spiel w Essen już za nami

Jak co roku, październik upływa pod znakiem targów gier „Spiel", które odbywają się w Essen, w Niemczech. To największa tego typu impreza, która w ciągu kilku dni gromadzi dziesiątki wydawców i ponad sto tysięcy fanów gier planszowych z całego świata. To także doskonała okazja do zaprezentowania przez wydawców nowości - co roku właśnie w Essen ma miejsce masa interesujących premier. Nie inaczej było i w tym, a w gronie wystawców nie zabrakło silnej reprezentacji z Polski. Ci, którzy nie mogli sobie pozwolić na kilkudniową wizytę w zachodnich Niemczech, mieli możliwość oglądania targów przez Internet, jak również śledzenia doniesień i rankingów na stronie boardgamegeek.com (największy na świecie serwis internetowy poświęcony grom planszowym). Warto odwiedzić także serwis gamesfanatic.pl, na łamach którego regularnie pojawiają się kolejne wpisy osób, które odwiedziły w tym roku targi. Masa opinii na temat premier, pierwsze wrażenia z rozgrywek i wiele ciekawostek. Oczywiście także na łamach naszego magazynu będziecie mieli w najbliższym czasie okazję poczytać na temat gier, które miały premierę na tegorocznych targach.

Kolejne zapowiedzi Galakty

Wydawnictwo Galakta zapowiedziało wydanie polskich edycji kolejnych nowości Fantasy Flight Games. Pisaliśmy już o Górach - kolejnym dużym dodatku do gry Talisman, jak również o stworzonej w oparciu o BattleLore planszówce Battles of Westeros. Obu tytułów w polskiej wersji możemy spodziewać się już w listopadzie. Natomiast 2011 rok przyniesie prawdziwy wysyp kolejnych produktów. Wiosną ukaże się polska edycja DungeonQuest'a oraz Sid Meier's Civilization Board Game.



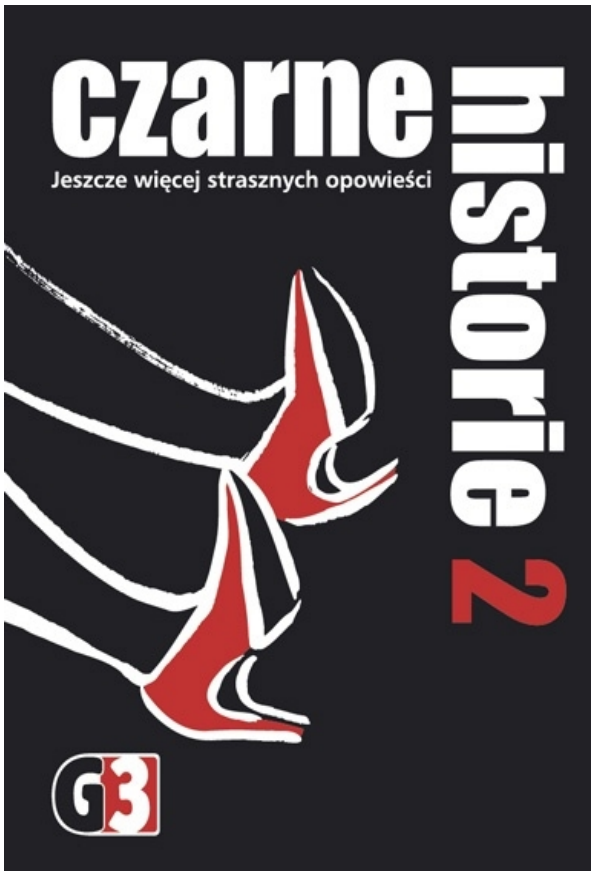
Claustrophobia po polsku i inne zapowiedzi Rebela

Znamy także bliższe i dalsze plany wydawnicze REBEL.pl. Ostatnie premiery z Essen to oczywiście K2 i Basilica, na temat których pisaliśmy już wcześniej. Jeszcze w tym roku możemy liczyć na polską edycję gier: Claustrophobia, Cyclades, Crazy Dancing, Great Fire of London, 7 Wonders oraz Thunderstone. Na polską edycję Dungeon Lords oraz Memoir'44 musimy poczekać do przyszłego roku.

Powstaje drugi dodatek do Battlestar Galactica

Wydawnictwo Fantasy Flight Games zapowiedziało drugi dodatek do rewelacyjnej gry kooperacyjnej Battlestar Galactica. Exodus zawierał będzie trzy niezależne moduły, które znacząco wpłyną na przebieg rozgrywek. Za sprawą Ionian Nebula na pokładzie Galactiki spotykać będziemy znane z serialu postaci, licząc na ich ewentualną pomoc. Zawarta w Exodusie dodatkowa plansza ma służyć do gromadzenia sił przez Cylonów, co obrazowało będzie uczestnikom rozgrywki narastające zagrożenie. Kolejnym elementem dodatku będą karty „Personal Goal", dzięki którym nasi bohaterowie będą dążyli do realizacji prywatnych celów, wpływając przy tym na sytuację floty. Oczywiście są one skonstruowane w taki sposób, aby próby ich realizacji wzmagały podejrzenia ze strony pozostałych uczestników zabawy. Exodus powinien trafić do sprzedaży jeszcze w tym roku.

Nowa porcja Czarnych Historii



Dobra wiadomość dla wszystkich, którym przypadły do gustu Czarne Historie - niezwykła gra imprezowa o kryminalnych zagadkach (recenzja w 35 numerze Rebel Timesa). Za sprawą wydawnictwa G3 trafiła do sprzedaży gra Czarne Historie 2, czyli porcja pięćdziesięciu nowych strasznych i ekscytujących opowieści. Zestaw można nabyć w tej samej cenie, co część pierwszą (35 złotych).

InSpectres tuż przed premierą

InSpectres to kolejna po ColdCity gra fabularna, która ukaże się nakładem wydawnictwa Portal. Gracze tworzą grupę zawodowo zajmującą się eliminowaniem duchów, zombiaków i wszelkich innych uciążliwych dla obywateli nadprzyrodzonych sił. Całość utrzymana jest w dość lekkim klimacie rodem z kultowego filmu Ghostbusters. Gra ukaże się jesienią wraz z dodatkiem do Neuroshimy Krew i Rdza 2 oraz kolejnym almanachem dla MG o tytule Graj Trikiem.

Cadwallon, jedna z wielu nowości w ofercie FFG

W bardzo licznym i stale poszerzanym gronie zapowiedzi wydawnictwa Fantasy Flight Games od pewnego czasu figuruje interesująco zapowiadająca się planszówka Cadwallon: City of Thieves, o której, jak dotąd, nie mieliśmy okazji jeszcze wspomnieć. Cadwallon: City of Thieves to szybka gra o przebiegłości, nieczystych interesach i bezwzględnej rywalizacji gangów złodziei w Cadwallon - fantastycznym mieście pełnym magii i intryg. Każdy z uczestników rozgrywki kontroluje własny gang złożony z czterech złodziei. Cel rywalizacji nie jest zbyt trudny do odgadnięcia - bohaterowie przemieszczają się mrocznymi uliczkami miasta, sięgając po łupy skradzione prawym obywatelom. Najbardziej sprytni i bezczelni z powodzeniem wyprzedzą konkurentów, zabierając im kosztowności sprzed nosa. Premiera gry przewidziana jest na 8 listopada, już teraz można ją nabyć w przedsprzedaży.

Wywiad z Jamesem Hatą

Zapewniamy ramy i narzędzia, abyś mógł wyrażać siebie

James Hata (projektant formatu LCG dla Fantasy Flight Games) urodził się i wychował niedaleko Nowego Jorku, na przedmieściach. Obecnie pracuje nad Warhammer: Invasion i Call of Cthulhu, obie w formacie LCG. Gdy nie przychodzą mu do głowy nowe pomysły na karty, korzysta z uroków podróżowania, grania w gry wideo (szczególnie Street Fightera IV) i tenisa. Gra w gry odkąd tylko pamięta i zawsze stara się nauczyć czegoś na ich temat.

Witam James! Przede wszystkim chciałbym podziękować Ci za znalezienie czasu na ten wywiad. Czy możesz nam powiedzieć, nad jakimi projektami pracowałeś z Fantasy Flight Games na przestrzeni ostatnich lat?

James Hata.: Witam. Dziękuję za wybranie akurat mnie do wywiadu! Od rozpoczęcia pracy z FFG w 2008 roku, pracowałem nad Universal Fighting System CCG, Penny Arcade: The Card Game, Call of Cthulhu: The Card Game i Warhammer: Invasion Card Game. Jak widać, jestem przede wszystkim projektantem gier karcianych, ale pomagam też przy innych projektach, kiedy tylko mogę.

A.S.: Jesteś znany głównie jako projektant Call of Cthulhu oraz Warhammer Invasion. Obie te gry osadzone są w formacie LCG, ale umiejscowione w dwóch zupełnie odmiennych uniwersach. Czy trudno jest pracować nad dwoma, tak różnymi projektami?

J.H.: Zgadza się, czasami trudno jest pracować nad dwoma tak różnymi światami (szczególnie, jeśli dzieje się to w tym samym czasie), ale obecnie zyskałem już ogromną wiedzę na temat obu tych uniwersów, a moje doświadczenie pomogło sprostać temu wyzwaniu. Jestem naprawdę zadowolony, że światy te są tak odmienne, ponieważ pomaga mi to w tworzeniu różnych kart, nie narażając się na powielanie starych pomysłów.

W zakresie projektowania dwóch gier jednocześnie, zawsze jest wyzwaniem, aby być pewnym, że jest się we właściwym klimacie, gdy idziesz do pracy. Ponieważ te dwa systemy są bardzo odmienne od siebie, zawsze różne są też ograniczenia - wiadomo, co może pasować do jednego systemu, nie musi być odpowiednie dla drugiego.

A.S.: Co jest najtrudniejsze w projektowaniu gry karcianej?

J.H.: Najtrudniejsze w realizacji jest osiągnięcie balansu, w każdym znaczeniu tego słowa. Chcesz jasnej wizji i motywu w całym zestawie, ale chcesz także mechaniki, która jest na tyle otwarta, że gracze mogą odkryć jakieś fajne kombinacje kart podczas zabawy. Możesz również chcieć, aby klimat kart ujawnił się w mechanice i, jeśli to tylko możliwe, jedne frakcje były w stanie robić jakieś rzeczy, a inne nie. Zasadniczo, po wzięciu tych i innych czynników pod uwagę, musisz z kolei być pewien, że coś innego nie wpłynie negatywnie na mechanikę rozgrywki.

A.S.: Gry karciane słyną z dużych ilości kart. Jak trudne jest projektowanie nowych kart, a nie powielanie pomysłów, które były już zastosowane wcześniej?

J.H.: Zawsze istnieje ryzyko powtórzenia starych pomysłów. Jednakże gry karciane, z samej swojej natury, zapewniają dużo przestrzeni dla projektanta. Najważniejsze, że staram się, aby podczas tworzenia nowych kart uczynić z nich narzędzie najskuteczniejsze (jak to tylko możliwe) w wykorzystywanej przeze mnie przestrzeni projektu, tak aby nie doprowadzać do powstawania niepotrzebnych kart.

Kolejną pułapką, w którą łatwo wpaść, jest stworzenie efektywnej karty, ograniczającej przestrzeń innym. Znane są przypadki rewizji projektów kart, ponieważ czasami zmiana zaledwie ich efektu nie wystarczy - trzeba je całkowicie anulować i zaprojektować od nowa.

A.S.: Call of Cthulhu został pierwotnie zaprojektowany jako format CCG, jednak Invasion powstawał już w formacie LCG. Czy jest dla ciebie trudna zmiana sposobu myślenia i projektowania po zmianie formatu?

J.H.: Zmiana CCG do LCG nastała przed moim przybyciem do FFG, jednak o ile są różnice konstrukcyjne między CCG i LCG, o tyle najważniejsza jest różnica myśli koncepcyjnej w obu tych

projektach. Karty CCG są zwykle dzielone ze względu na dostępność – dobre karty są rzadsze, ponieważ mają potężniejsze efekty i wpływają na całą grę. W LCG, z drugiej strony, systemu dostępności nie ma w ogóle. Zakładamy, że każdy będzie miał wszystko dostępne do zabawy i tworzenia strategii już w zestawie startowym. W tym samym czasie, staramy się również zapewnić, że w każdym miesiącu nowe zestawy są ciekawe same w sobie. To wymaga innego podejścia do projektowania niż w przypadku CCG, wymagającego od graczy innego podejścia do strategii nabywania kart i tworzenia ich mocy we własnej talii.

A.S.: Jakie są rzeczy, które lubisz najbardziej w grach karcianych?

J.H.: Najbardziej podoba mi się mnogość różnych doświadczeń i możliwości gry. Twoja talia jest dosłownie taka, jaką chcesz żeby była – sam konfigurujesz swoje doświadczenie. My po prostu zapewniamy ramy i narzędzia, abyś mógł wyrażać siebie. Jestem ciągle zdumiony, widząc różne pomysły i strategie, widząc, że ludzie są w stanie wymyślić coś, o czym ja sam nie pomyślałem.

A.S.: Fantasy Flight Games właśnie wprowadza nową grę karcianą w formacie LCG osadzoną w Śródziemiu Tolkiena. Ubiegły rok przyniósł Warhammer: Invasion. Czy to oznacza, że format LCG okazał się większym sukcesem, niż sobie wyobrażałeś?

J.H.: Format LCG nadal przewyższa nasze oczekiwania, jeśli chodzi o jego sukces. Wyraźnie pokazuje nam, że istnieje zapotrzebowanie na gry karciane, w których każdy może łatwo nabyć karty, i że ciągłe gonienie za kolejnymi kartami rzadkimi (ang. *rare*) nie jest niezbędne dla stworzenia udanej linii produktów.

A.S.: Jak się czujesz przy projektowaniu nowych gier? Czy bierzesz pod uwagę to, co społeczność skupiona wokół karcianki ma do powiedzenia i jak będzie reagować? Czy czujesz jakąś presję?

J.H.: Za każdym razem, gdy projektuję rozszerzenie, staram się zrobić krok wstecz i zastanowić, co gracze mogą chcieć w nim zobaczyć. Jaka byłaby fajna mechanika na podstawie zestawu? Jaki temat wybrać? Te pytania nasuwają mi się na myśl i muszę sobie na nie odpowiadać za każdym razem, gdy siadam do pracy nad nowym projektem. Będąc graczem przez większość swojego życia, czuję, że

mam głębokie zrozumienie tego, co gracze chcą i staram się to wykorzystać.

Muszę także brać pod uwagę fakt, że społeczność reaguje na to, jaki jest plan wydawniczy, jakie karty wprowadzi się do gry, ile ich będzie w opakowaniu itd. No i trzeba być pewnym, że są to karty, które zainteresują graczy każdej z frakcji dostępnej w opakowaniach.

A.S.: Jakie były pierwsze gry karciane, w które zagrałeś? Czy wpłynęły na Ciebie lub Twoją pracę w jakikolwiek sposób?

J.H.: Pierwszą grą karcianą, w którą grałem był Magic: the Gathering w szóstej klasie podstawówki. Odegrała ona ogromną rolę w kształtowaniu mojego sposobu myślenia o grach karcianych w ogóle. Magic naprawdę uczył mnie, jak głęboką gra karciana może być i jaką zabawę może dostarczyć poszukiwanie w niej własnej drogi - zrozumienie, jak działa twoje pierwsze kombo, sztuczki, czas działania i moc kart. To były naprawdę wspaniałe doświadczenia. Byłem wtedy uzależniony od gier karcianych.

Magic nauczył mnie również tego, jak ludzie budują własne talie, w jaki sposób grają swoje mecze, w jakim aspekcie gry znajdują najwięcej zabawy. Obserwowałem, jakie pule kart w rozszerzeniach wprowadzają Wizardsi, jaką nową mechanikę dorzucają, a także to, jakie zasady rozwoju całego projektu starają się stosować - tego wszystkiego nauczyłem się właśnie od nich i wykorzystałem twórczo, tworząc własne karty.

Ogólnie rzecz biorąc, Magic zapewnił mi bezcenne doświadczenia, które z pewnością mają na mnie wpływ do dzisiaj.

A.S.: I ostatnie pytanie - jeśli James Hata miałby wybrać świat z gier karcianych, w którym mógłby żyć, który by to był?

J.H.: Hmm... trudne pytanie. Myślę, że musiałby to być Warhammer Fantasy. Idea poszukiwania sławy w ponurym świecie ciągłej walki naprawdę do mnie przemawia. Chociaż przyznam, że istnieje wiele szalonych sposobów na to, iż zostałbym zmutowany, zabity, następnie wskrzeszony, aby służyć jakiemuś strasznemu nekromancie, a przynajmniej tak oceniam swoje szanse w tym świecie. Choć w sumie, kto wie? Być może udałoby mi się i stałbym się jakimś niesamowitym bohaterem!

LUBELSKIE STOWARZYSZENIE FANTASTYKI CYTADELA SYRIUSZA ZAPRASZA NA
WWW.FALKON.KONWENT.PL
WYŻSZA SZKOŁA PRZEDSIĘBIORCZOŚCI I ADMINISTRACJI W LUBLINIE
UL. BURSAKI 12
cyber
Falkon
11–14 LISTOPADA 2010
XI OGÓLNOPOLSKI KONWENT MIŁOŚNIKÓW FANTASTYKI

DungeonQuest

Podziemia w sosie klasycznym

Reedycje klasycznych gier planszowych nie są niczym niezwykłym na rynku. Pojawia się ich, obok zupełnie nowych tytułów całkiem sporo. Czasami mamy do czynienia z gruntownie przebudowanymi, bądź stworzonymi zupełnie od nowa grami, opartymi na sprawdzonym pomyśle, innym razem w nasze ręce trafiają produkty stanowiące dość wierną kopię pierwowzoru, ubraną jedynie w bardziej współczesne szaty. Firma Fantasy Flight Games ma w swojej bogatej ofercie gry planszowe, które można zaklasyfikować do każdej ze wspomnianych grup. Talisman, Horus Heresy, Warrior Knights, Arkham Horror, Runewars – to tylko niektóre z tytułów stworzonych w oparciu o produkcje sprzed lat. Podobnie sprawy się mają z grą DungeonQuest, jedną z najnowszych planszówek w ofercie FFG, która jest reedycją popularnej gry z lat osiemdziesiątych ubiegłego wieku.

Podziemia wiecznie żywe

Temat eksploracji niebezpiecznych podziemnych kompleksów przez grupę bohaterów niezmiennie pozostaje w modzie i cieszy się niesłabnącym zainteresowaniem fanów gier fabularnych, planszowych i komputerowych. Walka z czającymi się w mroku potworami, rozbrajanie śmiertelnie groźnych pułapek, poszukiwanie skarbów i bezcennych starożytnych artefaktów – to temat eksploatowany przez twórców na wszelkie możliwe sposoby. Wokół tego tematu powstała już masa gier planszowych: prostych i złożonych, tanich i drogich, kooperacyjnych, imprezowych, ekonomicznych. Nie ulega wątpliwości, że będą powstawały kolejne. DungeonQuest jak sam tytuł wskazuje należy właśnie do grona gier, które pozwolą nam wyruszyć na wyprawę mrocznymi, pełnymi wyzwań podziemiami. Jest to nowe wydanie planszówki sprzed ćwierć wieku, a więc nikogo nie powinien zaskoczyć fakt, że podstawowe założenia tej gry nie są szczególnie oryginalne. Każdy z uczestników rozgrywki wciela się w poszukiwacza przygód, który nie zważając na niebezpieczeństwa postanowił odwiedzić legendarne lochy, by wynieść z nich tyle kosztowności, ile się da. Trzeba się jednak spieszyć, bowiem gdy zapadnie zmrok, panująca tu smoczyca obudzi się, zaś wszystkie wejścia do podziemi zamknie potężna magia. Tych, którzy nie zdążą w porę opuścić lochu, spotka straszny los. Poszczególni bohaterowie wędrują podziemiami niezależnie od siebie, zwycięży ten, który przeżyje i wzbogaci się bardziej niż pozostali.

Elementy gry

DungeonQuest zapakowany jest w standardowe, kwadratowe pudełko, którego wielkość jest adekwatna do ilości komponentów, które znajdziemy wewnątrz. Prócz planszy i ponad setki kwadrato-

wych płytek (z których układane będą podziemia), na elementy gry składają się plastikowe figurki bohaterów, garść tekturowych znaczników i spora ilość (ponad 300) kart.

Zgodnie ze standardami FFG wszystko wykonano bardzo solidnie i gra na pewno przetrwa w nienaruszonym stanie wiele rozgrywek. Bardzo dobre wrażenie zrobiła na mnie szata graficzna produktu: grafiki kart, elementów planszy, karty bohaterów – wszystko to prezentuje się naprawdę ładnie, a karty wręcz znakomicie. Są o wiele ładniejsze od tych z gier Descent, Runebound czy Runewars. Dlaczego porównuję akurat to tych trzech tytułów? Ponieważ akcję nowego DungeonQuesta postanowiono osadzić w Terrinoth (świecie fantasy znanym fanom wymienionych planszówek FFG). Dla fabularnej otoczki i przebiegu gry nie ma w sumie większego znaczenia, czy te niebezpieczne, zamieszkiwane przez groźną smoczycę podziemia znajduję się w Terrinoth, czy jakiejkolwiek innej fikcyjnej krainie. Ważniejsze w tym kontekście jest jednak to, że wraz z grą otrzymujemy karty, pozwalające użyć figurki sześciu bohaterów DungeonQuest w grach Descent, Runebound i Runewars. Tak więc, DungeonQuest jest niezależną grą, ale zawiera w sobie także minidodatek w formie nowych bohaterów do wspomnianych gier. Dla mnie to sympatyczny gadżet (z pewnością wykorzystam te figurki grając w Descenta), przekonany jednak jestem że opinie graczy będą podzielone (chcąc wzbogacić swoją ulubioną grę o nowe postacie, wydawca nakłania do zakupu dodatkowej gry).

Wykonanie gry nie budzi zastrzeżeń, elementy są trwałe i miłe dla oka

Podsumowując: wykonanie gry nie budzi zastrzeżeń, elementy są trwałe i miłe dla oka. Zobaczmy zatem, jak wygląda...

...przebieg rozgrywki

Gra oparta jest o prosty, ale bardzo sympatyczny pomysł. Planszę stanowi siatka kwadratowych pól, na których podczas rozgrywki układane będą kolejne płytki, prezentujące fragmenty podziemi. Każdy z bohaterów rozpoczyna swoją wyprawę w innym narożniku planszy. W każdej turze bohaterowie odwiedzają nowe lokacje i (lub) przeszukują miejsca, w których aktualnie się znajdują. Wiąże się to z dokładaniem losowanej płytki i ciągnięciem kart z odpowiednich stosów, celem sprawdzenia co udało nam się znaleźć / napotkać. Ot, fajnie, klasycznie rozwiązana gra przygodowa, której przebieg jest mocno losowy.

Niepowtarzalność rozgrywek gwarantuje inny za każdym razem układ korytarzy oraz duża ilość kart podzielonych na kilka stosów (z jednego dociągamy karty, gdy próbujemy otworzyć drzwi, z innego gdy

przeszukujemy pomieszczenie, z jeszcze innego gdy przeszukujemy zwłoki, jeszcze inny stos kart pozwala nam rozstrzygnąć jaką napotkaliśmy pułapkę itd). Oprócz tego bohaterowie mają unikalne zdolności i charakterystyki w oparciu o które niekiedy przeprowadza się testy (rzucając kostkami i porównując wynik z wartością cechy). W centralnej części planszy znajduje się pełne skarbów legowisko smoczycy. Tam są do zgarnięcia najcenniejsze skarby, ale każda wizyta w tym miejscu wiąże się ze śmiertelnym ryzykiem (jeżeli stwór akurat przerwał sobie drzemkę, trzeba będzie co sił w nogach uciekać przed zabójczym, ognistym zionięciem). Rozgrywka jest dość dynamiczna, gdyż czasu na zgromadzenie łupu nie ma wiele (przesuwany po specjalnym torze na planszy żeton pokazuje szybko zbliżający się moment, gdy wrota podziemi zatrzasną się z hukiem, co oznaczało będzie śmierć wszystkich bohaterów, którzy na czas nie zdołali uciec). Dodatkowym, dość ciekawym elementem jest możliwość zejścia do katakumb (przemieszczając się po nich, bohater nie ma większego pojęcia w którym miejscu planszy wyjdzie na powierzchnię). Oprócz tego, często na drodze naszych postaci staną rozmaite, zamieszkujące podziemia potwory. Walka z nimi polega na zagrywaniu specjalnych kart przez gracza, którego bohater walczy, oraz przez gracza na lewo od niego, który na czas walki wciela się w napotkaną bestię. Zagrywanie kart symbolizuje różne rodzaje ataków, wymianę ciosów i odnoszone obrażenia. Jeżeli bohater ujdzie z życiem, kontynuuje swą podróż. Jeżeli zginie – przegrał, ale nie oznacza to, że przez resztę rozgrywki będzie się nudził, czekając aż pozostali zakończą swą wyprawę. Nadal kontroluje potwory podczas walki, a jeżeli skorzystamy z niektórych zasad opcjonalnych, będzie mógł także przemieszczać potwory pomiędzy różnymi lokacjami podziemnych kompleksów. Tak to wszystko działa w skrócie, pozostaje więc odpowiedzieć na pytanie...

...czy warto sięgnąć po DungeonQuest?

Założenia gry są proste i fajne. Przyjemność płynącą z rozgrywki potęguje ładne wykonanie produktu. Niestety jednak gra ma kilka poważnych niedociągnięć. Przede wszystkim wspomniana, karciana mechanika walki. Jest to pomysł, który niepotrzebnie komplikuje i spowalnia rozgrywkę nie dając niczego atrakcyjnego w zamian. Druga sprawa, to śmiertelność bohaterów. Nie zamierzam tutaj krytykować tego, że gra jest mocno losowa, bo to jest niejako wpisane w gatunek. Są jednak pewne granice, których przekroczenie sprawia, że losowość zamiast dostarczać emocji, skutecznie psuje zabawę. Tak jest niestety z wieloma regułami, które napotykamy eksplorując podziemia w DungeonQuest. Nieszczęśliwe wylosowanie płytki, po którym następuje pechowy rzut kostką może sprawić że bohater zginie na samym początku rozgrywki lub w ostatniej chwili, gdy zmierzał po pewne, w pełni zasłużone zwycięstwo. W DungeonQuest niestety łatwo o zupełnie przypadkową i bezsensowną śmierć bohatera. Towarzyszy temu wiele nie do końca przemyślanych kart, jak na przykład eliksir, którego wypicie wiąże się z rzutem kostką i odczytaniem efektu. Mimo szansy na korzyści płynące z wypicia mikstury nikt rozsądny po nią nie sięgnie, bowiem jeden głupi rzut może sprawić, że bohater umiera. Tego typu kwiatki sprawiają, że bez modyfikacji podstawowych reguł gra raczej nie będzie często powracała na stół.

Ogólnie produkt ten rozczarowuje i uważam go za jedną z większych wpadek Fantasy Flight Games ostatnich lat. Pomysł nie jest zły, losowe przygo-

dówki mają swój urok, diabeł jednak (jak zwykle) tkwi w szczegółach. To, co ratuje tą grę i mimo wszystko pozwala się nią cieszyć, to dość spory zestaw reguł opcjonalnych, dzięki którym część słabo działających elementów możemy zmodyfikować, by gra bardziej trafiała w nasze gusta. Można między innymi zmniejszyć śmiertelność bohaterów, zwiększyć interakcję, umożliwić poruszanie się potworom itd. Zasad tych jest sporo i na pewno warto skorzystać przynajmniej z części z nich. Nie zmienia to jednak faktu, że wolę jeden, przemyślany zestaw reguł niż mechanikę mocno kulejącą, którą można próbować łatać opcjonalnymi modyfikacjami. Wydawca gry najwyraźniej uświadomił sobie, że karciana mechanika walki w przypadku DungeonQuest okazała się niewypałem, bowiem na stronie gry opublikowano m.in. oficjalne, opcjonalne reguły uproszczonej walki (opartej o serię rzutów kostką) – gorąco zachęcam do zapoznania się z nimi.

Zastanawiałem się komu można tą grę polecić i doszedłem do wniosku że polecał nie będę. Sympatycy gier przygodowych, z mocno losowym przebiegiem więcej frajdy będą mieli grając w Talisman lub Runebound. Jeżeli lubicie bieganinę po podziemiach, bez trudu znajdziecie nowocześniejsze i znacznie ciekawsze tytuły: Descent, Castle Ravenloft, czy nawet karciana seria Dungeoneer (za którą osobiście nie przepadam).

Jak wspominałem DungeonQuest ma swoje atuty, nie są one jednak w stanie przyćmić poważnych wad. Nawet jeśli mechanikę doszlifujemy dobierając stosowne reguły opcjonalne, uzyskamy tytuł mocno przeciętny, niczym szczególnym nie wybijający się na tle podobnych gier przygodowych.

Produkt rozczarowuje i uważam go za jedną z większych wpadek FFG ostatnich lat

Plusy:

- Świetna oprawa graficzna
- Spory repertuar zasad opcjonalnych
- Wyeliminowani gracze pozostają zaangażowani w przebieg rozgrywki

Minusy:

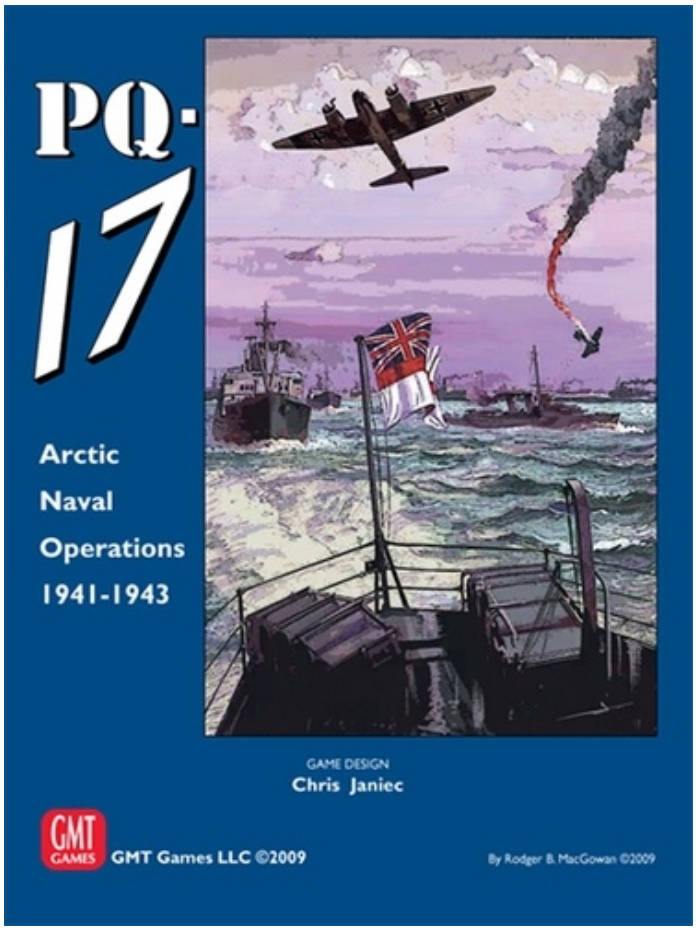
- Kiepska mechanika walki
- Łatwo o zupełnie przypadkową i bezsensowną śmierć bohaterów
- Wysoka cena

Czas gry: ok.90 minut; Liczba graczy: 1-4

Wiek graczy: od 13 lat; Cena: 185,00 zł

PQ-17 Arctic Naval Operations 1941-1943

Do piekła i jeszcze dalej



Ten pierwszy wkrótce wyda rozkaz podniesienia kotwicy. Statki uformują szyk i kolejny konwój pójdzie w stronę Murmańska. Pójdzie na przekór pogodzie. Pójdzie, pomimo torped i bomb. Pójdzie, bo ZSRR potrzebuje aluminium, lokomotyw i stali. Obok statków handlowych, pójdą też niszczyciele i korwety eskorty. Jak zawsze tej eskorty będzie za mało. Jak zwykle będzie musiała robić za dużo. I jak zwykle to od niej wszystko zależy. Pancerniki i lotniskowce są stworzone do wyższych celów i nie dla nich ciasny szyk konwoju.

Ten drugi tylko pozornie ma lepszą sytuację. Jego celem jest zniszczenie konwoju, kierowanego przez pierwszego. Metodą – samoloty i okręty podwodne. Tyle, że kilkadziesiąt załóg lotniczych i morskich to piekielnie mało, aby przeszukiwać tysiące mil morskich Oceanu Arktycznego.

I jak zwykle, gdy w grę wchodzi nienawiść dwóch mężczyzn, w tle pojawi się jakaś Ona. Będzie w niej coś z kochanki, utulającej oblubieńca do ostatniego snu. Odrobina z wiedźmy, bo jej urok przemawia do każdego. Ale najwięcej będzie w niej modliszki, bo wielu mężczyzn nie doczeka końca tej historii.

1941 rok, Arktyka. Jeden z graczy obejmuje dowództwo nad siłami morskimi i powietrznymi Aliantów. Jego celem jest przeprowadzenie statków handlowych aż do Murmańska. Drugi z nich, mając do dyspozycji siły podwodne, nawodne i powietrzne Trzeciej Rzeszy, musi te statki zatopić. Areną ich starcia będzie Arktyka, jeden z najgroźniejszych akwenów morskich na świecie.

Zaparzcie tylko kubek wiernego kakao, bo w świecie planszówki PQ-17 możecie solidnie zmarznąć.

Bo nie zna życia, kto nie służył w marynarce

Jeśli chodzi o planszówki, to jestem zdeklarowanym miłośnikiem mózgów rozgrzanych do czerwoności. Barwy scenografii i fabuły są dla mnie mniej ważne niż półcienie mechaniki. Jedyny wyjątek robię dla gier wojennych. Tylko w tym wypadku tematyka jest pierwszym testem.

PQ-17 przeszło go przez aklamację. Po pierwsze – mam słabość do tematów marynistycznych. Po drugie – lubię (książkowo i żeglarsko) tematykę polarniczą. Po trzecie – skala gry, skupiająca się na całych

operacjach, a nie pojedynczych bitwach zdecydowanie wzbudziła moje zainteresowanie.

Gra składa się w zasadzie z dwóch, zazębiających się elementów. Na mapie strategicznej obserwujemy działania całych zespołów morskich, ukrytych w formie drewnianych bloczków. Kiedy dojdzie do starcia, skala gry się nieco zmienia i widzimy żetony. Każdy z nich przedstawia cięższy okręt (od lekkiego krążownika w górę) lub flotyllę lżejszych (niszczyciele, fregaty i okręty podwodne).

Żetony (patrz ilustracja obok) opisane są kilkoma współczynnikami, z których najważniejsze znaczenie dla rozgrywki mają siła i obrona przeciwlotnicza. Siła stanowi wypadkową liczebności i skuteczności danych jednostek. Punkt siły odpowiada pojedynczemu okrętowi lekkiemu, kilku samolotom lub jednemu z elementów jednostki cięższej. Oczywiście lotnicy „żyją w innym świecie" niż marynarze, więc żetony lotnicze są okrągłe i mają więcej znaczków. I jedni, i drudzy egzystują na heksach mających około 110 NM. Mapa, chociaż siermiężna graficznie, jest czytelna i wierna prawdzie historycznej (są nawet granice paku lodowego). Zwolennicy feerii kolorów muszą popłynąć gdzie indziej, bo w tym sezonie nosi się tylko przygaszone odcienie bieli, błękitu i szarości.

W porównaniu z grami Taktyki i Strategii (Arnhem, Ardeny), żetony są większe i sztywniejsze. Przy maksymalnie rozbudowanych scenariuszach, ilość żetonów nie przekracza trzydziestu sztuk na stronę. Nawet jeśli doliczyć znaczniki informacyjne (paliwo, pogoda, lód, amunicja) to „żetonologia" PQ-17 do skomplikowanych nie należy.

For we've received orders for to sail for ole England

Instrukcja to trochę inny problem. Chociaż na co dzień posługuję się angielskim bez kłopotów, w trakcie lektury kilka razy musiałem zerkać do słow-

nika i posiłkować się BGG. Pominąwszy problemy ze zrozumieniem pojedynczych ustępów, głównym problemem było przestawienie się na nietypowy model rozgrywki. W przeciwieństwie do gier lądowych, rozpoznanie jest tutaj dużo bardziej istotne niż przepisy dotyczące walki.

Niepewność dotycząca zamiarów i sił przeciwnika jest odwzorowana przy pomocy kilku czynników. Skład zespołu (bloczka) jest nieznany do momentu nawiązania z nim kontaktu. Po zlokalizowaniu przeciwnika, utrzymanie kontaktu jest sprawdzane co turę. W przypadku pogorszenia pogody, namiar może zostać utracony. Aby w ogóle doszło do walki, atakujący musi każdorazowo lokalizować siły przeciwnika, z premią za jakość wcześniejszego namiaru. Na każdy test wpływ ma rodzaj sprzętu obserwacyjnego (np. lotnictwo Niemców ma słabsze radary), pogoda, pora dnia, rodzaj detektora (okrętowy lub lotniczy). Uwzględniono też specyfikę okrętów podwodnych i wyszkolenie marynarzy. Nawet gdy test się powiedzie, indagowany bloczek może okazać się paskudną zmyłką, odwracającą uwagę od tłustego łupu przemykającego heks obok.

Jeśli przebrnęliście przez poprzedni akapit to pewnie widzicie chmarę tabelek i furę rzutów. Specjalnie dla Was niespodzianka: wszystkie powyższe elementy zawarto w jednym dociągu karty. Ponieważ nie miałem wcześniejszych doświadczeń (np. z tarotem), nauka interpretacji kart zajęła mi pierwszą godzinę rozgrywki, przy czym sporą pomocą były małe karty ze skrótem zasad. Potem było już tylko lepiej. System rozpoznania okazał się szybki (ok. dziesięciu sekund na skomplikowany test), niezawodny (zasady klarownie wyjaśniają każdą sytuację) i bardzo pasujący do realiów konfliktu.

Les filles a cinq deniers

Kolejną składową mgły wojny jest niepewność co do zamiarów nieprzyjaciela. W PQ-17, odzwierciedlono ją przy pomocy ukrytych celów, losowanych na początku gry. Cele, ustalane osobno dla każdego z graczy, mogą diametralnie wpłynąć na sytuację na planszy. Przykładowo: jeśli Tirpitz (taka duża blaszanka Niemców) spróbuje się przebić na Atlantyk, Aliantów będzie stać na poświęcenie całego konwoju w zamian za zatopienie jednego pancernika. Ukryte cele są zróżnicowane i w połączeniu ze szczególnymi warunkami scenariuszy, urozmaicają grę, umożliwiając zdobycie dodatkowych punktów zwycięstwa (PZ).

Miarą zwycięstwa są bowiem stare, dobre PZty, przyznawane za zatopienia i uszkodzenia jednostek przeciwnika. Premiowane są też zestrzelenia i dostarczenie ładunku. Wygrywa ten, kto zdobędzie ich więcej. Dla ciekawskich podano też historyczny wynik przeliczony na punktację gry.

Póki co dostępnych jest wiele scenariuszy. Część z nich faworyzuje Brytyjczyków (np. PQ-6 rozgrywany w trakcie nocy polarnej), część Niemców (np. tytułowy PQ-17). Pogoda też ma coś do powiedzenia – w trakcie bezchmurnego dnia polarnego przewagę ma gracz mający silniejsze lotnictwo (na ogół Niem-

cy). W trakcie nocy polarnej lub przy ograniczonej widoczności, Alianci mają szansę na oddech, pod warunkiem, że Niemcy nie użyją zbyt wielu U-botów.

Scenariusze (dostępne tutaj) odwzorowują większość sławnych bitew arktycznych. Od wielkich porażek Aliantów (PQ-17), przez drobne sukcesy (PQ-18, Bitwa pod Przylądkiem Północnym), aż po ich zdecydowane zwycięstwa (Bitwa na morzu Barentsa, PQ-16).

Bonnie ship the Diamond

Operacje arktyczne charakteryzowały się ciągłą niepewnością co do potencjału sił przeciwnika. PQ-17 niepewność tę symuluje przy pomocy punktów dowodzenia i warunków specjalnych. Dowodzący Aliantami ma przewagę sił nawodnych i sporą swobodę manewru. Jeśli chce, praktycznie w każdym scenariuszu może wyprowadzić w morze trzon „Home Fleet" (dla laików – dużo blaszanek stojących po jasnej stronie mocy). Oczywiście – jeśli okręty brytyjskie zapędzą się za daleko na wschód, łatwo mogą stać się celami dla Luftwaffe.

Niemcy działają pod dużo większą presją. Nie zawsze dostępne jest paliwo i nie zawsze dostępne jest pozwolenie Admiralicji na opuszczenie portu przez cięższe jednostki. W przeciwieństwie do Brytyjczyków, dowodzący Niemcami dysponuje dużo mniejszą swobodą w wykorzystaniu cięższych jednostek. Ostatnim limitem są karne PZty, oraz to, że każda operacja sił nawodnych jest dla Niemców bardziej kosztowna.

Na początku gry kluczowym elementem jest położenie konwoju. Siła PQ-17 tkwi w tym, że Brytyjczycy muszą być ustawicznie gotowi na potencjalne uderzenie sił nawodnych Niemców. Niemcy – ze względu na logistykę – najczęściej skazani są na markowanie operacji i blef. Kluczowym elementem tego blefu jest moment pogorszenia się pogody. Pół doby mgły (jedna tura) wystarczy, aby konwój zniknął z nakresów niemieckich. Jednocześnie, te same pół doby wystarczy, aby zamaskować ruchy puszek niemieckich. Podobnie jak w przypadku zatopienia Scharnhorsta, kilka godzin mgły może przesądzić o wszystkim. Szachista mógłby narzekać na losowość, ale na mostku niszczyciela nie ma miejsca na szachy.

Szachy są za to domeną admiralicji, usadowionej w fotelach. Spora część gry przypomina właśnie pierwsze ruchy w ważnym pojedynku szachowym. Alianci ukrywają swoje zamiary, a Niemcy próbują sondować zamiary przeciwnika. Aby zobaczyć te wszystkie subtelności, warto zajrzeć do szczegółowych warunków zwycięstwa i możliwych wydarzeń losowych. Bez tego, na pierwszy rzut oka, łatwo o wrażenie, że głównym elementem gry jest nawalanie do mniej lub bardziej bezbronnego konwoju. Tymczasem główna frajda z rozgrywki tkwi w mieszaninie blefu, planowania długofalowego i zmieniającej

się szybko sytuacji taktycznej. Konwój to tylko jeden z elementów łamigłówki.

Pull down bellow

Bywają jednak sytuacje, gdy blef zawodzi i trzeba uruchomić cięższe argumenty. Wtedy, w zależności od sytuacji, używa się mechaniki walki podwodnej, nalotu lub starcia nawodnego. Każda z nich jest stosunkowo prosta, bo walka w skali taktycznej nie jest głównym elementem gry.

Atak okrętu podwodnego odwzorowany jest przy pomocy dwóch testów. Pierwszy odwzorowuje próbę podejścia, drugi sam strzał i jego efekty. Dla tego pierwszego istotna jest sytuacja eskorty, stan morza i świadomość zagrożenia. Na ten drugi rzutuje głównie rodzaj celu. Całość testów zajmuje około 3 minut (dla doświadczonego gracza) i oferuje odrobinkę decyzji (czy atakować całością czy rozpraszać siły). Skoro już jesteśmy przy polowaniu na okręty podwodne, to dodam, że mechanika gry ładnie odwzorowuje rolę „parasola" lotniczego.

Nalot jest nieco bardziej rozbudowany. Najpierw atakujący musi przebić się przez osłonę lotniczą (uwzględniono różnice w manewrowości samolotów), potem czeka go chrzest ognia artylerii przeciwlotniczej i ostatnie celowanie. Ta część mechaniki jest bardziej rozbudowana, bo pokazano rolę wsparcia artylerii przeciwlotniczej sąsiednich jednostek, różnice w taktyce działań (Ju-88 mogą przeprowadzać atak nurkowy, torpedowce łatwiej obrywają flakiem, czyli działem przeciwlotniczym) i siłę ognia różnych jednostek morskich. Duże naloty to często momenty kulminacyjne całej rozgrywki, gdy cały sens życia sprowadza się do kwadransa decyzji, rzutów i zgrzytania zębami.

Najbardziej rozwinięta jest mechanika starć jednostek nawodnych. Widać rolę okrętów osłonowych (których brak zgubił Scharnhorsta pod Nordkappem), widać potęgę pancerników i słabość eskortowców. Jest też szansa na szarże torpedowe lub nagłe zerwanie kontaktu bojowego. Do bitew morskich dochodzi wyjątkowo rzadko, ale zazwyczaj zapadają w pamięć. Rozegranie całej bitwy może zająć nawet trzy kwadranse, bo każdy z graczy ma sporo decyzji do podjęcia.

Wszystkie trzy mechaniki mają w sobie pewną dozę abstrakcji, niezbędną, gdy starcia taktyczne są jedynie częścią większej całości operacyjnej. Bez wiedzy historycznej mogą sprawiać wrażenie bezsensownego turlania kośćmi. Dla mnie – miłośnika tego teatru działań, mechanika świetnie oddaje nastrój działań arktycznych. Nie ma w niej zbędnej szczegółowości jest za to sporo miejsca na wyobraźnię.

Da blühen keine Rosen

W przypadku PQ-17 rozstrzygającym kryterium oceny gry jest właśnie wyobraźnia. Bez niej całość rozgrywki łatwo można sprowadzić do przesuwania kolejnych bloczków i kolejnych rzutów kostkami. Szczegółowa wiedza na temat konfliktu nie jest wymagana, bo przy każdy scenariuszu znajdziecie krótkie notki historyczne. Odrobina wiedzy marynistycznej przydaje się za to w trakcie nauki zasad, bez niej może być ciężko zapamiętać zasady dotyczące paliwa lub pogody. Jeśli więc nie marzyliście nigdy o kubku kakao czekającym w najbliższym schronisku górskim lub porcie, atmosfera PQ-17 może być dla Was niezbyt atrakcyjna.

Zagorzałych fanów gier wojennych w PQ-17 może zainteresować nowatorska mechanika rozpoznania i dość duża ilość informacji historycznych. Chociaż realizm jest jak zmarznięty nos (Przy –20C, marznie każdy ale w innym stopniu), to PQ-17 obfituje w smaczki, które powinny zadowolić większość osób zainteresowanych tematem.

Z punktu widzenia osoby zafascynowanej działaniami arktycznymi, PQ-17 stanowi spełnienie marzeń. Każda z moich siedmiu partii zawierała w sobie ciężkie decyzje (czy groźniejsza jest bliskość lodu czy Niemców), momenty kulminacyjne (nalot Luftwaffe tuż przed portem przeznaczenia) i niespodzianki (ciężki sztorm w środku lata). Dla mnie PQ-17 stanowi absolutny ideał gry wojennej, na który składają się krótki czas rozgrywki, duża różnorodność scenariuszy, nowatorska mechanika i świetna atmosfera.

Pora na wachtę. Kakao gotowe.

Plusy:

- Wiernie przedstawiona atmosfera konwojów arktycznych
- Szybka i nowatorska mechanika rozpoznania
- Duży wybór scenariuszy
- Płynna rozgrywka
- Asymetria konfliktu
- Solidne i czytelne żetony

Minusy:

- Kilka zasad trudnych w interpretacji
- Drobne nieścisłości historyczne (np. detale walki nawodnej)
- Asymetria konfliktu
- Mapa na miękkim papierze

Liczba graczy: 2 **Wiek: 16+**

Czas gry: 180-240 minut **Cena: 229,95 zł**

Bitwy konwojowe na arktycznej trasie

Jeśli macie ochotę na partię PQ-17 ale boicie się, że tematyka okaże się dla Was zbyt hermetyczna, przygotowaliśmy dla Was krótki wybór książek traktujących o wojnie w Arktyce i operacjom konwojowym.

Konwoje Arktyczne 1941-1945 (Richard Woodman) – *krótka monografia poświęcona operacjom arktycznym, łącząca dane oficjalne z relacjami prywatnymi. Mnóstwo ciekawostek plus kopalnia faktów konwojowych.*

Bitwa o Atlantyk (Bernard Ireland) – *operacje arktyczne były częścią większej kampanii konwojowej. Książka Irelanda traktuje właśnie o całości operacji na Atlantyku. Przystępny język, niska cena, dużo szczegółów – idealna na początek.*

Okręt (Lother-Gunther Buchheim) – *powieść opisująca jeden patrol niemieckiego okrętu podwodnego. Pomimo kilku uchybień, klasyka literatury marynistycznej. Ciężka w lekturze ale oddająca w pełni atmosferę wojny podwodnej.*

Okrutne morze (Nicholas Monsarrat) – *powieść o marynarzach pełniących służbę na jednostkach eskortowych. Plastyczne opisy, mnóstwo detali związanych z życiem codziennym, łatwa w lekturze.*

Oczywiście pozycji opisujących wojnę morską jest o wiele więcej. Powyższe zestawienie polecam osobom rozpoczynającym przygodę z tematyką drugiej wojny światowej na morzu. Osoby zainteresowane PQ-17, mogą też zerknąć okiem na raporty z poszczególnych rozgrywek:

http://kriegspielen.wordpress.com/2009/10/02/pq-6/ - *pierwsze starcia konwojowe (konwój PQ-6)*

http://kriegspielen.wordpress.com/2010/04/03/ciemnoniebieski-swit/ - *eskalacja konfliktu (PQ 9/10)*

http://kriegspielen.wordpress.com/2010/05/09/powazna-operacja-floty/ - *ciężka bitwa konwojowa (PQ-16)*

Rattus

Szczurołap potrzebny od zaraz

Epidemia jakiejś zarazy to bardzo wdzięczny temat na grę planszową. Daje wiele możliwości zarówno dla tła rozgrywki, jak i rozwiązań mechanicznych. Gra Rattus autorstwa Åse Berg i Henrika Berg wydana w Polce przez wydawnictwo Axel obiera za temat jedną ze „słynniejszych" epidemii.

Mamy rok 1347, w Europie szaleje Czarna Śmierć. W ciągu kilku lat uśmierca niemal połowę populacji Starego Kontynentu. Do rozprzestrzeniania się plagi przyczyniają się wpisane w ówczesny krajobraz miejskiego życia szczury. Tak wygląda tło historyczne Rattusa. Aż dziw bierze, że z tak ciężkiego tematu powstał lekki i jeśli można tak powiedzieć, przyjemny „wypełniacz" dla maksymalnie czterech graczy.

Pudełko z grą nie poraża rozmiarem. Po samym opakowaniu można domniemywać, że wewnątrz nie kryje się jakiś bardzo skomplikowany tytuł. Okładkę pudełka zdobi ładna ilustracja pokazująca głównych (anty)bohaterów, odwiedzających jedno z miast czternastowiecznej Europy. Jej autorem (jak i reszty grafik w grze) jest Alexandre Roche i trzeba przyznać, że jego prace stoją na dość wysokim poziomie. Wewnątrz pudełka znajdziemy planszę przedstawiającą Europę, osiemdziesiąt drewnianych sześcianów w czterech kolorach, sporo okrągłych dwustronnych żetonów szczurów, pionek symbolizujący Czarną Śmierć i sześć kart przedstawiających różne grupy społeczne walczące z zarazą. Wszystko

wykonane zostało schludnie, chociaż natłok ikon na niektórych żetonach szczurów niekiedy przeszkadza.

Idea gry jest prosta. Każdy z graczy ma pod swoją pieczą dwadzieścia kostek populacji, które musi wykorzystać do zasiedlenia Europy. Należy to zrobić jednak w taki sposób, aby na koniec gry na planszy to właśnie jego kostek było najwięcej. Nie jest to proste, gdy wszędzie panoszą się szczury, mogące w mgnieniu oka być przyczyną do powstania ogniska zarazy. Co gorsza, w trakcie swojej tury, gracz może dokładać ludność tylko na jednym obszarze i to w dodatku tylko na takim, na którym są już szczury – ponieważ na danym obszarze można położyć tylko tyle kostek, ile znajduje się na nim żetonów szczurów.

Kiedy gracz dołoży już swoja populację na planszę, czeka go ruch pionkiem Czarnej Śmierci. Pionek można przesunąć o jedno pole. Gdy zaraza dotrze do celu, gracz najpierw dokłada na sąsiadujące z nią pola odpowiednią liczbę żetonów szczurów (zakrytych), a następnie sprawdza skutki zarazy na polu, na którym zatrzymał się pionek. W tym celu odwraca się po kolei żetony szczurów sprawdzając ich działanie. Każdy żeton zawiera dwie podstawowe informacje. Pierwszą jest minimalna liczba kostek populacji, jaka musi być obecna na tym polu, aby ten

konkretny szczur „zadziałał". Druga to szereg ikon mówiących o tym, kto straci populację, jeśli szczur „zadziała". Mogą stracić wszyscy gracze na danym polu, albo ten, kto ma najwięcej ludzi, bądź gracz kontrolujący konkretną grupę społeczną (o nich za moment). W ten sposób rozpatruje się wszystkie żetony szczurów dopóki na polu są jacyś ludzie. Gdy ludzie się skończą, a szczury nie, te ostatnie postawia się na miejscu bez sprawdzania, co kryją. Każdy wykorzystany żeton szczura jest usuwany z gry, bez względu na to, czy „zadziałał", czy też nie.

Na szczęście gracze nie są skazani na bierne czekanie na Czarną Śmierć. Mogą oni skorzystać z pomocy kilku grup społecznych, które używają swych umiejętności do walki z plagą. Grup jest sześć i każda z nich posiada jakąś zdolność specjalną, którą gracz może wykorzystać w swojej turze. Na przykład chłopi pozwalają na dołożenie na dane pole o jedną kostkę więcej niż pozwala na to liczba szczurów (dzięki chłopom można na przykład położyć jedną kostkę na polu bez szczurów). Wiedźmy mogą podejrzeć dwa żetonów szczurów i ewentualnie zamienić je miejscami. Możni oferują schronienie w swoich zamkach, gdzie szczury i zaraza nigdy nie dotrą. Każdy gracz w trakcie swojej tury może przejąć kontrolę nad jedną z grup, niezależnie od tego, kto ją posiada i czy sam już ma jakąś grupę. Dodatkowo może użyć zdolności tych, które kontroluje. Co prawda tylko raz na turę, ale za to może skorzystać ze wszystkich grup, które ma w posiadaniu. Na pierwszy rzut oka wygląda, iż dobrze jest mieć dużo kart stanów w swoim posiadaniu. Tak jednak nie jest. Im więcej ich mamy, tym większa szansa, że dotknie nas zaraza poprzez ikonę posiadanej przez nas stanu, na żetonie szczura. Z drugiej strony całkowita rezygnacja z posiadania jakiejkolwiek grupy też nie jest dobrym pomysłem.

Gra kończy się w momencie, gdy jeden graczy wyłoży na plansze ostatnią kostkę populacji (biorąc pod uwagę iż ludzie zabici przez zarazę wracają do puli gracza, a nie są usuwani poza grę, może to nieco potrwać), lub gdy w puli zabraknie szczurów (ta wersja jest bardziej prawdopodobna). W tym momencie nadchodzi ostatnia fala pomocy od grup społecznych i wybucha wielka epidemia w całej Europie, czyli sprawdza się wszystkie żetony szczurów na mapie. Gdy ostatnia fala epidemii przeminie liczy się pozostałą na planszy populację każdego gracza. Wygrywa ten z graczy, który ma na planszy największą ilość ludzi, czyli kostek.

Może się wydawać, że w Rattusie jest dużo taktyki i kombinowania. Niestety gra nawet pomimo braku kostek jest bardzo losowa. Losowane są żetony szczurów i nie wiadomo, jakie leżą na danym polu (chyba, że użyło się wiedźmy, aby coś podejrzeć). Losowe jest rozpatrywanie żetonów znajdujących się na polu, które także robi sporą różnicę. Te same żetony szczurów na polu z tym samym zestawem populacji mogą raz spowodować śmierć całej populacji i pozostawienie jakiegoś szczura, a raz okaże się, że szczury znikną, a jacyś ludzie ocaleją. Wszystko przez kolejność, w jakiej będzie się odkrywało żetony. To powoduje, że choć można próbować taktycznie rozkładać swoją populację, czy dorzucać szczury, to jednak wiele zależy od zwykłego łutu szczęścia.

Z drugiej strony fakt, że wygrana nie zależy od przemyślanych zagrań taktycznych, powoduje iż Rattus nadaje się też dla nieco młodszych odbiorców. Interakcja między graczami polega tu na podłożeniu komuś dodatkowego szczura, czy wywołaniu na polu z jego ludźmi zarazy i mimo, że w Rat-

tusie gracze współzawodniczą ze sobą, to nie jest to współzawodnictwo „brutalne”.

Ten tytuł świetnie nadaje się na wypełnienie czasu między dwoma większymi grami, czy oczekiwania na przybycie większej ilości graczy do jakiegoś potężniejszego tytułu. Czteroosobowa rozgrywka włącznie z tłumaczeniem zasad to jakieś trzydzieści minut. Jak wspomniałem na początku tej recenzji, Rattus w dość lekki sposób wykorzystał ciężki temat, jakim jest Epidemia Czarnej Śmierci w XIV wiecznej Europie. Wyszła z tego gra szybka, prosta i odprężająca.

Plusy:

- Proste zasady
- Ciekawy pomysł
- Estetyczne wykonanie

Minusy:

- Spora losowość

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: ok. 45 minut Cena: 99,00 zł

Ghost Stories: White Moon

Pogromcy duchów 2

Dobrze pamiętam mój pierwszy kontakt z grą Ghost Stories. Miało to miejsce około roku temu, gdy jeden z moich planszówkowych towarzyszy postanowił zakupić ów tytuł, który jakimś sposobem umknął mojej uwadze. Przepięknie wykonane elementy, interesująca mechanika, a także rozgrywka, będąca dla nowego gracza nie lada wyzwaniem, wystarczyły, bym zechciał poświęcić mu więcej czasu. Niestety, mimo kilku poziomów trudności, w końcu nadszedł dzień, od którego dzielni mnisi zdecydowanie za łatwo odpierali ataki przeklętego Wu-Fenga. Ghost Stories powędrowało do szafy. Na szczęście Antoine Bauza nie pozwolił umrzeć śmiercią naturalną swojemu dziecku, i tak nad niespokojną wioską zajaśniał biały księżyc.

Powiew świeżości

White Moon zaskakuje innowacyjnością, gdyż jedynymi znajomymi elementami są nowe pole wioski, pozwalające mnichom egzorcyzmować wszystkie duchy z danej planszy oraz karty duchów, ale również i te obdarzone są nowymi mocami, która utrudnią zadanie obrońcą wioski. Esencją dodatku są wieśniacy. Taoiści oprócz walki muszą teraz chronić mieszkańców wioski, co stanowi ogromne wyzwanie, zmuszające do przemyślania każdego kroku, gdyż śmierć, któregoś z naszych podopiecznych powoduje dotkliwe kary. Na szczęście za uratowanie poszczególnych rodzin gra premiuje nas nagrodami w postaci potężnych artefaktów, których jest niemało. Ponadto, mnichów wspiera duch młodej dziewczyny, która w przeszłości poświęciła się, by uniemożliwić realizacje diabolicznych planów Wu-Fenga. Pojawia się ona za każdym razem, gdy umiera któryś z wieśniaków lub w ruch idzie kość klątwy. Gracze mogą za jej pomocą zniwelować zdolność wybranego ducha, która uaktywnia się co turę. W ich ręce oddano również potężną broń w postaci Mistycznej Bariery, którą można uaktywnić poprzez zdobycie i rozmieszczenie czterech kryształowych kryształów na czterech podestach, znajdujących się

w rogach planszy. Dzięki niej rozgrywka na chwilę się zatrzymuje, a gracze mogą wykorzystać tą przerwę na odpędzanie duchów, bądź ratowanie wieśniaków. Przyznacie, że jak na dodatek trochę tego sporo.

Opanować chaos

Mimo wielu elementów wspierających poczynania dzielnych mnichów, poziom trudności bardzo wzrósł. Wręcz został on tak wywindowany, że może doprowadzić na początku do frustracji. Odpędzanie duchów w połączeniu z ratowaniem wieśniaków, uciekających przed nimi po planszy wymaga prawdziwej burzy mózgów. Liczba nowych mechanizmów, których działanie trzeba opanować sprawia, że podczas pierwszych rozgrywek, to co dzieje się na planszy to istny chaos. Każda tura zmienia diametralnie sytuacje na planszy, ciężko cokolwiek przewidzieć. Jednak, tak jak i w wersji podstawowej, z następnymi rozgrywkami nabieramy doświadczenia i jesteśmy coraz bliżej zwycięstwa. Zajmuje nam to jednak o wiele więcej czasu.

Uważam, że White Moon jest bardzo dobrym dodatkiem, który w zasadzie daje nam nową grę. Jednak liczba nowych mechanizmów i poziom trudności gry, który wnoszą sprawia, że przeznaczony jest raczej dla graczy, grających regularnie w Ghost Stories. Nie będę ukrywał, że „świeżaki" będą albo słuchać posłusznie poleceń innych, albo przeszkadzać.

Plusy:

- Bardzo dużo nowości urozmaicających rozgrywkę
- Zwiększony poziom trudności
- Zwycięstwo daje prawdziwą satysfakcję
- Mniejsza powtarzalność rozgrywek

Minusy:

- Wysoka cena
- Raczej dla zaawansowanych graczy
- Początkowo rozgrywka może prowadzić do frustracji

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 109,95 zł

Taluva

Krajobraz Mikronezji na stole

Taluva to kolejna gra wydawnictwa Hans im Glück, w której naszym zadaniem będzie budowanie planszy i przejmowanie nad nią kontroli dzięki umiejętnie stawianym pionkom. Tym razem nie walczymy o dominację w średniowiecznym krajobrazie, jak w legendarnej Carcassonne. Nasze pole działania to tropikalna wyspa.

Tworzymy wyspę

Taluva została wykonana na naprawdę wysokim poziomie. Widać to jeszcze przed otwarciem pudełka, które jest bardzo solidne i opatrzone klimatyczną ilustracją. W środku znajdziemy czterdzieści osiem żetonów wyspy i sto drewnianych pionków przedstawiających trzy typy budynków – chatki, świątynie i wieże. Gra przeznaczona jest dla od dwóch do czterech graczy, pionki są zatem w czterech różnych kolorach. Do tego instrukcja (oryginalna w języku niemieckim, a także jej polski odpowiednik) i cztery karty pomocnicze. Te niestety nie posiadają polskich tłumaczeń, dlatego skorzystają z nich tylko miłośnicy języka Goethego.

Żetony wyspy są grube, wytrzymałe i wykonane z wielką pieczołowitością. W czasie układania z nich planszy zauważymy, że mimo dużej dowolności w dostawianiu kolejnych elementów wszystkie przejścia pomiędzy nimi są płynne. Każdy ma kształt trzech złączonych ze sobą sześciokątów. Na dwóch z trzech pól znajduje się jeden z typów terenu – dżungla, polana, morze (traktowane jako brzeg), skała lub piasek. Trzecie pole przedstawia wulkan. W czasie gry gracze albo dokładają kolejne elementy tak, by stykały się ze sobą, albo wykorzystują pole wulkanu do spowodowania wybuchu. Polega on na położeniu żetonu na innych w ten sposób, by pole wulkanu znalazło się dokładnie nad istniejącym już wulkanem. Wszystkie budynki znajdujące się na zalanym terenie są ściągane z planszy, a wybuch tworzy niejako „drugi poziom" wyspy. Oczywiście możliwe jest stworzenie trzeciego, czwartego, a nawet piątego poziomu, co owocuje wymiernymi korzyściami dla jego twórcy. Tak stworzony krajobraz jest niezwykle efektowny. Wyspa wygląda jak żywa z powstałymi wąwozami, kotlinami i wypiętrzeniami. Dodanie „trzeciego wymiaru" do gry planszowej to zwy-

Stworzony krajobraz jest niezwykle efektowny. Wyspa wygląda jak żywa.

kle strzał w dziesiątkę, nie inaczej jest w przypadku Taluvy.

Budujemy wioskę

Po rozbudowaniu wyspy przychodzi czas na zajęcie się naszą osadą. Do dyspozycji mamy trzy rodzaje budynków i cztery możliwości rozbudowy. Możemy postawić jedną chatkę na pierwszym poziomie wyspy (i jest to jedyna opcja rozpoczęcia nowej osady), zbudować wieżę lub świątynię (jeżeli spełnimy wstępne warunki) lub dokonać rozbudowy osady. Ta opcja pozwala na zbudowanie dużej ilości chatek (mamy ich dwadzieścia) za jednym razem. Wybieramy dowolny typ terenu i dostawiamy chatki na każdym polu tego rodzaju, z którym graniczy nasza osada. Ilość postawionych domostw zależy od wysokości pola, dlatego dobre planowanie pozwala zbudować ich nawet dziesięć i więcej!

Same pionki świetnie komponują się z egzotycznym „krajobrazem". Drewno pasuje do klimatu, a każdy rodzaj budowli jest charakterystyczny i dobrze odwzorowuje „indiański" styl. Niestety, niektóre pionki mają drobne, nie wpływające na grę defekty, jak brak jednej nóżki chatki czy lekko zdeformowany dach. Szkoda, bo choć radości z gry to nie zabiera, to negatywnie wpływa na poziom wykonania, który byłby bardzo wysoki gdyby nie te drobne defekty.

Zupełnie nieintuicyjne zasady są, o dziwo, najmocniejszą stroną gry

Jak wygrać żeby nie przegrać?

Najdziwniejsze w grze są warunki zwycięstwa. W wariancie normalnym gra kończy się, gdy zużyjemy wszystkie żetony wyspy. Wygrywa ten, kto wybudował więcej świątyń, a w przypadku remisu – kolejno wież i chatek. Proste, ale ten wariant nie zdarza się prawie nigdy, a już na pewno nie przy grze w dwie lub trzy osoby. Znacznie częściej zdarza się „przedwcześnie zakończyć grę". Dzieje się to gdy któremuś z graczy uda się wybudować wszystkie budynki dwóch rodzajów (czyli na przykład wszystkie wieże i świątynie). Musimy jednak uważać, bo jeżeli nie będziemy mogli dalej budować, automatycznie przegramy. Jednak nigdy nie spotkałem się z taką sytuacją w praktyce.

Co ciekawe, w obydwu wariantach zwycięstwa spalone chatki liczą się jak wybudowane, dlatego palenie budynków przeciwnikom wcale ich nie opóźnia. Co więcej, opłaca się spalić wybuchem wulkanu… własne chatki (wieże i świątynie są nietykalne) by podzielić osadę, bo wieży i świątyni nie postawimy w osadzie, w której taki budynek już się znajduje. Te zupełnie nieintuicyjne zasady są, o dziwo, najsilniejszą stroną gry. Wygląda to tak, jakby twórcom gra udała się „przez przypadek". Drugi wariant zwycięstwa jest dużo ciekawszy i daje olbrzymie pole do popisu w kwestii doboru taktyki. W połączeniu z możliwością palenia własnych chatek Taluva staje się grą, w której każdy ruch może mieć olbrzymie skutki w późniejszych turach. Tworzymy wyspę, zwracając uwagę na drogę ekspansji naszej osady, staramy się odgrodzić przeciwników od najlepszych pól i wyższych poziomów, mądrze układamy wulkany, szukając możliwości szybkiej rozbudowy, dzielimy swoje wioski, dobudowujemy wieże i świątynie po to tylko, by chwilę potem je połączyć. Ta gra nie miałaby tylu fascynujących opcji, gdyby jej zasady były bardziej realistyczne. Szkoda tylko, że graczom grającym po raz pierwszy niektóre rozwiązania w ogóle nie przychodzą do głowy. Jak to: „spalić własne budynki"?!

Taluva jest najlepsza przy komplecie graczy. Tylko wtedy podstawowy wariant zwycięstwa ma szanse zaistnieć, co dodaje grze kolorów. Jeżeli będziemy starali się wygrać drugim wariantem możemy zwyczajnie nie zdążyć, a wtedy obrana przez nas taktyka przyniesie opłakane skutki. Niestety, przy mniejszej ilości graczy żetony kończą się dużo później i gra jest przez to mniej ciekawa. Nie ma już „wyścigu z czasem", gracze nie muszą sobie przeszkadzać i koncentrują się na rozbudowie swoich osad. Problem ten można rozwiązać, zmniejszając ilość żetonów: do 24 dla dwóch graczy i do 36 dla trzech. Nie zmienia to faktu, że podstawowe zasady gry nie są dostatecznie zbalansowane i trzeba równoważyć je samemu.

Mimo swoich wad, *Taluva* naprawdę wciąga. Zdziwiło mnie, gdy nawet stroniące od planszówek osoby kolejny raz brały się do budowania planszy i stawiania na niej osad. Wśród osób, z którymi gram regularnie, ta gra cieszy się opinią najlepszej gry planszowej w jaką grali. Jest ona moim zdaniem mocno przesadzona, ale ma w sobie ziarno prawdy. Każdemu, kto szuka oryginalnej gry taktycznej dla więcej niż dwóch osób, mogę spokojnie polecić tą pozycję.

Plusy:

- Malowniczy, efektowny obszar gry
- Wiele dróg do zwycięstwa
- Bardzo mała losowość

Minusy:

- Niemieckojęzyczne karty pomocnicze
- Sporadyczne deformacje pionków
- Gra jest najciekawsza dopiero przy komplecie graczy

Liczba graczy: 2-4 **Wiek: 10+**

Czas gry: ok.45 minut **Cena: 69,95 zł**

Eiertanz

Ale jaja!

Jakiś czas temu nabyłem grę Apples to apples, imprezowy tytuł polegający na porównywaniu miejsc, rzeczy i ludzi. Całość rozgrywa się przy użyciu zatrważającej ilości kart. Jak to działa? Nie mam pojęcia, jeszcze nie grałem. Jedyne co udało mi się zrobić to przeczytać instrukcję, a dokładniej mówiąc przekartkować ją z prędkością bolidu wyścigowego, tym samym nie wiele wiem o tej grze. Przeglądając strony internetowe, tudzież największy serwis poświęcony grom planszowym natrafiłem jednak na bardzo ciekawy komentarz autorstwa Nathana Bergoma jej poświęcony: „Apples to apples to jedna z niewielu gier imprezowych, w której nie musisz na oczach wszystkich robić z siebie pajaca".

Jeśli lubicie się wygłupiać, ale znudziło Was chwytanie drewnianych pałek, klaskanie, udawanie królików i łosi to zapraszam do niniejszej recenzji. Graliście w grę Tańczące jajeczka, w której biega się z jajkami pod pachami (i nie tylko!) wokół stołu? Nie? Oto recenzja najgłupszej, ale za razem wyśmienitej gry jaką znam. Zapraszam do lektury.

Tradycyjnie, na początek słów parę o wykonaniu - co otrzymujemy za cenę blisko osiemdziesiąt złotych? Najprawdziwsze pudełko na jajka (które prawdopodobnie ma jakąś fachową nazwę, ale ja jako kulinarny kaleka nie umiejący nawet upichcić jajecznicy, nie znam jej), a wewnątrz dziewięć gumowych jajek, jedno drewniane i dwie sporej wielkości kostki. Jako że pudełko na jajka, swoim wyglądem niczym nie odbiega od pudełek z jajkami dostępnych w pierwszym-lepszym sklepie spożywczym, również jajka przypominają prawdziwe. No oczywiście poza tym, że upadając zamiast się zbić, radośnie podskakują.

Wykonanie jest prześliczne. Wydawnictwo Haba spisało się na medal. Świetny pomysł i cudowna realizacja. Jedyne co może przeszkadzać to tektura, z której zrobione jest opakowanie. Siłą rzeczy przy transporcie łatwo się drze, więc trzeba się z nim obchodzić bardzo ostrożnie. Mój egzemplarz wyposażyłem w pokrowiec na pudełko (sic!) i dzięki temu nadal nie nosi śladów uszkodzeń.

Zapowiadając recenzję napisałem, że przed Wami najgłupsza gra jaką znam i nie był to chwyt marketingowy. Podtrzymuję te słowa. Gdybym miał krótko i zwięźle opisać ciekawskim na czym polega ta gra, bez wahania odrzekłbym: „Tańczące jajeczka to gra o gromadzeniu jajek między różnymi częściami ciała – pod pachami, między nogami, przy szyi i tak dalej".

Mechanika tego dziwu nad dziwami opiera się – jak w chińczyku – na rzucie kostką. Ktoś tam zaczyna i rzuca. W zależności od tego co wypadnie dzieją się rzeczy dziwne lub dziwniejsze, śmieszne lub… jeszcze śmieszniejsze! Gdy wypadnie kogut z otwartym

dziobem jajko zdobywa ten kto jako pierwszy zapieje, gdy wypadnie kogut z zamkniętym dziobem jajko traci ten kto nieopatrznie zapieje, gdy wypadnie odbijające się jajko, aktywny gracz rzuca jajkiem w stół, ten kto je złapie, zdobywa jajko. Do tego mamy także symbol polegający na obiegnięciu stołu i zajęciu swojego miejsca jako pierwszy, akcję związaną ze złapaniem kostki jako pierwszy gracz, czy też zwyczajne zniesienie jajka (czyli dodanie kolejnego do zabawy). Gdy akcja z kostki zostanie wykonana przychodzi pora na użycie drugiej kostki, która wskaże nam jedno z dziwnych miejsc, w którym należy umieścić przed chwilą zdobyte jajko.

Z czasem jajek gromadzimy więcej i więcej. Przy łokciu, przy szyi, między kolanami, przy podbródku. Kolejne zadania z kostki realizujemy z jajkami, uważając by nam nie spadły. Często zdarzają się sytuacje typu – gracz z jajkiem przy szyi ściga się wokół stołu, z kolegą, który ma trzy jajka między kolanami i biegnie jak łaknący krwi zombie. Salwy śmiechu są nieuniknione. Gdy ktoś nie da rady i upuści jajko, przegrywa. Choć w tej grze zupełnie nie o zwycięstwo chodzi. Zabawa jest przednia. Ja jako wierny anty-fan Jungle Speed'a, na zarzuty, że nie umiem się bawić, wyciągam Tańczące jajeczka i – wierzcie lub nie – po chwili trzy-czwarte towarzystwa odchodzi od stołu z totemem. Jajka przyciągają.

Gra jest genialna i dopiero od niedawna dostępna w Polsce. Gdy pierwszy raz o niej usłyszałem kilka lat temu, byłem na tyle zdesperowany, że chciałem sprowadzać ją z Niemiec. Z czasem jednak o niej zapomniałem. Gdy pojawiła się w Polsce nie wahałem się ani chwili. Czy ma wady? Jasne, że ma – stanowczo za wysoka cena, mało wytrzymałe pudełko, niewielka maksymalna liczba graczy jak na grę imprezową, wątpliwa frajda z zabawy przy małej ilości graczy (gra przeznaczona jest dla od 2 do 4 osób, jednak granie w dwie osoby to nieporozumienie), a sama rozgrywka to typowe błaznowanie. Niemniej kto mnie trochę zna, ten wie, że miewam momenty kiedy lubię się powygłupiać, a że nie wypada tego robić przy innym moim ukochanym tytule – Le Havre, Jajeczka są jak znalazł. Zdecydowanie polecam.

Plusy:

- Genialna w swej prostocie
- Piękne wykonanie
- Bajecznie głupia i pokręcona gra
- I dzieci, i dorośli za nią przepadają

Minusy:

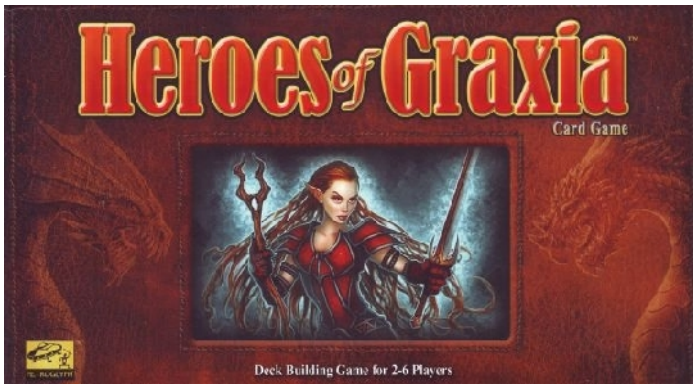
- Średnio się skaluje
- Za mały maksymalny limit graczy
- Mało wytrzymałe pudełko
- Wysoka cena

Liczba graczy: 2-4 **Wiek: 5+**

Czas gry: 15-30 minut **Cena: 77 zł**

Heroes of Graxia

Bohaterowie z second handu



Z wydawnictwem Petroglyph zetknąłem się po raz pierwszy jakiś czas temu za sprawą planszowej edycji kultowej gry komputerowej Panzer General (recenzja w RT #32). Ich produkt nie zrobił wtedy na mnie najlepszego wrażenia - archaiczne rozwiązania, totalny chaos panujący na stole (karty, żetony, modularna plansza, wszystko to przesuwające się i mieszające ze sobą przy najmniejszym nawet, przypadkowym poruszeniu ręką) oraz strasznie nudna rozgrywka były głównymi wadami tamtego tytułu. Dlatego też, gdy zobaczyłem nowe produkty Petroglyphu, podszedłem do nich z dość dużą rezerwą. Guardians of Graxia (kolejna planszówka) już na podstawie samych zdjęć nieprzyjemnie kojarzył mi się z poprzednią produkcją (plansza do wyliczania ataku/obrony, modularna plansza główna, karty nań umieszczane w trakcie rozgrywki, słowem bardzo podobne założenia podstawowe), więc postanowiłem ominąć go szerokim łukiem. Moją uwagę przykuł natomiast Heroes of Graxia, a to za sprawą intrygującego dopisku: "gra karciana". Pomyślałem sobie wtedy, że fakt, iż Petroglyph nie za bardzo radzi sobie z grami planszowymi, nie musi oznaczać takiej samej tendencji w przypadku niekolekcjonerskich gier karcianych i postanowiłem się o tym przekonać osobiście.

Założenia

Heroes of Graxia to gra karciana polegająca na budowaniu talii kart podczas rozgrywki. Każdy z graczy (od dwóch do sześciu) wciela się w rolę jednego z tytułowych bohaterów, którzy, sprowadzając rzecz do banału, walczą o dominację - wygra ten, który osiągnie najwięcej punktów zwycięstwa. Implikuje to w oczywisty sposób wachlarz dostępnej pomiędzy graczami interakcji, która sprowadza się do wzajemnej wymiany ciosów (niestety tylko klasyczne "jeden na jednego" - inni gracze w żaden sposób nie mogą wpływać na przebieg starcia) i podkupywania sobie kart służących do budowy talii.

No właśnie, Heroes of Graxia to gra oparta na budowaniu talii. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z talią złożoną zaledwie z dwunastu kart (niestety takich samych dla wszystkich graczy, co rozczarowuje, ponieważ nawet unikalne zdolności bohaterów nie potrafią zanegować faktu, że każdy musi posługiwać się na początku rozgrywki niemalże identyczną taktyką), następne zaś musi dokupić. Wyboru zbyt dużego jednak nie ma, a to z dwóch powodów. Po pierwsze, mamy tylko trzy typy kart - czary, jednostki i ekwipunek (czwarty - potwory, to przeciwnicy, których pokonujemy w trakcie gry). Po drugie, ilość różnych wzorów kart dostępnych na kategorię jest niewielka, nie ma też kart unikatowych (zawsze dostępne są przynajmniej dwie kopie), więc podczas zabawy możemy niemalże zawsze złożyć sobie taką talię, jaką chcemy, pomimo działań innych graczy (interakcja podczas budowania talii jest zatem znikoma).

Jak to działa? Bardzo prosto. Z czterech talii (czary, jednostki, ekwipunek i potwory) odkrywamy po cztery karty. Są one dostępne do kupienia lub, w przypadku potworów, do pokonania. Aby daną kartę zakupić, musimy za nią oczywiście zapłacić. Odbywa się to w ten sposób (upraszczając), że jej koszt opłacamy, odrzucając z ręki karty, których wartość odpowiada cenie. Jest to o tyle ważne, że zakupiona

karta wędruje na stos kart odrzuconych i dopiero, gdy skończą nam się wszystkie karty w talii, przetasowujemy go i stworzymy nową. Przyśpieszeniem do wykorzystania nowych nabytków jest zasada, według której każdy gracz pod koniec swojej tury odrzuca wszystkie karty z ręki i dociąga pięć nowych. W ten sposób zakupione przez nas karty bardzo szybko dostępne są do zagrania i ta część mechaniki została naprawdę bardzo dobrze przemyślana.

Co zaś możemy zrobić z samymi kartami? Niestety niewiele. Czary, możemy rzucić podczas walki lub poza nią (efekty sprowadzają się jednak w zasadzie tylko do: obrażeń, leczenia ran, dociągania kart, modyfikowania siły ataku lub obrony oraz kontrowania kart). Jednostki dzielą się na trzy kategorie: poplecznikó (ang. *henchmen*), armie i najemników. Poplecznicy, a raczej poplecznik, ponieważ w danym momencie na stole każdy z graczy może mieć tylko jednego (co wielkiej różnicy nie robi - w grze jest ich tylko trzech, z czego jeden w każdej talii początkowej), to pomniejsi bohaterowie stanowiący spore wzmocnienie dla armii. Armie to po prostu oddziały, które walczą dla naszego herosa, a najemnicy to oddziały jednorazowego użytku zagrywane podczas walki i odrzucane zaraz po jej zakończeniu. Ekwipunek zaś, jak sama nazwa wskazuje, to różne przedmioty, które dołączamy do naszych bohaterów, poplecznikó i armii. Rozpiętość ich efektów również nie jest porażająca, co w przypadku czarów - modyfikatory ataku, obrony, leczenie, dodatkowe złoto i karty.

Zostają nam jeszcze potwory, które zapewniają punkty trofeów (wymieniane pod koniec rozgrywki na punkty zwycięstwa). W tym miejscu warto opisać zasady walki, która jest główną częścią Heroes of Graxia. Ogólnie opiera się ona na prostej zasadzie - sumujemy wartość ataku i obrony każdego z uczestników. Jeśli atak przewyższa obronę przeciwnika, zadajemy mu obrażenia, które musi rozdzielić pomiędzy swoje jednostki. Jeżeli jakieś zostają wyeliminowane, gracz eliminujący otrzymuje za nie punkty prestiżu (wymieniane na punkty zwycięstwa). Po wymianie ciosów walka się kończy. W przypadku potworów jest to jeszcze prostsze, ponieważ jeśli przewyższymy ich obronę, to po prostu giną (oczywiście mogą nam wcześniej zadać obrażenia i coś wyeliminować, ale samo to założenie jest raczej naiwne, ponieważ atakując potwora, możemy dokładnie wyliczyć swoją obronę - potwory nie dorzucają żadnych modyfikatorów, więc ich siła jest z góry wiadoma jeszcze przed rozpoczęciem starcia; podczas moich gier nigdy nie zdarzyła się sytuacja, aby ktoś podczas takiej walki odniósł jakiekolwiek straty w stanie armii).

Kilka słów należy się jeszcze strukturze tury i możemy przejść do oceny rozgrywki. Gracz może podjąć podczas swojej tury dwie akcje. Zaatakować można tylko raz (albo potwora, albo innego gracza), następnie można też: dociągnąć kartę, zagrać kartę, wyleczyć jednostki, cofnąć coś na rękę lub zagrać czar. Kupowanie kart jest akcją darmową, więc możemy kupić dowolną ich liczbę.

Rozgrywka

Czas na ocenę poszczególnych elementów. Nie będzie ona niestety dla Heroes of Graxia zbyt pozytywna. O części założeń wspominałem na przestrzeni tekstu, tutaj więc tylko rozwinę i usystematyzuję swoje przemyślenia.

Na pierwszy ogień idzie oczywiście mechanizm kupowania kart/budowania talii. Jak już wspomniałem, sama mechanika kupowania kart za odrzucanie kart i ciągnięcie nowej ręki pod koniec każdej tury

działa bardzo sprawnie. Nowe karty bardzo szybko wzbogacają nasze możliwości i tutaj nie ma się do czego przyczepić. Można mieć już natomiast parę uwag, co do samych dostępnych możliwości. Typów kart jest zbyt mało, tak samo ich efektów. Dodatkowo każda z nich występuje w kilku egzemplarzach. Powoduje to dwa główne problemy. Pierwszy: istnieje spora szansa na duża powtarzalność kolejnych rozgrywek. Po zaledwie kilku partiach znamy grę na wylot. W grach karcianych różnorodność kart jest aspektem ogromnie ważnym, ponieważ wymyślanie ich najefektywniejszych kombinacji, to sedno całej zabawy. W Heroes of Graxia kombinacji jest zaledwie kilka i są one raczej prymitywnymi zależnościami w stylu: "to plus to daje naprawdę wysoką premię do ataku". Zero finezji. Drugi problem to podcięcie skrzydeł interakcji, ponieważ duża ilość kopii kart praktycznie eliminuje walkę o najsmakowitsze kąski. Jedynie przy grze w pięć-sześć osób ten problem czasami występuje, jednak nadal nie wymusza on "wyścigu" pomiędzy graczami.

Jeszcze innym problemem związanym z różnorodnością kart są identyczne talie startowe dostępne dla każdego bohatera. Moim zdaniem całkowita pomyłka w założeniach. Bohater i jego unikalna zdolność to bowiem zbyt mało, aby robiło większą różnicę. W ten sposób większość rozgrywek wygląda praktycznie tak samo - każdy inwestuje na początek w to, później w to, później w to. Po prostu wieje nudą.

Kilka słów o walce, czyli głównym elemencie gry. Po pierwsze, sprawcie sobie kalkulator. Po drugie, sprawcie sobie kalkulator. Po trzecie, spra... po trzecie, zaopatrzcie się w cierpliwość. Powiem szczerze - tak nudno rozwiązanej walki dawno nie widziałem. Ostatni raz chyba w Panzer Generalu... zaraz, zaraz, obie gry są wydawnictwa Petroglyph! Cóż za odkrycie! A teraz na poważnie. Naprawdę ilość liczenia, dodawania i podwajania zabija jakąkolwiek przyjemność. Zero dynamiki, zero emocji, zero interakcji - przy grze w więcej niż dwie osoby reszta graczy może iść zaparzyć sobie kawę, albo pomóc liczyć stronom zaangażowanym w konflikt. Podsumujmy krótko - walka jest żmudna i polega na dodawaniu do siebie kolejnych modyfikatorów, później następuje zadanie ran, eliminacja części jednostek i - uwaga - koniec gry.

Po jednej walce?! Bardzo często. Uściślijmy - po jednej większej walce. Winne są temu bardzo dziwne progi punktów prestiżu potrzebnych do zakończe-

nia gry i podliczenia punktów. Dla przykładu w rozgrywce dla od dwóch do czterech graczy jest to piętnaście punktów. Prześledźmy to uważnie. Atakujący za sam fakt zaatakowania otrzymuje jeden punkt prestiżu. Dalej, za eliminację karty armii otrzymujemy trzy punkty, poplecznika cztery, bohatera pięć. Przy większych starciach (pięć-sześć jednostek) jesteśmy zazwyczaj w stanie wyeliminować co najmniej dwie armie i poplecznika (czasami nawet i bohatera). Jeden punkt za atak plus sześć za dwie armie i cztery za poplecznika daję nam jedenaście punktów. Przy wyjątkowo dobrym ataku jesteśmy w stanie zakończyć grę po zaledwie jednej bitwie. A inni gracze, którzy nie biorą udziału w walce? Siedzą i patrzą, jak gra właśnie się kończy. Patrzą, ponieważ nie mogą NIC zrobić. Dlatego w Heroes of Graxia jakakolwiek interakcja jest tylko iluzoryczna - w tytule tym nie ma praktycznie żadnej (chyba że za interakcję uznamy dorzucanie kolejnych modyfikatorów w trakcie starcia "jeden na jednego").

Jeśli jesteśmy już przy zakończeniu gry, to warto również wspomnieć o dodawaniu punktów zwycięstwa za punkty prestiżu z kart (kilka kart, które kupujemy ma jakąś określoną wartość prestiżu, dodawaną pod koniec gry do punktacji) oraz punktów trofeów za pokonane potwory. W założeniu miało to wprowadzić element niepewności do końcowego wyniku, w praktyce jednak w większości przypadków wygrywa ten, kto wygrał bitwę i wyeliminował więcej jednostek wroga. W zasadzie jedynie trofea potworów mogą stanowić jakąś większą różnicę, ale bardzo rzadko się tak dzieje. Aha, ten, kto wymyślił karty do oznaczania ran i punktów prestiżu wykonał kawał fatalnej roboty. Dlaczego nie żetony? Byłoby łatwiej. A tak, przekręcamy te karty (mają wartości z góry i z dołu), wystawiamy ich wartości nad kartę, pod którą leżą, wszystko to się przesuwa... masakra. Petroglyph na poziomie mistrzowskim opanował stosowanie nieintuicyjnych rozwiązań.

Coś pozytywnego?

Chciałbym napisać coś pozytywnego na koniec tej recenzji. Naprawdę. Napiszę więc, że gra wygląda ładnie (kilka naprawdę świetnych grafik), ma solidne pudełko i figurki bohaterów, które... do niczego podczas rozgrywki się nie przydają. Ale są i to się liczy. I są ładne, kolorowe i... w porządku, wystarczy kopania leżącego. Heroes of Graxia to naprawdę bardzo słaba gra. Jeśli interesują was niekolekcjonerskie gry karciane z górnej półki, zainwestujcie w Dominiona (recenzja RT #18) albo Race for the Galaxy (recenzja RT #31), a nową produkcję Petroglyph omijajcie szerokim łukiem.

Plusy:

- Ciekawy mechanizm budowania talii
- Ładne grafiki na kartach
- Solidne pudełko

Minusy:

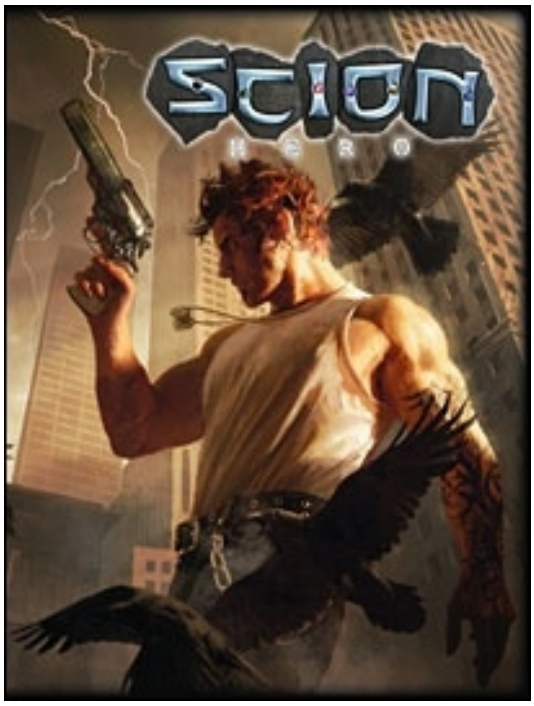
- Mała różnorodność kart
- Fatalne zasady walki
- Brak interakcji
- Powtarzalność partii
- Nudna rozgrywka
- Wysoka cena

Liczba graczy 2-5 Wiek: 10+

Czas gry: 30-60 minut Cena: 135,00zł

Scion: Hero

Od zera do bohatera



Temat istot nadnaturalnych, żyjących w czasach współczesnych, które działają w ukryciu, tocząc między sobą krwawe wojny nie jest nowością na rynku gier fabularnych. W pewien sposób podchodził do niego Świat Mroku, swoich sił próbowało również FFG ze swoim Firebornem. Wydany w 2007 roku nakładem White Wolfa Scion: Hero to pierwszy z trzech podręczników opowiadających o losach dzieci bogów, żyjących w świecie będącym kopią naszej rzeczywistości. Podczas gdy ta książka pokazuje początek ich kariery, pozostałe dwie (Demigod i God) są przeznaczone dla bardziej doświadczonych postaci. Ich znajomość nie jest jednak potrzebna – Scion: Hero wystarczy spokojnie na długie miesiące grania.

Co na zewnątrz

Książka jest wydana bardzo dobrze – ilustracje są co najmniej poprawne, układ tekstu jest czytelny (choć z samym stylem jest nieco gorzej). Twarda oprawa i ponad trzysta stron objętości wróżą grze bardzo dobrze. Niektórym może nie spodobać się poświęcenie kilkunastu stron na opis przykładowych bohaterów, czy też poświęcenie ponad jednej ósmej na przykładową sagę, dla mnie jest to jednak plus – drużyny, które nie chcą zagłębiać się w tajniki systemu jeszcze przed pierwszą sesją mogą wykorzystać materiały z podręcznika i zacząć grę praktycznie od razu. Jako podręcznik podstawowy „Scion" sprawdzi się na pewno doskonale, nawet dla młodszych stażem graczy (zaryzykowałbym nawet stwierdzenie iż można od niego zacząć swoją przygodę z RPG)

Niestety na temat samego opowiadania nie można powiedzieć zbyt wiele dobrego. W zamierzeniu mająca być zapewne klimatycznym wprowadzeniem „Historia Eryka" jest nie tylko prosta, banalna i dziurawa, ale na dodatek niesamowicie nużąca. Jestem w stanie przebrnąć przez nawet bardzo słabe opowiadania, jednak przeszło trzydziestostronicowy potwór czający się na czytelnika już na samym początku podręcznika jest tak „zły", że przeprawa przez każdą stronę opowiadania była dla mnie prawdziwą udręką. Opowieść o młodym, wiejskim chłopaku, który już po kilkunastu stronach wymachuje na lewo i prawo wielkim młotem, a pod koniec opowiadania roztrzaskuje czaszki biednym pomagierom głównego bossa jest jedną z najsłabszych jakie dane mi było czytać. Jedyne, czego dowiedziałem się po lekturze tego opowiadania było to, że w Scionie sesje będą opowiadać o pojedynkach boskich potomków z pomiotem tytanów, a pomocne w tym będą rozmaite moce, artefakty i prawdopodobnie, nadnaturalni pomagierzy. Dodatkowym minusem jest sam styl tekstu – przypomina raczej wypracowanie ucznia podstawówki, niż dzieło doświadczonego pisarza.

Dziedzicem być

Bogowie wędrowali po Ziemi od zarania dziejów. Wpływali na całe narody, wspierali swoich wyznawców, toczyli między sobą wojny. Ulegali również ludzkim pokusom – wiązali się ze śmiertelnikami, zaś takie związki czasami kończyły się narodzinami potomstwa. To właśnie w tytułowych Dziedziów, potomków bogów i ludzi wcielą się gracze. Większość z nich nie ma świadomości o swoim boskim pochodzeniu – żyją niczym normalni śmiertelnicy, parając się najrozmaitszymi profesjami. Wielu nie poznaje prawdy o swoim pochodzeniu aż do śmierci. W każdym pokoleniu rodzi się jednak kilku, którzy przyjmują na swoje barki obowiązek chronienia śmiertelników. Plugawy pomiot Tytanów, odwiecznych wrogów boskiego panteonu, rozplenił się po całej Ziemi. Rolą Dziedziców jest niszczyć te potwory. Ich boscy patronowie toczą obecnie wojnę z samymi Tytanami, zbiegłymi z więzienia, do którego zostali wtrąceni milenia temu. Od bogów zależy przetrwanie wszechświata, od Dziedziców zaś los ludzkości.

Te słowa w zupełności wystarczają jako krótkie streszczenie uniwersum systemu. Gracze wcielają się w nim w grupę Dziedziców, walczących z pomiotem Tytanów, rosnąc w siłę, by z czasem móc dostąpić prawdziwej boskości. Wydany nakładem White Wolfa system opiera się na bardzo prostym, ale nośnym pomyśle (eksploatowanym m.in. przez Neila Gaimana w powieści Amerykańscy Bogowie) - wprowadza bóstwa dawnych ludów (Azteków, Germanów, Greków, itd.) we współczesne realia, pozwalając im wpływać na losy człowieka. Bohaterowie graczy jako ich potomkowie dysponują nadnaturalnymi mocami – czyni z nich to superbohaterów, zdolnych dokonywać czynów jakby żywcem zaczerpniętych z komiksów. Na pierwszy rzut oka Scion zapowiada się świetnie – ale czy treść podręcznika, fabularne i mechaniczne założenia są równie dobre, jak sam pomysł?

Panteony i bogowie

Standardem dla systemów White Wolfa są liczne podziały na plemiona, klany, czy loże. Występują one także i w Scionie - tworząc bohatera, gracz wybiera z jakiego panteonu pochodzi jego boski rodzic, określa również który konkretnie bóg przyczynił się do poczęcia postaci. Determinuje to nie tylko charakter bohatera, ale również określa, jakie moce może zdobyć i w jakich dziedzinach będzie się wyróżniał. Rozwiązanie to w niczym nie różni się od tych, które wykorzystano w Exalted, czy w Świecie Mroku. Gracze znający te systemy na pewno bez problemów odnajdą się również w Scionie.

Dzięki wprowadzeniu Tytanów w roli wrogów bóstw gracze mogą bez przeszkód wybierać dowolnie spośród sześciu zaprezentowanych panteonów – bez obawy, że wewnętrzne niesnaski uniemożliwią współpracę. W podręczniku jest wspomniane, że walki pomiędzy Dziedzicami były czymś normalnym. Czasem nawet dochodziło do większych, krwawych starć, w które angażowała się większa liczba boskich potomków (ostatnio podczas II Wojny Światowej), jednak uwolnienie się Tytanów zmieniło wszystko. Bogowie oraz Dziedzice muszą współpracować, jeśli Ziemia i Niebiosa mają przetrwać.

Wątek Tytanów jest przewodnim, ale nie jedynym polem, na którym może dojść do konfliktów. Autorzy pozostawili sporo miejsca na możliwość wprowadzenia napięć pomiędzy samymi Dziedzicami. Teoretycznie, wszystkich łączy wspólny przeciwnik – w praktyce poszczególne grupy herosów mogą mieć zupełnie odmienne cele, niektórzy Dziedzice mogą zostać zmanipulowani przez pomiot Tytanów (lub przystać do nich dobrowolnie), sposoby walki z nimi również są różne, od unicestwiania, po więzienie, a każdy z panteonów inaczej widzi kwestię „rozwiązania konfliktu" z Tytanami. W ostateczności dać znać o sobie może zwykła niechęć względem potomka „konkurencyjnego" boga.

Niestety autorzy nie otworzyli graczom tej furtki do końca. Opisy poszczególnych bogów są poprawne, ale jednocześnie nijakie. Różnią się osobowością, motywacjami, sposobem działania i rolami, jakie przyjmują w świecie śmiertelników, brakuje w nich jednak naprawdę dobrych pomysłów, które zainspi-

rowałyby graczy do stworzenia wyrazistych postaci. Czytając Sciona, nie znalazłem ani jednej strony (panteonu, czy też pojedynczego bóstwa), którą jako gracz chciałbym wybrać. Podejrzewam, że podczas sesji ważniejsze od tego, jaki jest patron mojego bohatera byłoby to, jakimi mocami może obdarować moją postać, zaś motywacje fabularne sprowadziłyby się do chęci spuszczania lania pomiotowi Tytanów.

Mortal Kombat

Właśnie do potyczek z potworami sprowadzą się zapewne sesje Sciona. Pomysł miał pewien potencjał fabularny do gry w innych stylach (rozgrywek politycznych z Dziedzicami w roli szarych eminencji), autorzy zrealizowali go jednak w najprostszy z możliwych sposobów. Setki mocy, zaklęć, magicznych przedmiotów, nadnaturalnych pomagierów, wraz z mrowiem manewrów do zastosowania w walce, obszernymi tabelkami ekwipunku (w tym uzbrojenia) na pewno przydadzą się do eksterminacji pomiotu Tytanów. Nie bez powodu Scion bardzo często jest nazywany „współczesnym Exalted" – spektakularna walka, heroiczne pojedynki z potężnymi potworami na pewno będą zdarzać się nadzwyczaj często.

Odnośnie samej mechaniki – poszczególne systemy White Wolfa łączy nie tylko wprowadzenie klanów, ale również mechanika mająca w założeniu wspomagać storytelling. Zasady te z pewnością mają wielu zwolenników – osobiście jestem do nich nastawiony raczej sceptycznie. Rzucanie kilkunastoma kośćmi (czy nawet kilkudziesięcioma, w przypadku potężnych Dziedziców) na pewno spowolni rozgrywkę, zaś dostęp do rozmaitych mocy i zdolności sprawi, że wykonanie testu dla początkującego gracza będzie nie lada wyzwaniem. Szczęśliwie, system dość łatwo można rozłożyć na części pierwsze – nowicjusze mogą spokojnie rozpocząć grę na uproszczonych zasadach i wprowadzać dodatkowe, gdy opanują podstawowe reguły.

Podsumowanie

Scion nie jest złym systemem, jest po prostu przeciętny do bólu, z dosłownie kilkoma znakomitymi (np. propozycją wprowadzenia dodatkowego panteonu inspirowanego mitologią Lovecrafta) pomysłami. Może przypaść do gustu zwłaszcza młodszym

stażem graczom, którzy nie mieli jeszcze okazji spróbować swoich sił we współczesnej konwencji. Oczywiście, trzeba być świadomym ograniczeń Sciona. Książka to w dużej mierze opis mechaniki i wprowadzenie do świata - w formie zaprezentowanej przez autorów nadaje się przede wszystkim do sesji opowiadających o polowaniu na pomiot Tytanów. Mnie zabrakło w książce przede wszystkim pomysłów na scenariusze i sagi oraz porad dotyczących działań samych bogów – w ich opisie nieraz możemy przeczytać o tym, że niektórzy bezwzględnie wykorzystują swoich potomków. Niestety, brakuje praktycznych porad dotyczących tego, jak wątek ten można wprowadzić do sesji. Nijaką treść podręcznika (zwłaszcza wołające o pomstę do nieba opowiadanie) poświęconą fabule można by bez przeszkód wyrzucić – system nie ucierpiałby na tym znacząco. Wolałbym jednak, aby zostało to dopracowane. Niestety tak się nie stało.

Plusy:

- Wykorzystanie mniej znanych panteonów
- Piękne wydanie
- Mnóstwo dobrze rozwiązanych zasad

Minusy:

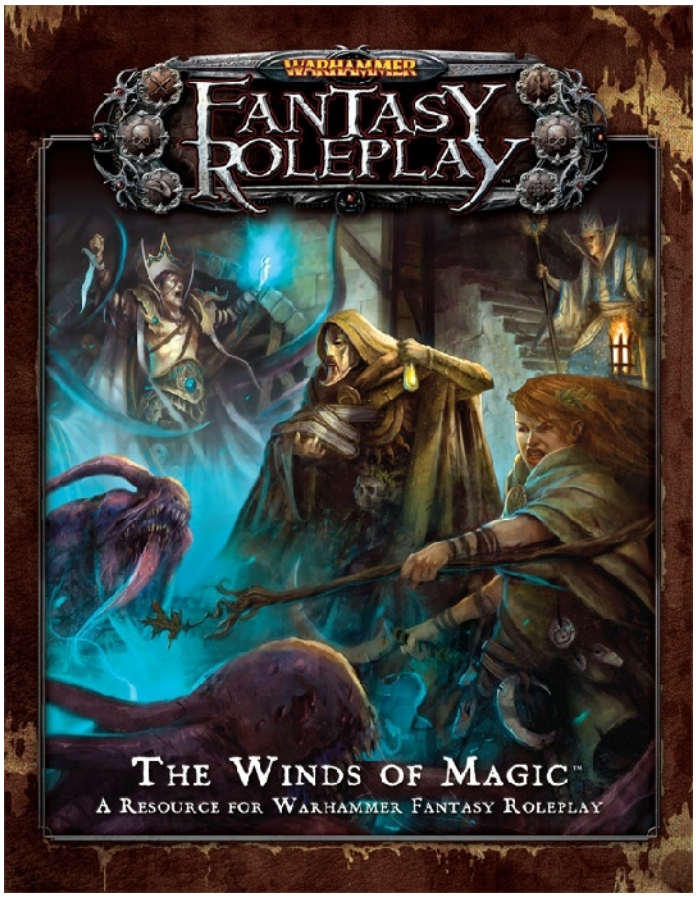
- Opowiadanie!
- Brak ciekawych pomysłów na sesje
- Nudny styl tekstu
- Nijakie frakcje

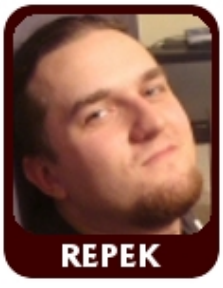
336 stron, twarda oprawa

Cena: 99,95zł

WFRP: Winds of Magic

Krótki kurs czarowania





REPEK

Pudło główne do trzeciej edycji Warhammera zawierało całe stosy kart, żetonów i innych dodatków. Nawet bardzo aktywnie grający poszukiwacz przygód, który nie robiłby niczego poza wyprawianiem się do ponurego i niebezpiecznego Starego Świata, mógłby długo korzystać z jego bogactw.

Czym byłby jednak rasowy system bez pełnoprawnych, poszerzających uniwersum dodatków? Przed pojawieniem się The Winds of Magic nową linię Warhammera zasiliły już pudełka dla graczy i mistrza gry oraz pierwsza kampania. Jednak dopiero publikacja Wichrów magii (wybaczcie, drugoedycyjne tłumaczenie słowa „winds" jako „wiatry" uważam za szczególnie niefortunne) wprowadza do gry elementy istotnie ją urozmaicające, dostarczając przy tym sporej dawki dodatkowych informacji o świecie.

Na pierwszy rzut oka w tekturowym pudełku nie znajdziemy nic szczególnie zaskakującego. Ot, podręczniki, karty, żetony... Szczególnie te fioletowe, oznaczone gwiazdą chaosu, wyglądają interesująco...

Co w pudełku?

Dziesięć profesji i przyporządkowanych do nich wyjątkowych umiejętności oraz tekturowych figurek. Można już zagrać tak pasjonującymi postaciami jak kupiec, fałszerz, szarlatan czy kultowa hiena cmentarna.

Pudełko fabrycznie zapakowane i zafoliowane jest wzmocnione od środka tekturą. Po jej wyjęciu i wyciśnięciu z wypraski żetonów oraz figurek, staje się nieprzydatne do przechowywania jego poprzedniej zawartości. Jest zbyt miękkie, zamknięcia rozlatują się pod ciężarem dwóch książek i kart. Pudło podstawki jest duże i solidne, ale niestety nie zmieści wszystkiego.

It's a kind of magic

W pudle podstawowym osoby zainteresowane karierą czarodzieja mogły znaleźć osobny podręcznik opisujący tylko i wyłącznie sprawy związane z magią (w tym trzy w pełni grywalne Kolegia). Teraz czeka na nich druga niemal pięćdziesięcio-stronicowa książka, która dostarcza dodatkowych informacji. Poza zasadami dotyczącymi magicznych przedmiotów niewiele znajdziemy w niej mechaniki. Autorzy bowiem, nie dublując tekstu z podstawki, skupili się na opisaniu historii magii, nowych Kolegiów i ich organizacji oraz różnych źródeł magii w Starym Świecie. Ten ostatni rozdział, pisany z punktu widzenia imperialnego mistrza, to swoisty magiczny przewodnik, który nie pozostawia złudzeń, że świat Warhammera aż tętni od nadprzyrodzonych sił.

W krótkich fabularnych wstawkach do czytelnika zwraca się dobrze już znany mistrz iluzji Gavius Klugge. Oto próbka jego ironicznego stylu: „Nawet mi się nie śniło, że zostanę Patriarchą Szarego Kolegium i moje sny się spełniły: nigdy nim nie zostałem". Objaśnia on niuanse i niebezpieczeństwa parania się zawodem maga, choć – jak na członka Kolegium Cienia przystało – zawsze zdaje się coś skrywać.

Fabularny pomysł na obecność magii w Starym Świecie nie powala oryginalnością, ale przekłada się na rozbudowane menu, z którego gracze mogą wybierać kariery dla swoich awanturników. Jak głoszą uczeni, Wysoką Magią umiały posługiwać się elfy. Dwieście lat temu, podczas Wielkiej Wojny z chaosem, do Imperium przybył mag Teclis, pomógł odeprzeć wroga, a następnie nauczył ludzi, jak posługiwać się mocami związanymi z każdym z ośmiu wichrów. Łączenie poszczególnych kolorów jest surowo i prawnie zabronione, co w mechanice przekłada się na istnienie ośmiu niezależnych Kolegiów. Przynależność do jednego z nich to w zasadzie wybór osobnej profesji. Chociaż wszystkie Kolegia podchodzą do magii w mniej lub bardziej naukowy sposób, trudno porównać alchemików zgłębiających Tradycję Metalu z przypominającymi szamanów magami Bursztynu, którzy przybierają formy różnych zwierząt.

Trzecia edycja, wzorem drugiej, pozostaje wierna zasadzie „dla każdego coś miłego". Poza wspomnianymi mamy tu zatem: iluzjonistów (Tradycja Cienia), elementalistów (Tradycja Życia), wróżbitów (Tradycja Niebios) i spirytystów (Tradycja Śmierci). Nie zabrakło też czarodziejów związanych z Tradycją Światła – poszukiwaczy wiedzy, najbardziej szanowanych i służących jako doradcy. No i czarodziejów z Kolegium Płomienia, czyli najlepszych magów bitewnych. Czym bowiem byłoby dobre fantasy bez porządnej kuli ognia? Warto przy tym pamiętać, że żaden czarodziej nie jest bezbronny i w trakcie walki trzyma w rękawie charakterystyczny dla swojego Kolegium magiczny pocisk. A gdyby komuś tego

było mało, jest jeszcze czarna magia oraz czary, których uczy tylko „Zmieniający Drogi"...

Co może przyciągnąć szczególną uwagę graczy? Wiadomo, że to sprawa dość indywidualna. Mnie osobiście najciekawsze wydaje się granie zmieniającym formy (wilk, kruk i niedźwiedź) szamano-druidem rodem z World of Warcraft, niż kochającym ludzi i przyrodę Jadeitowym Czarodziejem, który walczy o równowagę natury. Podobnie magowie z Kolegium Cienia aż proszą się o obsadzenie w rolach agentów Jego Imperatorskiej Mości, podczas gdy zachłanni i nadęci alchemicy z Kolegium Złota nadają się bardziej na antagonistów. Siłą Warhammera zawsze był nadmiar opcji do wyboru i nic się w tej kwestii nie zmieniło.

Karty, żetony, dodatki...

Każde Kolegium posiada w tej chwili, wliczając w to podręcznik podstawowy, po 13 dwustronnych kart czarów (z trzech różnych rang), a kilka aż prosi się o wykorzystanie na sesji. Łącznie jest ich już dobrze ponad sto, a w zestawie znajdziemy też nowy komplet podstawowych kart akcji dla czarodzieja – dzięki temu może być ich dwóch w drużynie.

Do tego dochodzą nowe karty Tradycji, właściwych poszczególnym Kolegiom, pięć talentów wychodzących naprzeciw potrzebom czarodziejów oraz sześć nowych efektów towarzyszących czarom, mocno związanych z wpływem chaosu. W podręczniku opisano też zasady korzystania z magicznych przedmiotów (różdżek, lasek, zwojów, a także spaczenia), co znalazło odzwierciedlenie na kartach.

To jak tu się czaruje?

System odwołuje się do rozwiązań z drugiej edycji, przekładając je na język nowej mechaniki. Ostatecznie i – miejmy nadzieję – bezpowrotnie wyrzucono komponenty magiczne. Koniec z tachaniem za sobą toreb z puchem i sakiew z kamertonami – czarodzieje wreszcie są samowystarczalni.

Dla postaci, która chce czarować, kluczowe są dwa atrybuty: Siła woli i Inteligencja; oraz dwie umiejętności: splatanie magii (ang. *channeling*) i rzucanie czarów (ang. *spellcraft*).

Procedura rzucenia czaru jest banalna. Najpierw używa się karty, która pozwala zgromadzić punkty magii i wykonuje się test. Następnie, w zależności od stopnia jego powodzenia i ilości zgromadzonej mocy, można rzucić czar, na który nas stać. Im potężniejszy czar, tym „droższy" w użyciu, więc może się okazać, że pobór mocy będzie trzeba powtórzyć. Im wyższa siła woli, tym więcej mocy możemy stosunkowo bezpiecznie zgromadzić.

Gdy już mamy tyle mocy, ile chcieliśmy, zaczyna się prawdziwa zabawa. Karta każdego dostępnego czaru – tak jak dowolnej umiejętności – ma dwie strony, czerwoną (gdy czarodziej ryzykuje w starciu) i zieloną (gdy jest ostrożny). Efekty uzyskane w wyniku testu mogą się diametralnie różnić. Raz zaklęcie ognia ledwie osmali futro szarżującemu zwierzoczłekowi, a innym razem zmiecie go z powierzchni ziemi, podpalając przy okazji jego kamratów i towarzyszy czarodzieja.

Pikanterii czarowaniu dodają również dodatkowe efekty niepowodzenia (ang. *miscasts*), które mogą zaistnieć nawet przy udanym rzuceniu zaklęcia. Zazwyczaj odbijają się na zdrowiu czarującego, lecz mogą się również skończyć manifestacją chaosu...

Gdy mag spogląda w otchłań

...albowiem nie ma wątpliwości, że chaos macza w magii swoje spaczone paluchy. Fabularny wstęp do podręcznika sugeruje możliwość, że magia pochodzi wprost z Ccaosu, choć od grających zależy interpretacja urwanej relacji z badawczej wyprawy do Lustrii. Na sto procent wiadomo natomiast, co grozi lekkomyślnym czarodziejom, gdy w pogoni za potęgą i wiedzą puszczą mimo uszu nauki swoich mistrzów.

Druga książka, którą znajdziemy w pudełku nosi znamienny tytuł „Liber Mutatis". Głównym antagonistą czarodziejów staje się Tzeentch, najbardziej przebiegły z bogów chaosu, zwanym „Zmieniającym Drogi" lub „Wielkim Konspiratorem". To on kusi czarodziejów, by sięgnęli po więcej, niż powinni. Co się dzieje, jeśli to uczynią?

Wreszcie i ty możesz stworzyć swojego mutanta! A raczej stać się nim, gdyż większość zasad zawartych na czterdziestu ośmiu stronach odnosi się do sytuacji, w której nieostrożny czarodziej dorabia się

pierwszej macki. Autorzy nie robią z tego wielkiej sensacji, prostu z mostu opisując zasady rządzące spaczeniem ciała i umysłu. Reguły są bardzo proste i opierają się na zbieraniu punktów (reprezentowanych przez fioletowe żetony). Gdy nagromadzi się ich zbyt wiele – to może zaboleć, zaś po paru mutacjach kolejną kartę kariery zastępuje zestaw cech pomiotu chaosu.

Nowym, ciekawym rozwiązaniem, jest związanie odporności na spaczenie z rasą. Ludzie są znacznie mniej odporni na wpływ chaosu i w ich przypadku kończy się on mutacjami. Elfy, krasnoludy i halflingi z natury unikają niszczycielskich potęg. Nie oznacza to, że są całkowicie odporni na zakusy Tzeentcha i kolegów, jednak w ich przypadku trwałe obcowanie z Chaosem kończy się kolejnymi kartami obłędu.

Szczerze? Aż prosi się, by tego spróbować.

„Liber Mutatis" przyniesie starym graczom skojarzenie z Księgą spaczenia. Niestety, z tego bardzo dobrego podręcznika do drugiej edycji zaczerpnięto tylko bestiariusz. Nie jest on może zbyt imponujący, ale zawiera małą hordę demonów Tzeentcha, którymi można nękać drużynę. Forma prezentacji potworów z podstawki i „Wichrów magii" niebawem odejdzie do lamusa, więc lepiej się do niej nie przywiązywać. Nie jest ona zbyt funkcjonalna (trzeba szukać wszystkiego w książce) i niebawem monstra wyskoczą z podręczników na karty. Trzeba tylko poczekać na dodatek Creature's Vault.

W sumie „Liber Mutatis" mocno rozczarowuje. Na 30 stronach (kilkanaście ostatnich przeznaczono na scenariusz) nie udało się choć trochę wprowadzić klimatu związanego z pojawieniem się na sesji elementów związanych z wpływem Chaosu. Wiadomo, że Tzeentch jest podstępny i wiadomo, jak działa spaczeń. Dla mnie to mało. I nie napawa mnie optymizmem przed dodatkiem Signs of Faith (o kapłanach), w którym duchownym Starego Świata zostanie przeciwstawiony rozsiewający choróbska Nurgle.

Karty, żetony, dodatki...

Dwadzieścia kart mutacji, sześć nowych chorób psychicznych i trzy karty ze „Znamieniem Tzeentcha". Brzmi niegroźnie, ale dzięki tym elementom gra może nabrać nowego wymiaru. To propozycja dla odważnego Mistrza Gry, który chciałby nasycić swoją kampanię wpływem Niszczycielskich Sił.

Wichry zmian (tylko dla oczu MG!)

Winds of Change to – zgodnie z zapewnieniem autorów – scenariusz dla początkującej drużyny. Jego akcja rozgrywa się w Altdorfie i nawiązuje do zawartości dodatku. Jest magia (mało) i Chaos (dużo). Jest pretekstowe zawiązanie drużyny – jeden z graczy to czarodziej, a reszta uczestnicy, bo to jego kumple. Dobre i przekonujące scenariusze do Warhammera to rzadkość i Winds of Change nie stanowi wyjątku.

Gracze mają za zadanie odnaleźć zaginionego ucznia czarodzieja. W tym celu błąkają się po slumsach Altdorfu i, ta-da!, wpadają na kult Chaosu, który chce rozpętać Niewypowiedziane Zło. Aby to osiągnąć, między innymi, karmi lokalnych mieszkańców jajkami demonicznego ptaka, by mutowali z pierzaste stwory. Ten kuriozalny pomysł dobrze oddaje pretensjonalność całego pomysłu i rażący brak oryginalności.

Niestety, to typowa przypadłość Warhammerowych scenariuszy. Można wręcz zadać sobie pytanie, czy przygody oparte na schemacie śledztwa (słabo pomyślanego) i kończące się potępieńczymi rytuałami nie pasowałyby lepiej do innego systemu. Choćby takiego opartego na twórczości Samotnika z Providence.

Karty, żetony, dodatki...

Występujące w scenariuszu potworki mają swoje figurki. Pięć kart lokacji wprowadza poboczne efekty środowiskowe dla kanałów czy placu miejskiego. Jest też znacznik służący zaznaczaniu postępów śledztwa, ogłoszenie o grasującym potworze i mapka (mało przydatna, bo mała). Jedynym prawdziwie przydatnym i ciekawym w zastosowaniu dodatkiem wydaje się duża karta wieży zegarowej, na której żetonami z symbolem Tzeentcha można zaznaczać upływ czasu. Klimatyczne.

Winds of Magic vs Królestwo Magii i Księga spaczenia

Trzecia edycja często spotyka się z zarzutem, że dodatki do niej zawierają mało treści, informacji o świecie, oraz informacji pobocznych. Na przykładzie „Wichrów magii" można zweryfikować tę opinię, gdyż dodatek w oczywisty sposób nawiązuje do drugo-edycyjnego podręcznika Królestwo magii. Dodatkowo, w pewnej części, wprowadza elementy, które były znane z Księgi spaczenia. Obie te pozycje to monumentalne księgi po ponad 250 stron każda, na dodatek uważane powszechnie za jedne z najlepszych rozszerzeń do drugiej edycji.

Format wydawniczy się nie zmienił: każda strona liczy dwie kolumny po sześćdziesiąt wersów. Czy wobec obiektywnych danych, wyżej wymienione dodatki rzeczywiście biją Wichry magii na głowę? I nie, i tak.

Nie, jeśli chodzi o wszystkie rozdziały związane z mechaniką. Lubię tabelki, tabelki są fajne, gdy są pomocne. Jednak wyrzucenie czarów i zasad z podręczników na karty się sprawdza. W trzeciej edycji reguły pozostawione w książkach są opisane sprawnie i przejrzyście, bez lania wody.

Tak, jeśli chodzi o dostarczanie graczom materiału do lektury i zagłębiania się w świecie. Przykładowo, w Wichrach magii o Teclisie i jego pomocy udzielonej Imperium dowiemy się nieporównywalnie mniej niż z Królestwa magii. Tam możemy śledzić niemal każdy jego krok, poznając więcej faktów i pobocznych bohaterów. Bardzo dużo było także ramek zawierających wypowiedzi „ze świata gry" oraz fragmentów traktatów i legend. Nawet opis „Pana Przemian" (potężnego demona Tzeentcha) z Księgi spaczenia zajmuje dobre trzy strony, co w porównaniu z cztero-akapitowym ustępem i statystykami w Wichrach magii było ogromną ilością informacji.

Druga edycja to klasyczny system, który zapewnia bardzo dużo treści, które następnie należy przesiać i zastosować to, co nam pasuje. Edycja trzecia stara się ułatwić nam sprawę, dając gotowe, siłą rzeczy okrojone rozwiązania do ręki. Oczywiście, różnicę widzimy tylko wtedy, gdy wychowaliśmy się na wydaniach Games Workshop. Oba podejścia moją swoje wady i zalety, lecz nie jesteśmy wcale skazani na wybór tylko między dwoma opcjami.

Plusy:

- Tradycyjnie doskonałe wydanie
- Osiem szkół magii plus dziewiąta dla odważnych
- Wykorzystanie potencjału poprzedniej edycji
- Nowa mechanika spaczenia i mutacji dobrze pasująca do reszty systemu

Minusy:

- Zbyt miękkie pudełko
- Niezbyt porywający podręcznik o chaosie, Tzeentchu i mutacjach
- Klasyczny, słabiutki scenariusz

Cena: 149,95zł

Już za miesiąc kolejny numer