w numerze:

JAK ZACZĄĆ WOJNĘ?
wprowadzenie do gier wojennych

Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 38, listopad 2010

gry planszowe i karciane:
Space Hulk: Anioł Śmierci
Imperial 2030
2012: The Day of Fallout
K2
Keltis
51.Stan

Dungeons&Dragons
Castle Ravenloft

podręczniki do gier fabularnych:
Scion: Demigod
Open Game Table

Ilustracja z gry "Dungeons&Dragons: Castle Ravenloft Board Game" - (C) Wizards of the Coast

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

Witajcie w numerze listopadowym! To był dla nas szczególny miesiąc, ponieważ numer, który właśnie macie możliwość przeglądać, jest już drugim w tym miesiącu! Tak, tak, poprzedza go numer specjalny poświęcony relacji z targów SPIEL w Essen przygotowany przez Macieja "kapustkę" Kasprzyka, któremu chciałbym tu podziękować za ogrom wykonanej pracy. Kto jeszcze nie miał okazji poczytać, niech zajrzy - dowie się z pewnością wielu ciekawych rzeczy.

Spójrzmy jednak, co w 38 numerze piszczy. Zapewne zaciekawi was fakt, że „51. Stan"doczekał się aż dwóch recenzji - De99iala i JAskra. To nowość na łamach naszego pisma i zabieg, który pojawi się jeszcze nie raz w przypadku gier, które ocierają się o status "kultowych". Dwa spojrzenia, dwie różne opinie, dwie różne oceny. Która trafniejsza, lepsza, prawdziwsza? Nie wiem, oceńcie sami.

Co dalej? Z pewnością warto poczytać o naszych innych, rodzimych produkcjach - „K2" i „2012: The day of Fallout". Pierwsza z nich to nowość, druga jest już na rynku jakiś czas, obie są jednak ciekawymi tytułami. W listopadowych numerze nie mogło zabraknąć również recenzji „Anioła Śmierci", bardzo oczekiwanej przez wszystkich fanów uniwersum Warhammera 40k gry karcianej oraz „Castle Ravenloft" - nowego potencjalnego hitu ze stajni Wizards of the Coast.

W publicystyce Ezechiel postara się przybliżyć Wam sposób, w jaki można rozpocząć swoją przygodę z grami wojennymi (podobno nie gryzą), w grach fabularnych ShadEnc kontynuował będzie swój cykl recenzji podręczników do Sciona, a Kadu oceni czy „Open Game Table The anthology of Roleplaying Game Blogs volume 1" stanowi dobrą alternatywę dla naszej rodzimej serii poradników "Graj z...".

Zapraszam do lektury!

Nr 38, Listopad 2010

Spis treści

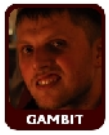
2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze

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

8 **Zamczysko (nie)bardzo straszne**
D&D Castle Ravenloft

14 **Wspólne strzelanie do genokradów**
Space Hulk: Anioł Śmierci

18 **Jak zacząć wojnę?**
Wprowadzenie do gier wojennych

23 **Kup pan Indie, albo Europę**
Imperial 2030


27 **Paintball w postapokaliptycznej scenerii**
Day of Fallout 2012

29 **Zdobądź ośmiotysięcznik przy herbacie**
K2

33 **Zaginione miasta na kamiennym szlaku**
Keltis

36 **Spadkobierca HEXa**
51. Stan

33 **Rekonstrukcja z popiołów**
51. Stan

44 **O krok od boskości**
Scion: Demigod

47 **Blogi, podziemia i smoki**
Open Game Table

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

Aktualności

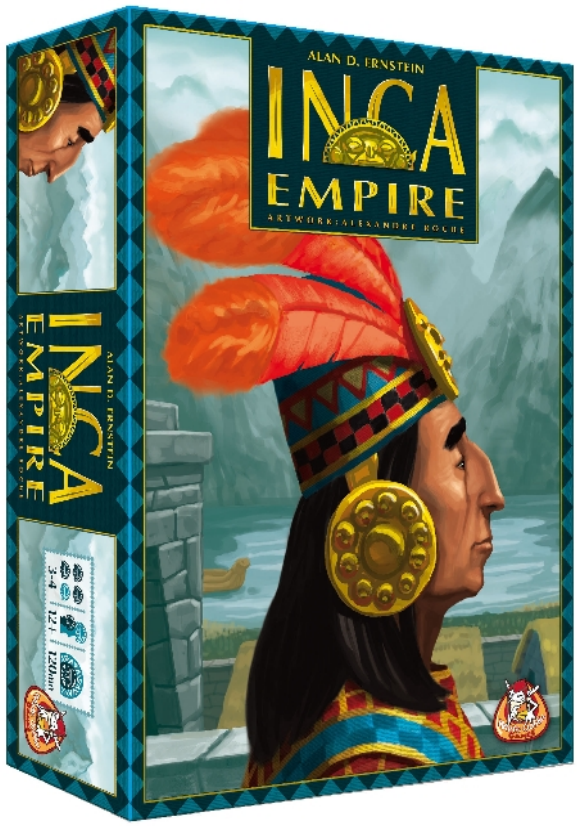
O targach Spiel 2010 w Essen raz jeszcze

Niedawno opublikowaliśmy specjalny numer naszego magazynu, w całości poświęcony październikowym targom gier SPIEL, które, jak co roku, odbyły się w Essen w Niemczech. Jeżeli jeszcze tego nie zrobiliście – gorąco zachęcamy do pobrania i przeczytania. Maciek 'kapustka' Kasprzyk lekkim piórem zaprezentował tam obszerną relację z kolejnych dni targów, pierwsze wrażenia z rozgrywek w rozmaite nowości, jak również rozmowy z autorami planszówek. Znajdziecie tam garść informacji na temat wielu tytułów, które miały swoją premierę na SPIEL 2010.

Dzisiejsza porcja aktualności również poświęcona jest essenowym nowościom. Prezentujemy tu podstawowe informacje na temat gier, o których nie wspomniał Maciek, a które są już dostępne w sprzedaży.

Inca Empire

To interesująca gra strategiczna przeznaczona dla trzech lub czterech graczy. Uczestnicy rozgrywki wspólnie starają się zadbać o rozwój państwa Inków, podbijając nowe regiony, budując drogi, osady i świątynie. Każdy z graczy jest prefektem jednego z regionów, zaś cel rywalizacji to uznanie w oczach Sapa Inca – boskiego władcy imperium. Gra zawiera sporo interesujących mechanizmów - gracze współtworzą państwo, wspólnie korzystając z dóbr stworzonych przez poszczególnych uczestników rywalizacji. Dużo tu interakcji i wspierania jednych współgraczy kosztem drugich. Czas rozgrywki w Inca Empire oscyluje w granicach 90 minut. Recenzja na łamach Rebel Timesa już niebawem.

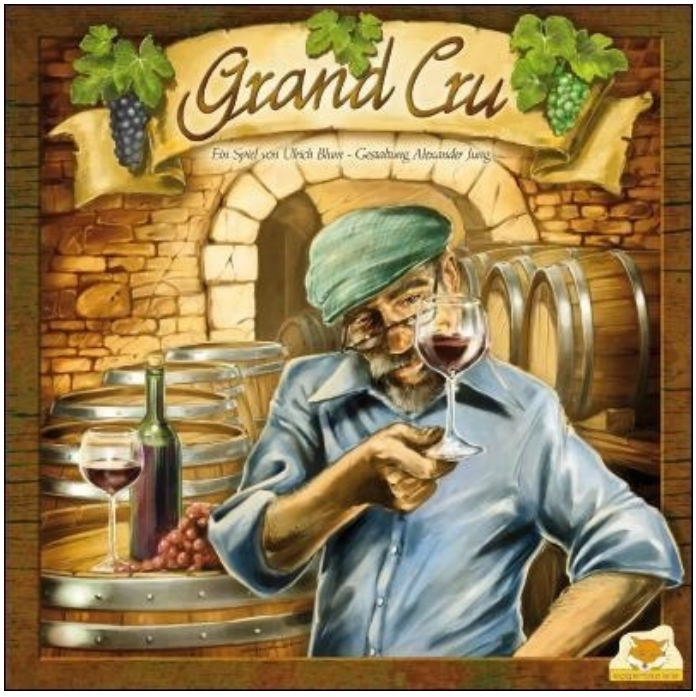


Vinhos

Obserwujemy ostatnimi czasy wysyp gier planszowych, których tematyka oscyluje wokół produkcji wina. Pisaliśmy już na temat Toscany, inną propozycją z winem w tle jest Vinhos, złożona gra ekonomiczna o winiarstwie w Portugalii. Uczestnicy rozgrywki wcielają się w producentów wysokiej jakości win, którzy na przestrzeni sześciu lat starają się jak najlepiej poprowadzić swoją firmę. Nabywanie posiadłości w różnych regionach kraju, kupowanie winnic, budowa winiarni, zatrudnianie fachowców, którzy pomogą zadbać o jakość naszych produktów, konsekwentne budowanie renomy, wreszcie sprzedaż produktów i pozyskanie środków na dalszy rozwój swojej działalności – wszystko to (i jeszcze więcej) składa się na elementy Vinhos. Gra przeznaczona jest dla 2 do 4 osób w wieku od 12 lat. Czas rozgrywki wynosi około 120-150 minut.

Grand Cru

Kolejna „winna" planszówka, w której wcielamy się w ambitnych producentów szlachetnego trunku. Gracze dysponują idealnym miejscem do tego, by stworzyć znakomite wino i prężnie działającą winnicę. Aby nasz interes rozkwitł, potrzebne są jednak inwestycje, a pieniądze na nie zdobyć można tylko w jeden sposób: biorąc pożyczkę z lokalnego banku. Gra wymaga rozważnego wydawania posiadanych środków, aby nasza winnica okazała się najbardziej dochodowa. Rozgrywka kończy się w chwili, gdy pierwszy z graczy spłaci swój kredyt. Wówczas gracz, który najlepiej rozwinął swoją firmę uznawany jest za zwycięzcę. Gra przeznaczona jest dla 2 do 5 osób w wieku od 12 lat. Czas rozgrywki wynosi około 90 minut.

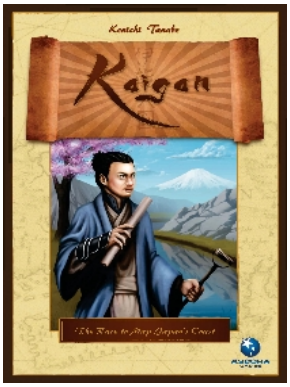


Expedition Sumatra

Expedition Sumatra to barwna, familijna planszówka opowiadająca o podróży zespołu myśliwych przez gęstą dżunglę na tytułowej, indonezyjskiej wyspie. Cel wyprawy to schwytanie okazów różnych gatunków zagrożonych wyginięciem zwierząt.

Robimy to na zlecenie ogrodów zoologicznych, bądź ulegając pokusie wysokich cen czarnego rynku. Przemieszczając po planszy specjalne płytki ścieżek, staramy się schwytać do naszych samochodów rzadkie zwierzęta, a następnie załadować je na swój statek. Zwycięża osoba, która zgromadzi najwięcej punktów, m.in. za złapane zwierzęta i wypełnione zlecenia. Gra przeznaczona jest dla 2 do 4 osób w wieku od 8 lat. Rozgrywka trwa od dwóch do trzech kwadransów.

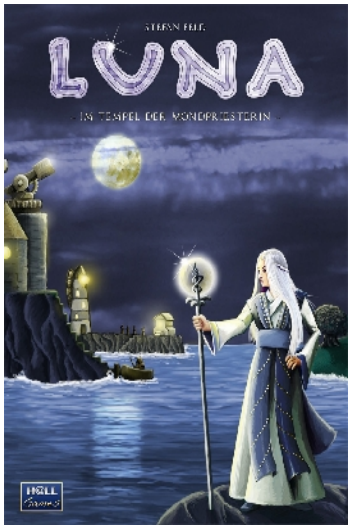
Kaigan



Kaigan to gra o Japonii, podróżach badawczych i tworzeniu map przez XIX wiecznych kartografów. Każdy z graczy kontroluje grupę badaczy, którzy podstawili przed sobą ambitny cel sporządzenia dokładnych map wybrzeża Japonii. Kluczowe na drodze do zwycięstwa są punkty honoru, które otrzymujemy, wysyłając naszych badaczy w kolejne regiony wybrzeża, celem opracowania kolejnego fragmentu mapy. Atutem gry jest niebanalna tematyka ubrana w bardzo ciekawą i oryginalną mechanikę rozgrywki. W Kaigan grać może 3 lub 4 osoby w wieku od 12 lat. Czas rozgrywki wykosi około 90 minut.

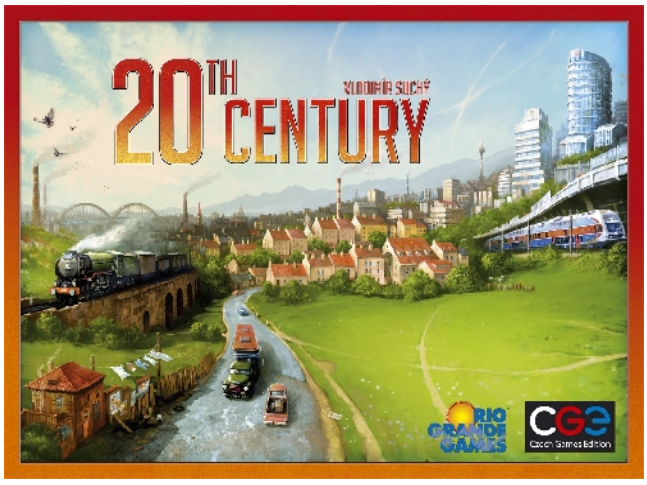
Luna

Akcja tej gry toczy się na świątynnej wyspie, gdzie tytułowa Luna, Kapłanka Księżyca, odprawia swoje nabożeństwa w asyście oddanych nowicjuszy zakonnych. Zbliża się koniec regencji kapłanki, która ma prawo dać jednemu z zakonów przywilej wybrania następczyni. Każdy z uczestników rozgrywki staje na czele jednego z zakonów starających się zyskać przychylność Luny. W tym celu przemieszcza swoich nowicjuszy zakonnych po siedmiu wyspach otaczających wyspę świątynną, gromadząc punkty, biorąc udział w nabożeństwach Kapłanki, wznosząc kapliczki i wykonując rozmaite prace na rzecz świątyni. Gra przeznaczona jest dla 1 do 4 osób w wieku od 12 lat. Czas gry oscyluje w granicach 90 minut.

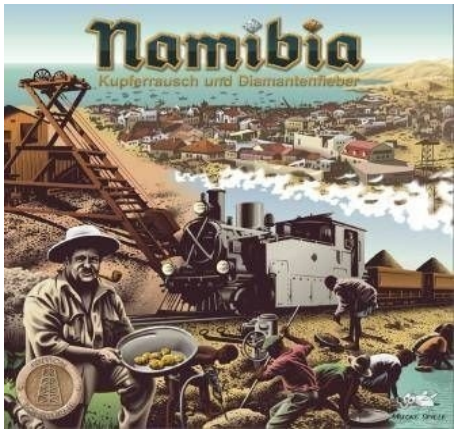


20th Century

Wśród nowości CGE pojawiła się ciekawa gra ekonomiczna o tytule 20th Century, w której gracze prowadzą swoje kraje przez dwudziesty wiek, usiłując rozwinąć ich gospodarkę. Ważnym elementem na drodze do poprawy standardu życia mieszkańców jest tu dbanie o środowisko i oddalanie od siebie widma ekologicznej katastrofy. Zwycięży gracz, którego decyzje nadadzą jego krajowi wysoki standard życia obywateli, dobrą kondycję finansową, a przy tym zdrowe środowisko. Wszystkie te czynniki brane są pod uwagę przy ustalaniu ostatecznej punktacji. Gra przeznaczona jest dla 3 do 5 osób w wieku od 13 lat. Czas rozgrywki to około 120 minut.



Namibia



Ta planszówka przeniesie uczestników w XIX wiek do tytułowej Namibii, gdzie ambitni przedsiębiorcy postanowili zbić fortunę na miejscowych złożach złota, srebra, miedzi i diamentów.

Na mocy wydanych przez rząd kolonialny koncesji, każdy z graczy stara się zbudować kompletną infrastrukturę, niezbędną do wydobycia surowców i transportu ich na wybrzeże. Prawdziwym wyzwaniem są tutaj ograniczenia rządu i państwowi urzędnicy, którzy kontrolują dostęp do portów. Często skutecznym środkiem do tego, aby swoje towary sprzedać z najlepszym zyskiem są łapówki, trzeba jednak uważać, gdyż spadek naszej reputacji odbija się negatywnie na ostatecznym wyniku rozgrywki. Celem gry jest oczywiście zgromadzenie jak największego majątku i jak najlepszej reputacji na rynku. W Namibię grać mogą 3 lub 4 osoby w wieku od 12 lat. Czas rozgrywki wynosi około 120 minut.

Dungeons&Dragons Castle Ravenloft BoardGame

Zamczysko (nie)bardzo straszne

Nazwa i logo Dungeons&Dragons znane są każdemu fanowi gier fabularnych. To gra RPG o największych tradycjach, długiej historii i do dziś nie słabnącej popularności. Można Dungeons&Dragons lubić lub nie, ale każdy przyzna, że bez niej nie da się opowiedzieć o historii gier fabularnych i najważniejszych na świecie, współczesnych filarach erpegowego biznesu. Na przestrzeni ostatnich dekad, w popularne „DeDeki" grały kolejne pokolenia graczy, sama gra zaś rozwijała się i wraz z kolejnymi edycjami ulegała mniej lub bardziej radykalnym zmianom.

Dzisiaj Dungeons&Dragons to coś więcej niż jedna z wielu obecnych na rynku gier fabularnych. To znak rozpoznawczy szerokiej gamy produktów: bogatej kolekcji podręczników do gry, akcesoriów w postaci figurek, map i makiet, gier planszowych, karcianych i komputerowych, książek, filmów i komiksów. Produkty te łączy jedno: fascynująca przygoda z udziałem niezwykłych bohaterów, całość ubrana w barwne, pełne magii i niezwykłych stworzeń szaty fantasy. Do tego bogatego grona różnorodnych produktów ozdobionych logo Dungeons&Dragons należy także wydana niedawno gra planszowa Castle Ravenloft, przedmiot niniejszej recenzji.

Garść wyjaśnień na początek

Castle Ravenloft to przygodowa gra planszowa, w której gracze tworzą drużynę bohaterów, wspólnie stawiających czoła groźnym potworom i innym niebezpieczeństwom w ponurym kompleksie podziemnych korytarzy tytułowego zamczyska. Gra oczywiście nawiązuje w wielu miejscach do erpega, z którym współdzieli charakterystyczne logo, aczkolwiek nie należy traktować jej jako suplement, czy proste wprowadzenie do gry fabularnej. Są oczywiste i bezpośrednie nawiązania fabularne do Ravenloftu - klasycznego świata D&D w klimatach gotyckiego horroru, są również nieprzypadkowe podobieństwa w mechanice i użytej terminologii. Reguły dotyczące mocy bohaterów i walki z potworami w Castle Ravenloft są podobne do rozwiązań zastosowanych w najnowszej edycji D&D, tyle że wszystko uproszczono jak tylko się dało. Do tego wprowadzono mechanizmy, które czynią Castle Ravenloft grą kooperacyjną: żaden z uczestników rozgrywki nie wciela się tutaj w Pana Podziemi / Mistrza Gry. Wszyscy stanowią dążącą do wspólnego celu drużynę, zaś mechanika gry opisuje zachowanie wszystkich napotkanych wrogów, działanie pułapek i wszystkich innych wyzwań stających drużynie na drodze. Gracze D&D mogą więc Castle Ravenloft traktować jako lekki, planszowy odpowiednik, pozwalający szybko,

w oparciu o maksymalnie uproszczoną mechanikę rozegrać gotowymi bohaterami prostą, ale za każdym razem inną przygodę bez udziału Mistrza Podziemi. Dla osób, którym planszówki są bliższe od gier fabularnych, Castle Ravenloft to ładnie wydany „dungeon crawler" (czyli gra polegająca na eksplorowaniu podziemi i walce z napotkanymi po drodze potworami), przywodzący na myśl takie tytuły jak Descent, Warhammer Quest, Hybrid lub Claustrophobia, ale mający cechy, które znacząco różnią go od każdego z tych tytułów. Te cechy to: w pełni kooperacyjna rozgrywka (oraz możliwość gry jednoosobowej), modularna plansza generowana losowo podczas trwania gry oraz – przede wszystkim, proste reguły, szybkie przygotowanie do gry i możliwość rozegrania całej przygody w przeciągu godziny. W oparciu o takie założenia stworzono Castle Ravenloft, grę która ma być pierwszym produktem serii planszówek Dungeons&Dragons działających na wspólnej mechanice (tzw D&D Adventure System Cooperative Game). Zamiast dodatków do gry, wydawca zamierza wydawać kolejne, podobne gry, które można będzie ze sobą łączyć. Każda z nich ubrana będzie w inną fabularną otoczkę oraz zawierała będzie inny zestaw bohaterów, potworów i scenariuszy. Posiadając dodatkowe zestawy i mieszając komponenty, uzyskamy bardziej urozmaicone i ciekawe rozgrywki. Takie są założenia wydawcy, nie wiem jak Wam, mi pomysł się podoba. Drugą grą serii po Castle Ravenloft ma być Wrath of Ashardalon. Produkt ten miał trafić na sklepowe półki jeszcze jesienią, ale premierę przesunięto na początek 2011 roku. Tyle na temat założeń i dalszych planów wydawcy. Zobaczmy jak prezentuje się sama gra.

Masywne pudło pełne skarbów

Pudełko z grą jest nieco większe od typowych, kwadratowych, takich jak mają na przykład Talisman czy Arkham Horror, ale znacznie mniejsze od wielkich pudełek najdroższych gier FFG, jak Descent czy Runewars. Wewnątrz znajdziemy ponad 40 plastikowych figurek prezentujących bohaterów graczy, potwory oraz bohaterów niezależnych (czyli czarne charaktery występujące w wybranych scenariuszach). Do tego pokaźny zestaw tekturowych płytek, z których układane będą podziemia, dwie setki kart i mnóstwo tekturowych znaczników różnego przeznaczenia. Warto dodać, że pudełko zawiera plastikowe przegródki, dzięki którym łatwiej zachować jest porządek. Pierwszy raz spotkałem się z grą, w której po wyciągnięciu tekturowych elementów z arkuszy, pozostałości nie należy wyrzucać do kosza, lecz umieścić pod wypraską. Dzięki temu zminimalizowana zostaje przestrzeń między wierzchem wypraski a wieczkiem pudełka, i elementy gry nie latają bezwładnie wewnątrz, nawet jeśli nasza gra narażona zostanie w transporcie na większe wstrząsy. Rozwiązanie pomysłowe i przede wszystkim skuteczne.

Figurki prezentują się bardzo dobrze. Oczywiście można znaleźć pewne wady, mniej udane wzory, przyczepić się do jakości plastiku itd., uważam jednak że byłoby to czepianie się na siłę. Castle Ravenloft to gra skazana na porównania do Descenta i jakość figurek w obydwu grach jest podobna. Wśród modeli z obydwu zestawów można znaleźć mniej i bardziej udane, na przykład Descent ma ładniejsze smoki i pająki, za to Castle Ravenloft ma o wiele ciekawszą figurkę golema i (przede wszystkim) zdecydowanie lepiej prezentujące się figurki bohaterów.

Elementy tekturowe są solidne i estetycznie wykonane. Początkowo razi trochę oszczędna szata graficzna płytek planszy; są dość jednolite i monotonne, nie grzeszą nadmiarem ozdobników. Okazuje się

jednak, że powstająca z nich podczas rozgrywki plątanina korytarzy prezentuje się całkiem efektownie. Jest czytelnie i bez pstrokacizny. Nieco gorzej sprawy mają się z kartami i znacznikami pułapek. Sporo na nich tekstu ubranego w oszczędną szatę graficzną. Ilustracji jest niewiele, a te co są nie grzeszą efektownością. Wiele można wybaczyć kartom, bowiem są bardzo funkcjonalne i czytelne, ale umieszczane na planszy znaczniki pułapek zwyczajnie szpecą arenę rozgrywki! Niestety umieszczanie na płytkach korytarzy kwadratowych tekturek z nadrukowanym tekstem opisującym działanie pułapki (bez żadnej ilustracji) nie wygląda dobrze.

Zestaw zawiera dwie książeczki, z których każda liczy 16 stron. Pierwsza zawiera zasady gry, druga zaś opisuje trzynaście scenariuszy, w oparciu o które toczyć będziemy rozgrywki. Instrukcja nie jest najmocniejszą stroną tej gry. Podstawowe zasady opisane są dobrze i świetnie zilustrowane przykładami, niestety jednak natrafimy na wiele niejednoznaczności i reguł, które można zinterpretować na różne sposoby. Biorąc pod uwagę, że zasady gry są w sumie bardzo proste, wydawca mógł zadbać o lepiej opracowaną instrukcję. Znacznie lepiej prezentują się scenariusze: przede wszystkim pozytywnie zaskoczyła mnie ich ilość i różnorodność. Pierwsza przygoda pozwala opanować mechanikę w rozgrywce jednoosobowej, w dalszej części zeszytu znajdziemy jeszcze jeden scenariusz do gry solo, pozostałe zaś przeznaczone są do gry w składzie od 2 do 5 osób. Różnią je cele do osiągnięcia, przeciwnicy do pokonania, startowy układ lokacji oraz rozmaite warunki specjalne. Scenariusze te z powodzeniem zapewnią materiał na wiele odmiennych rozgrywek.

Przebieg tury jest bardzo intuicyjny i po kwadransie rozgrywki wszyscy uczestnicy bez trudu opanowują zasady

Podsumowując: mimo kilku wspomnianych niedociągnięć, gra wydana jest świetnie. Wysoka jakość komponentów, bardzo fajne figurki, porządne pudełko z wypraską, oraz pokaźna porcja różnorodnych scenariuszy- wszystko to razem robi świetne pierwsze wrażenie, aż się chce zasiąść do rozgrywki.

Szybki wypad do lochów

Przygotowania do rozgrywki nie trwają długo. Wybieramy scenariusz i bohaterów, kładziemy płytkę startową i tasujemy odpowiednie stosy kart. Zwykle dochodzi do tego kilka prostych czynności opisanych w scenariuszu. Wybór bohatera składa się z dwóch etapów: najpierw wybieramy jedną z pięciu kart (i odpowiadającą jej figurkę), co określa jaką rasę i klasę prezentować będzie nasza postać. Następnie wybieramy dla tej postaci kilka z grona dostępnych jej kart mocy. Dzięki takiemu rozwiązaniu ci sami bohaterowie znacznie mogą się różnić w kolejnych grach, my zaś te same scenariusze możemy rozgrywać za każdym razem korzystając z innego repertuaru zdolności. Karty

mocy są sercem mechaniki, to z ich pomocą wykonujemy różne typy ataków, rzucamy zaklęcia, rozbrajamy pułapki, leczymy kompanów itp. Oprócz tego każdy z bohaterów ma krótką charakterystykę, która określa m.in. jego mobilność, zdolność klasową, trudność trafienia i maksymalną ilość obrażeń, którą może otrzymać.

Gdy mamy przygotowany scenariusz i gotową do wyprawy drużynę bohaterów, możemy rozpocząć rozgrywkę. Każdy z uczestników wykonuje w swojej turze kilka prostych czynności w ustalonym porządku. Możemy m.in. wykonać ruch naszego bohatera i zaatakować przeciwnika przy użyciu jednej z dostępnych nam mocy. Często podczas tury losowana jest kolejna płytka podziemi i dokładana w odpowiedni sposób do już powstałej planszy. Czynności tej towarzyszy pojawienie się kolejnego przeciwnika. Niekiedy również gracz ma obowiązek pociągnąć kartę spotkania i zastosować się do zawartych na niej instrukcji. Zazwyczaj są to pułapki lub jakieś specjalne efekty utrudniające naszym bohaterom życie, zdarzają się również karty pozytywne w skutkach. Potwory działają według prostych, przewidywalnych algorytmów (opisanych na ich kartach), gracz który wprowadził danego przeciwnika do gry (ma przed sobą jego kartę), na koniec swojej tury musi wykonać ruch i (lub) atak potwora według zasad opisanych na jego karcie.

W Castle Ravenloft zabrakło mi trudnych wyborów i łamania głowy nad szukaniem najlepszej taktyki

Przebieg tury jest bardzo intuicyjny i po kwadransie rozgrywki wszyscy uczestnicy bez trudu opanowują zasady. Reguły są proste, ale bardzo fajnie pomyślane. Gra dobrze się skaluje, proporcjonalnie do ilości bohaterów w akcji, pojawia się więcej przeciwników i innych wyzwań. Mechanika wymusza na postaciach szybkie parcie do przodu, w kierunku celu wyprawy, bowiem pasywna postawa owocuje większą

ilością kart spotkań, a co za tym idzie rozmaitych przeszkód.

Ataki (czy to w wykonaniu bohaterów, czy też potworów) przeprowadza się w bardzo prosty sposób. Zależnie od użytej mocy dysponujemy pewnym modyfikatorem do testu. Modyfikator ten dodajemy do wyniku rzutu kostką dwudziestościenną. Jeżeli uzyskany wynik jest równy lub wyższy niż Klasa Pancerza przeciwnika, atak kończy się sukcesem i rywal otrzymuje obrażenia (ich ilość jest stała, zależna od użytej mocy). Nie ukrywam, że mechanizm ten przypadł mi do gustu o wiele bardziej niż to, co znamy z Descenta, a więc rzuty garścią kości, zliczanie symboli, aktywowanie dodatkowych bonusów i zliczanie łącznych obrażeń. Tu jest dużo prościej i na pewno szybciej, ale coś za coś – na pewno Castle Ravenloft daje mniej taktycznych opcji na polu walki.

Pokonywanie potworów owocuje po pierwsze zdobywaniem skarbów (dających pewne przywileje przedmiotów lub innych pozytywnych efektów) po drugie zaś gromadzeniem Punktów Doświadczenia. Castle Ravenloft to gra z założenia szybka, nie ma więc mowy o długofalowym rozwijaniu naszych postaci. Co więc nam z doświadczenia? Można je wykorzystywać na dwa sposoby: po pierwsze zapas punktów doświadczenia pozwala na negowanie kart spotkań, po drugie zaś niekiedy bohater ma możliwość awansowania na drugi poziom doświadczenia (obrazuje to odwrócenie jego karty na drugą stronę, na której widnieje charakterystyka naszego herosa o lepszych statystykach). Możliwość rozwoju bohatera, mimo iż w tym przypadku szczątkowa, stanowi całkiem sympatyczne urozmaicenie rozgrywki.

Co zrobić aby wygrać? To oczywiście zależy od scenariusza, zwykle chodzi o to by odnaleźć określoną lokację, pokonać przeciwnika, zdobyć artefakt itp. Jak zatem można przegrać? Tu jest mała niespodzianka, bowiem drużyna przegrywa natychmiast, gdy chociaż jeden z bohaterów zginie. Cała drużyna musi więc dbać o siebie nawzajem, w przemyślany sposób aktywować moce leczące oraz osłaniać najbardziej zagrożonych kompanów. Gdy na początku swojej tury bohater ma utracone wszystkie punkty życia, wykorzystuje specjalny żeton obrazujący „przypływ sił", co sprawia że natychmiast odzyskuje kilka punktów. Problem polega na tym, że na całą drużynę podczas przygody przypadają jedynie dwa takie żetony. Po ich utracie, widmo przegranej partii wisi na włosku.

Czy to działa?

Mechanika gry jest pomysłowa, szybka i prosta. Pomysłowa, bowiem bez zarzutu działa mechanizm aktywowania pułapek i przemieszczania się potworów, a cała gra bardzo dobrze się skaluje. Szybka, bowiem możliwość rozegrania scenariusza w ciągu godziny jest faktem, a nie marketingowym hasłem. Prosta, bowiem reguły opanowujemy błyskawicznie, a przeprowadzanie testów nie wymaga żadnych dodatkowych obliczeń (prócz dodania dwóch liczb i porównania ich z trzecią). Pozytywne wrażenie potęguje fakt, że gra jest świetnie wydana. Czy zatem mamy tu do czynienia z produktem genialnym? Z pewnością nie. Gra działa bardzo fajnie, ale co dla jednych jest atutem, dla innych będzie wadą, a mam tu na myśli przede wszystkim wspomnianą prostotę reguł. W Castle Ravenloft zabrakło mi trudnych wyborów, łamania głowy nad szukaniem najlepszej taktyki, przemyślanej współpracy bohaterów w konfrontacji z hordą potworów. Nie zawsze wybory są oczywiste, czasami trzeba się chwilę zastanowić, jaka akcja będzie w danym momencie optymalna, niemniej gra nie jest pod tym względem przesadnie wymagająca. Jest za łatwa, optymalnie wykorzystując moce, jakimi dysponują nasi bohaterowie, bez trudu i większych strat ukończymy kolejne scenariusze, jeżeli tylko rzuty na kostkach nie będą wyjątkowo pechowe. Na szczęście stopień trudności można regulować ilością dostępnych drużynie żetonów, dających wspomniany przypływ sił, ale i tak jest za łatwo, skoro nawet bez tych żetonów początkujący gracze są w stanie ukończyć przygodę. Gdyby wyzwania były większe, z pewnością inny byłby poziom satysfakcji po odniesieniu sukcesu.

Wady te oczywiście nie zmieniają faktu, że Castle Ravenloft stanowi ciekawą alternatywę, dla bardziej

złożonego Descenta, który skazuje nas na rozgrywkę wielogodzinną. Ja nie jestem w stanie wskazać wyższości jednej gry nad drugą. Polubiłem obie, każdą za coś innego.

Plusy:

- Prosta mechanika
- Znakomite wydanie
- Spory zestaw scenariuszy
- Nieograniczone możliwości rozbudowy
- Szybki setup i dynamiczny przebieg gry
- Dobre skalowanie

Minusy:

- Prosta mechanika
- Za mało taktycznego planowania
- Przesadnie oszczędna szata graficzna, zwłaszcza kart i znaczników pułapek
- Spora ilość komponentów używanych tylko w pojedynczych scenariuszach

Czas gry: 60-90 minut; Liczba graczy: 1-5

Wiek graczy: od 12 lat; Cena: 229,95 zł

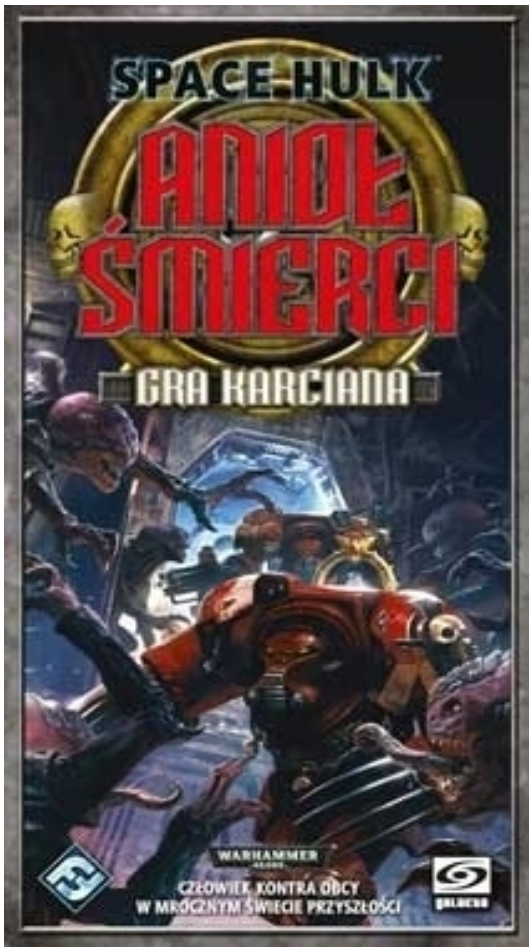
Dla kogo (nie) jest ta gra?

Muszę tutaj wspomnieć o czymś, co pisałem także przy okazji recenzowania Descenta. Castle Ravenloft to gra, która może wam dostarczyć sporo satysfakcji i wielu przyjemnych rozgrywek. Ważne jest jednak by nie oczekiwać od tego produktu czegoś, czym nie jest i nigdy nie miał być. To prosta gra o walce z potworami w podziemiach. Jeżeli oczekujecie niebanalnej fabuły, mrożącej krew w żyłach opowieści i niezwykłych zwrotów akcji – ta gra nie jest dla was. Jeżeli jesteście fanami Ravenloftu i chcecie doświadczyć podczas rozgrywki przede wszystkim niezwykłego klimatu gotyckiego horroru – ta gra nie jest dla was. Jeżeli jesteście fanami fabularnej Dungeons&Dragons i liczycie na tą samą złożoność i mnogość opcji, tyle że w innym wydaniu – ta gra nie jest dla was.

CastleRavenloft to gra, która bardzo przypadła mi do gustu. Ładne wydanie, proste i miodne zasady, kilka niedociągnięć z którymi można sobie poradzić. Szybki setup i krótki czas gry oraz spory repertuar odmiennych scenariuszy. To sprawia, że do Castle Ravenloft łatwiej jest mi regularnie wracać niż do Descenta (z całą sympatią dla obydwu tytułów). Dodatkowo cieszy ogromny potencjał, jaki drzemie w nieograniczonych możliwościach rozbudowy tej gry. Wierzę, że wydawca potencjał ten w pełni wykorzysta.

Space Hulk: Anioł Śmierci

Wspólne strzelanie do genokradów



W czerwcowym numerze Rebel Timesa prezentowałem Wam historię gry Space Hulk – kultowej planszówki, która stworzona została dwie dekady temu. Wspominałem wówczas o nadchodzącej premierze gry karcianej Space Hulk: Anioł Śmierci, która jak nietrudno wywnioskować po tytule, nawiązuje do legendarnej planszówki. Obie gry podejmują tą samą tematykę desperackiej misji Kosmicznych Marines na pokładzie kosmicznego wraku, w którego ciasnych korytarzach czają się niezliczone zastępy śmiertelnie niebezpiecznych Genokradów. Całość oczywiście dzieje się w fantastycznym uniwersum Warhammera 40000, znanym także z wielu innych gier bitewnych, planszowych, fabularnych, jak i komputerowych.

Można powiedzieć, że prócz identycznej fabuły niewiele Space Hulka i Anioła Śmierci łączy. Space Hulk to planszówka dla dwóch osób, w której jedna kontroluje grupę Kosmicznych Marines, druga zaś genokrady. Anioł Śmierci ujmuje temat zupełnie inaczej, jako kooperacyjna gra karciana, w której wszyscy gracze (od 1 do 6) kontrolują Kosmicznych Marines, zaś nadciągające zastępy genokradów sterowane są przez reguły gry. Zobaczmy zatem jak wygląda i działa najnowsza produkcja Coreya Konieczki i czy chociaż w pewnym stopniu oddaje niepowtarzalny klimat, który znamy z pierwowzoru.

Elementy gry

W solidnie wykonanym, ale niewielkim pudełku znajdziemy 128 kart, 18 tekturowych żetonów, instrukcję i nietypową kostkę sześciościenną. Całość prezentuje się bardzo dobrze, elementy są trwałe i miłe dla oka. Grafiki na kartach zrobiły na mnie pozytywne wrażenie. Oglądając je w przedpremierowych zapowiedziach miałem mieszane odczucia, wydawało mi się że gra będzie trochę zbyt „kolorowa i cukierkowa”, co nie najlepiej koresponduje z ciężkim klimatem planszowego pierwowzoru. Obawy poszły jednak w odstawkę w chwili, gdy karty znalazły się w moim ręku. Wyglądają bardzo fajnie, dobrze oddają klimat gry, a do tego są funkcjonalne – wszystkie oznaczenia są czytelne i rozmieszczone w przemyślany sposób. Wśród ilustracji zdarzają się lepsze i gorsze, wiele z nich pochodzi z ostatniej i dwóch wcześniejszych edycji planszowego Space Hulka.

Graficznie gra wyraźnie i konsekwentnie nawiązuje do ostatniej, trzeciej edycji planszówki: ilustracje Kosmicznych Marines powstały w oparciu o tamtejsze wzory figurek, oprócz tego karty wykorzystują także całą masę innych graficznych elementów z wydanej rok temu, limitowanej edycji Space Hulka. Nie jest to oczywiście zarzut, wręcz przeciwnie – fani gry od razu poczują jej klimat, zaś osoby nie znające planszowego pierwowzoru dostają karciankę, która po prostu świetnie się prezentuje.

Mechanika

W grze występuje dwunastu Kosmicznych Marines podzielonych na sześć dwuosobowych zespołów. Każdy z graczy kontroluje jeden z takich zespołów, niekiedy dwa lub nawet trzy (przy mniejszej ilości uczestników). Grupę biorących udział w misji marines reprezentują ich karty ułożone w szyku (jedna pod drugą). Korytarze kosmicznego wraku są ciasne dla potężnych pancerzy Terminatorów, dlatego muszą oni poruszać się jeden za drugim.

Celem misji jest przejście przez kilka pomieszczeń i wykonanie zadania opisanego w ostatnim z nich. To, jakiego typu pomieszczenia będziemy kolejno odwiedzać jest inne w poszczególnych rozgrywkach, bowiem stos reprezentujących je kart tworzony jest losowo na początku gry. W każdym pomieszczeniu znajduje się kilka kart terenu (które umieszcza się na odpowiednich pozycjach na lewo i na prawo od szyku). Karty terenu mają rozmaite właściwości, z których niekiedy można umiejętnie skorzystać z pozytywnym skutkiem dla przebiegu misji. Najważniejszą jednak ich cechą jest to, że stanowią miejsca, z których wychodzą kolejne genokrady, a ich celem jest jedno: dopaść i rozszarpać na strzępy wszystkich marines, powstrzymując ich tym samym przed wykonaniem zadania.

Anioł Śmieci temat eksploracji kolejnych kosmicznego wraku ujmuje w dość abstrakcyjny sposób, co z pewnością nie każdemu przypadnie do gustu. Nie budujemy tu planu statku wzorem karciano-planszowego Dungeoneera, przyjmuje się że cały oddział wspólnie odwiedza kolejne lokacje. W walce z genokradami ważne są jedynie pozycje szyku, na których pozycjach i w jakich ilościach znajdują się roje genokradów (również reprezentowane przez karty) oraz to, w którą stronę odwrócony jest każdy z marines (karty z obu stron zawierają odpowiednie oznaczenia, by łatwo było określić w którą stronę zwrócony jest każdy z żołnierzy).

Każda tura rozgrywki rozpoczyna się od wydania rozkazów poszczególnym zespołom (poprzez zagrywanie przeznaczonych do tego celu kart). Wszyscy gracze czynią to jednocześnie, a dostępne są trzy rodzaje rozkazów: ruch/aktywacja, atak i wsparcie. Obowiązuje tu zasada, w świetle której nie można zespołowi wydać tego samego rozkazu dwa razy z rzędu. Tak więc w każdej turze (prócz pierwszej) mamy do wyboru jedynie dwa z trzech rozkazów.

Reguły wykonywania każdego z rozkazów są bardzo proste: ruch/aktywacja pozwala każdemu z członków zespołu odwrócić się, przemieścić o jedną pozycję w szyku i aktywować jedną z kart terenu (czyli zastosować się do zawartych na niej instrukcji). Atak to oczywiście szansa wyeliminowania jednego lub kilku genokradów ze znajdującego się przed nami roju (ewentualnie przed jednym z kompanów w szyku o ile pozwala na to zasięg naszej broni). Rozkaz wsparcia umożliwia umieszczenie na dowolnym z kompanów żetonu wsparcia, dzięki któremu łatwiej mu będzie atakować i (lub) bronić się.

Wykonywanie ataków polega na rzucie kostką – jeżeli wypadnie na niej symbol czaszki, jeden z genokradów ginie – taka jest ogólna zasada, od której mamy kilka odstępstw, bowiem nasi Marines dysponują różnymi rodzajami uzbrojenia (wszystkie wyjątki od zasad w klarowny sposób wyjaśniają reguły na zagrywanych przez nas kartach rozkazów odnoszących się do poszczególnych zespołów, a niekiedy do konkretnych marines).

Gdy już każdy z graczy wykona rozkazy, przychodzi kolej na zastępy genokradów (o ile jakieś pozostały przy życiu). Każdy marine, który ma wroga bezpośrednio przed sobą (lub za sobą) musi wykonać rzut kostką. Aby przeżyć, trzeba wyrzucić więcej, niż jest genokradów w atakującym nas roju (na ściankach kostki, prócz symboli trafienia widnieją cyfry od 0 do 5). Jeżeli nam się nie uda – marine ginie. Jak więc widać, w walce z genokradami łatwo o szybką śmierć, trzeba więc za wszelką cenę zorganizować działania grupy tak, by nie dopuścić licznego roju do któregokolwiek z marines, a jeżeli nie da się tego uniknąć – wesprzeć jego obronę. Rzuty kostką jak wszyscy wiemy są trudne do przewidzenia i trzeba podejmować działania, by zminimalizować szansę na to, by pechowy rzut pokrzyżował nasze plany. Temu właśnie służą wspomniane wcześniej żetony wsparcia – jak się szybko przekonujemy, bardzo ważny element podczas rozgrywki. Każdy z marines może mieć tych żetonów w zasadzie dowolną ilość (ogranicza nas jedynie liczba żetonów w zestawie), a wydanie każdego z nich pozwala na powtórzenie rzutu kostką – czy to podczas ataku, czy też podczas obrony. Warto więc wspierać się nawzajem, by nasi żołnierze posiadali ich jak najwięcej.

Gdy już genokrady przeprowadzą swoje ataki, ciągnięta jest jedna karta zdarzeń. Informuje nas ona o tym, w których miejscach pomieszczenia, oraz w jakich ilościach pojawiają się nowe genokrady, a także jakie ruchy wykonują obecne w pomieszczeniu roje (mogą zmieniać pozycje w szyku oraz flankować). Rozwiązano to w taki sposób, że im liczniejszy rój, tym bardziej mobilny, trzeba więc starać się by genokrady nie zdołały połączyć się w większe grupy. Karty zdarzeń zawierają też rozmaite dodatkowe efekty, niekiedy pomocne graczom, częściej utrudniające zadanie. Są dość różnorodne i fajnie urozmaicają rozgrywkę.

Niewątpliwym atutem gry jest jedyny w swoim rodzaju klimat [...] Pozostawia niedosyt nieregulowana skala trudności wyzwań i niedostateczna odmienność poszczególnych rozgrywek.

Po wejściu do każdego pomieszczenia (podobnie jak w pomieszczeniu startowym) tworzone są dwa stosy kart genokradów, jeden na lewo, drugi na prawo od szyku. To z tych stosów ciągnięte są kolejne karty genokradów podczas rozpatrywania karty zdarzenia na koniec tury. Gdy zabraknie kart w którymkolwiek z tych stosów, nasz oddział przedziera się do następnego pomieszczenia – aż do ostatniego, w którym opisane są warunki wymagane do odniesienia zwycięstwa.

Podsumowanie

Corey Konieczka po raz kolejny dowiódł że ma talent do tworzenia gier kooperacyjnych. Mechanika Anioła Śmierci jest ciekawa i działa bez zarzutu. Nieprzyjaciel napiera z obu stron i trzeba trochę pogłówkować, by optymalnie wykonać rozkazy, minimalizując ryzyko poniesienia strat w oddziale. Odmienne zdolności i uzbrojenie poszczególnych zespołów, sprawa że te same wyzwania w kolejnych rozgrywkach trzeba rozwiązywać na inne sposoby. Przebieg rozgrywki jest dynamiczny, sama gra zaś całkiem nieźle się skaluje. Sam fakt że można w nią zagrać zarówno samemu, jak i w sześć osób stanowi duży, nieczęsto spotykany przedział, co jest oczywiście zaletą produktu. Przy każdej ilości graczy wszystko funkcjonuje jak należy, chociaż nie ukrywam że najbardziej przypadły mi do gustu rozgrywki w liczniejszym gronie.

Niewątpliwym atutem gry jest jedyny w swoim rodzaju klimat. Desperacka misja garstki żołnierzy na pokładzie zniszczonego statku, w którym są niezliczone zastępy wrogów, misja w której nikt nie walczy o przetrwanie, liczy się tylko cel do zrealizowania. Rozgrywce towarzyszą nieco inne emocje, niż w przypadku planszowego pierwowzoru. Tutaj nie ma wrogów czających się za zakrętem, czy zamkniętymi drzwiami, nie ma tej niepewności i elementu zaskoczenia, więcej mamy natomiast bezpośredniej konfrontacji – zmasowanego ostrzału z bolterów we wroga którego mamy tuż przed sobą. Mniej zajmowania strategicznych pozycji (co było kluczowe w planszówce), więcej ciężkiego ostrzału.

Gdy, na długo przed premierą Anioła Śmierci usłyszałem o podstawowych założeniach jakie ma mieć ta gra, od razu przyszła mi na myśl inna, znakomita gra kooperacyjna – Ghost Stories. W gruncie rzeczy chodzi tam o to samo, tyle że bronimy wioski przed nacierającymi z wszystkich stron duchami. Podobny pomysł ubrany w inną historię i zupełnie inną stylistykę. Jak wypada Anioł Śmierci w konfrontacji ze znaną i cenioną Ghost Stories? Mechanicznie skłaniałbym się wskazać wyższość tej drugiej. Podejmując decyzje w Aniele Śmierci mamy zdecydowanie mniejszy repertuar możliwości do wyboru. Ghost Stories często serwuje nam niezłe łamigłówki i prawdziwe dylematy podczas poszukiwań najlepszej taktyki w walce z wrogiem. Anioł Śmierci nie jest w stanie pod tym względem konkurować – mając do wybrania jeden rozkaz z dwóch dostępnych, często nie ma się nad czym zastanawiać. Kluczowe jest za to optymalne wykorzystywanie specjalnych zdolności i oczywiście współpraca, ale to akurat cecha obydwu gier. Poza tym Ghost Stories jest grą znacznie trudniejszą, w dodatku wyposażoną w skuteczny mechanizm podkręcania poziomu trudności. Anioł Śmierci tego nie ma, nie jest grą trywialną, ale w moich rozgrywkach współczynnik zwycięstw początkujących graczy jest niepokojąco wysoki. Dla doskonale obeznanych w zdolnościach na kartach i rozmaitych trikach wyjadaczy może się okazać, że jest zbyt prosto. Czy zatem Anioł Śmierci przegrywa z Ghost Stories na całej linii? Otóż z całą pewnością nie. Przede wszystkim podczas rozgrywki w Anioła Śmierci o wiele więcej się dzieje. Nowe pomieszczenia, karty wydarzeń, nieprzewidywalne ruchy wroga – wszystko to sprawia, że nie doświadczymy tu monotonii która niekiedy wkradała się do rozgrywek Ghost Stories (gdzie konsekwentnie w prawie niezmiennych warunkach trzeba zniszczyć pokaźną talię duchów, nim dojdzie do finałowej konfrontacji). Poza tym fabuła i klimat Anioła Śmieci są zdecydowanie ciekawsze, przynajmniej dla mnie.Niestety losowy układ pomieszczeń i odmienne zdolności poszczególnych zespołów nie wystarczyły do tego, by gra miała duże replayability. Największym problemem jest niewielka ilość kart pomieszczeń, szczególnie tych które odwiedzamy na końcu (tylko trzy różne karty!). Przydałoby się także nieco więcej odmiennych kart ze zdolnością aktywacji, zwiększyłoby to bowiem wachlarz taktycznych możliwości w odwiedzanych pomieszczeniach.

Podsumowując: bardzo fajny, porządnie zrealizowany pomysł na mechanikę, świetny klimat i dobre skalowanie, to najważniejsze atuty. Pozostawia niedosyt nieregulowana skala trudności wyzwań i niedostateczna odmienność poszczególnych rozgrywek. Niedociągnięcia te mógłby zatrzeć dodatek, przede wzbogacający grono kart tworzących arenę walki. Czy taki dodatek powstanie, tego na dzień dzisiejszy nie wiemy. Bez rozszerzeń Anioł Śmierci jest produktem kompletnym i dobrze działającym, jednak przy częstych rozgrywkach szybko może się znudzić.

Plusy:

- Ciekawa, przemyślana mechanika
- Klimat (prawie) jak w planszowym Space Hulku
- Dobre skalowanie

Minusy:

- Nieskalowalny, trochę za niski poziom trudności
- Spora powtarzalność z powodu niewielkiej ilości kart pomieszczeń
- Dość abstrakcyjne ujęcie tematu eksploracji kosmicznego wraku

Czas gry: ok.30-60 minut; Liczba graczy: 1-6

Wiek graczy: od 13 lat; Cena: 79,95 zł

Wprowadzenie

do gier wojennych

Jak zacząć wojnę?

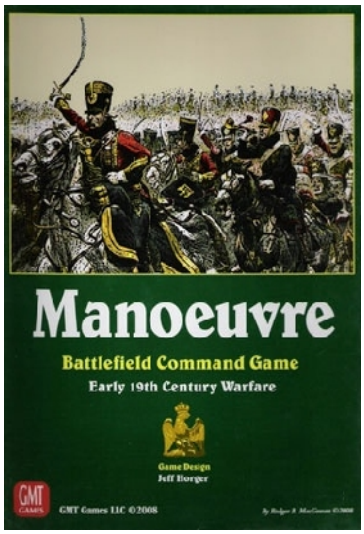
Nawet zatwardziały miłośnik planszówek czasami dochodzi do bariery. W zależności od osoby, problemem może być czas rozgrywki, cena lub wykonanie. Wiadomo, że im mniej problemów sprawia gra, tym częściej po nią sięgniemy.

Z takiego punktu widzenia, gry wojenne wyglądają jak antyteza zwykłych planszówek. Stosy brzydkich żetonów, skomplikowane instrukcje, kilkugodzinne rozgrywki – wszystko to zniechęca laików, przyzwyczajonych do prostoty i atrakcyjności planszówek cywilnych. Tymczasem gry wojenne, podobnie jak cały rynek planszówek, nieustannie ewoluują. W niniejszym artykule chciałbym przedstawić kilka brakujących ogniw – które mogą stanowić pomost pomiędzy gatunkami.

Dobre, a tanie (do 100 zł)

Jeśli pamiętacie początek lat dziewięćdziesiątych, być może zetknęliście się z grami wojennymi wydawnictwa Dragon. Być może graliście w **Arnhem, Kretę, Grunwald lub Bzurę**. Część pomysłów z tych gier została potem wykorzystana w grach wydawnictwa Taktyka i Strategia, w ramach kilku serii wydawniczych.

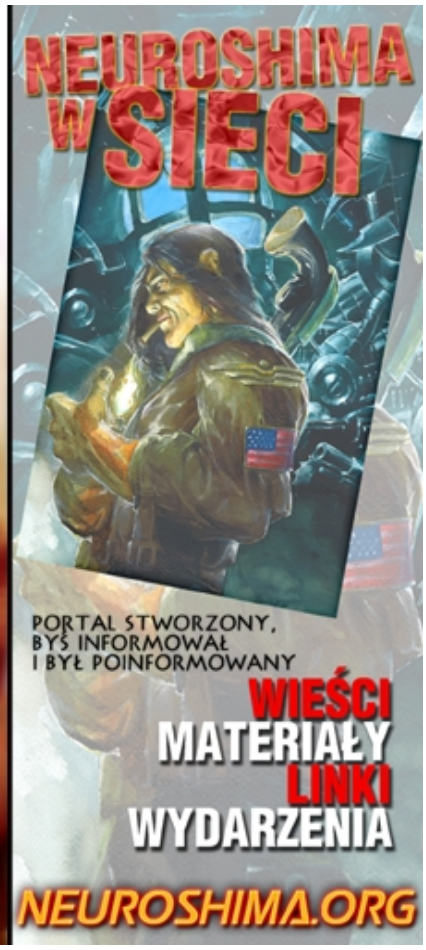
Początkującym odradzam gry systemu **W-39** (bitwy polskiego września), ze względu na kłopoty z przepisami i różnice w szansach obu stron. Jeśli macie okazję – warto rzucić okiem na archiwalną **Kretę 1941**, a potem przejść do bardziej zaawansowanych.



Ponieważ dość ciężko ją dostać, możecie też spróbować od systemu **WB-95** (**Normandia 1944, Ardeny 1944**). Ze względu na długi czas rozgrywki, wszystkie gry TiS w zasadzie wykraczają poza założenia artykułu. Wspominam o nich, ponieważ są wydane po polsku i można je dostać za stosunkowo niską cenę.

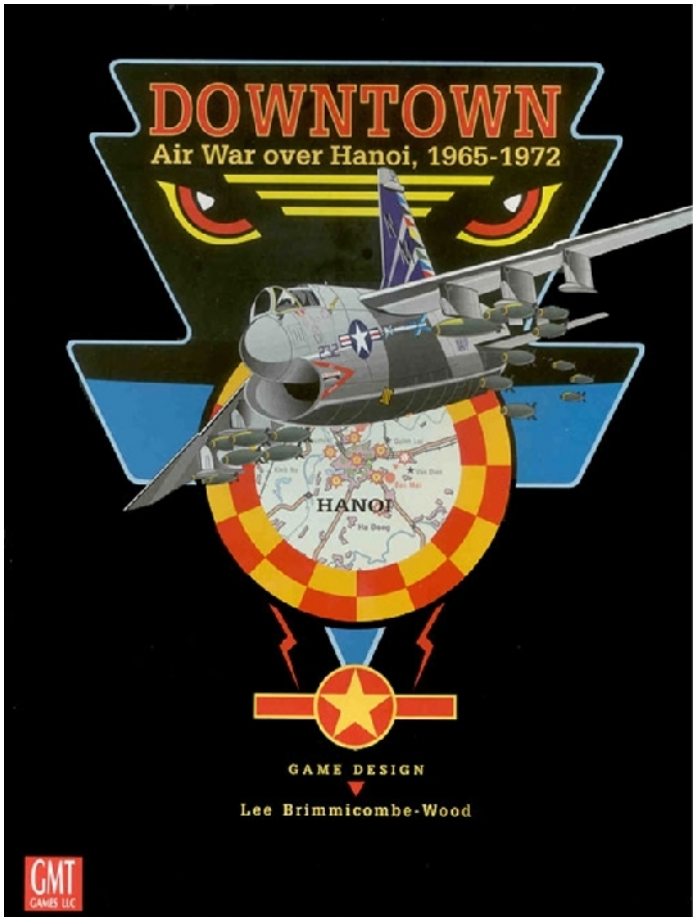
Nieco droższą alternatywą jest **Manoeuvre**, osadzone w epoce napoleońskiej. W przypadku tej gry dwie godziny spokojnie wystarczą na rozegranie całej partii. Skala rozgrywki (pojedyncze bitwy), w połączeniu z nastrojem gry (troszkę smaczków w rodzaju oddziału por. Sharpe'a) świetnie nadają się na początek hobby. Obecnie nakład gry się wyczerpał, ale planowany jest kolejny dodruk.

Miłośników eurogier może zainteresować **2 de Mayo**, które traktuje o powstaniu w Madrycie w 1808 roku. Jeśli nie przeszkadza Wam pewna umowność (są nawet drewniane kostki, ulubione przez miłośników gier cywilnych), to warto rzucić okiem na tę grę ze względu na krótki



czas rozgrywki i przewagę kombinowania nad losowością.

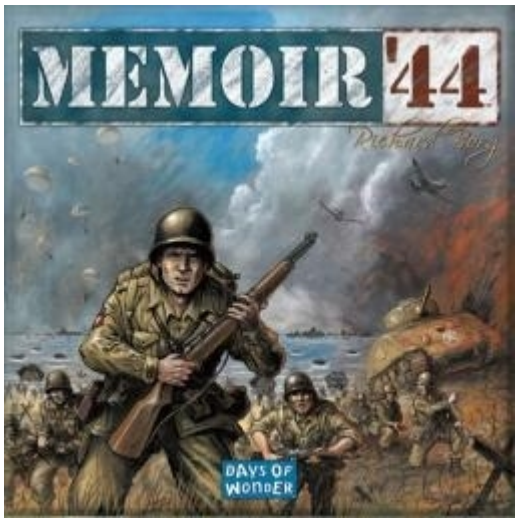
Co zrobić, gdy walki piechoty wydają się zbyt przyziemne? Wystarczy założyć cekiny, strzelić afro i wyskoczyć na krótki spacer do śródmieścia Hanoi. **Downtown** zawiera szereg scenariuszy treningowych, dzięki którym można stosunkowo łatwo poznać zasady rządzące kilkoma innymi grami lotniczymi. Najprostsze scenariusze trwają nie dłużej niż dwadzieścia minut, dopiero te najbardziej rozbudowane przekraczają granicę czterech godzin.



Waga kogucia (od 100 do 200 zł)

Jeśli tematyka lotnicza przypadła Wam do gustu, ale wolicie gry o mniejszym poziomie skomplikowania – rzućcie okiem na **Duel in the Dark.** Spośród kilku gier wymienionych w tym tekście, ta robi największe wrażenie. Małe samoloty, duża ilość gadżetów (mierniki paliwa, chmury, flary...) – wszystko to sprawia, że nastrój nocnego nalotu na Rzeszę jest aż nadto wyczuwalny. W porównaniu z poprzednimi grami, **Duel in the Dark** wyróżnią się prostotą zasad i efektownym wyglądem.

Lądowym odpowiednikiem mógłby być **Memoir '44** , bo charakterystyka gry (proste zasady i efektowna warstwa wizualna) wydaje się dość podobna, z tym, że gra dotyczy bitew lądowych na froncie Zachodnim po 1944 roku. Nie miałem zbyt wielkiego kontaktu z tą grą, bo zasady wydawały mi się zbyt proste i dające zbyt mało możliwości. Z drugiej strony – jeśli ktoś chce pobawić się plastikowymi czołgami z młodszym rodzeństwem (mniej więcej od 12 roku życia), to **M' 44** może być niezłym wyborem. Zdecydowanie bardziej godna polecenia wydaje mi się **Tide of Iron**, głównie ze względu na ciekawsze zasady i bardziej wiarygodny nastrój rozgrywki (czyt. trudniejsze zasady i bardziej zróżnicowane scenariusze).



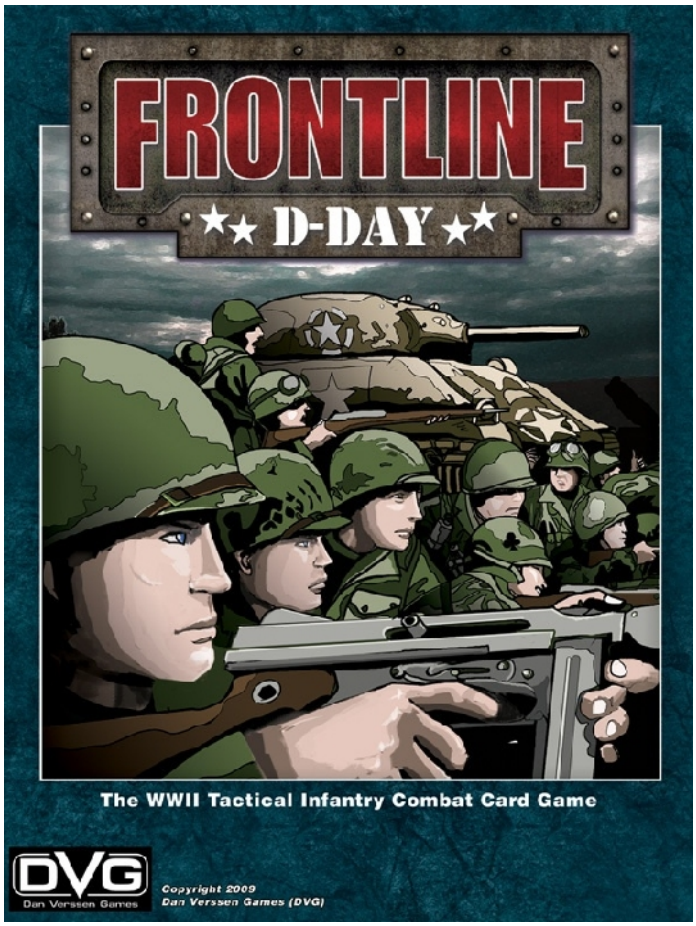
Jeżeli, tak jak ja, macie ochotę na bardziej złożone gry – możecie rozejrzeć się za grami z serii Fast Action Battle. Pierwsza odwzorowuje ofensywę w Ardenach (**FAB: The Bulge**), ta druga lądowanie na Sycylii (**FAB: Sicilly**). To już pełnokrwiste gry wojenne, z tym, że skondensowane do „ludzkich" rozmiarów. Mechanika obu gier oddaje większość historycznych elementów charakteryzujących oba konflikty, bez popadania w nadmierną drobiazgowość. Ceną za realizm jest większa ilość wyjątków w zasadach i stosunkowo długi czas rozgrywki (pełna kampania może zająć nawet osiem godzin).

Uczta dla stratega (od 200 zł)

Królem tej kategorii jest dla mnie **Conflict of Heroes,** ponownie opisujący walki lądowe w trakcie drugiej wojny. Cechą charakterystyczną gry jest spora liczba scenariuszy i skala gry. W przeciwieństwie do wymienionych dotychczas, tym razem starcia toczone są w skali małych oddziałów, gdzie postawa pojedynczego żołnierza może przesądzić o wyniku całego scenariusza. Spośród wydanych dwóch gier tej serii, najbardziej podoba mi się część druga (**Storms of Steel**), głównie ze względu na lepsze doszlifowanie zasad i polepszoną instrukcję. Wisienką na torcie może być to, że autorzy gry, we współpracy z polskimi fanami, wydali właśnie dodatek opisujący walki na terenie Polski we wrześniu 1939 roku (**Price of Honor).**

Tego atutu jest pozbawiony wielki konkurent **Conflict of Heroes,** seria **Combat Commander.** Chociaż różnice pomiędzy tymi dwoma systemami są znaczne, to za największą z nich uznaję poziom losowości. **Combat Commander,** ze względu mechanikę kart, jest mniej przewidywalny i bardziej zaskakujący. **Conflict of Heroes,** chociaż oczywiście uwzględnia zmienność kolei wojennych, skupia się raczej na solidnym planowaniu taktycznym. Jak widać literka „c" przynosi wydawcom powodzenie, bo również ta seria doczekała się serii dodatków.

Jeśli nie lubicie gier sponsorowanych przez tę literkę, możecie też rzucić okiem na **Panzer General** i **Frontline:D-Day**. Obie są bardzo przystępne, głównie dzięki prostym zasadom (**PG** odrobinę bardziej), obie mają też tryb jednoosobowy (w **Frontline** nieco lepszy). Spośród tych dwóch, polecam bardziej Frontline, bo mechanika lepiej pokazuje specyfikę walki piechoty w trakcie Drugiej Wojny Światowej.



Nadwaga

Istnieje kilka gier wojennych, które obecne są w środowisku graczy, ale nie do końca nadają się dla początkujących. Postaram się wymienić kilka z nich, na wypadek gdybyście chwycili bakcyla.

Godnym rozwinięciem **Downtown** i **Duel in the Dark** jest **Burning Blue**. Mechanika jest bardziej złożona i rozgrywka wymaga więcej czasu (partia trwa

nawet do ośmiu godzin), ale ilość detali i smaczków wystarczy dla każdego miłośnika Bitwy o Anglię. Innym tytułem, podobnej kategorii wagowej, jest **RAF: Lion vs. Eagle**. Obie te gry polecam, pod warunkiem, że mieliście już jakiś kontakt z tematem.

Dla miłośników pierwszej wojny światowej, interesujące są **Ścieżki chwały** (**Paths of Glory**), która otworzyła nowy rozdział w historii gier wojennych. Trzon mechaniki jest stosunkowo prosty, ale instrukcja obfituje w wyjątki, co w połączeniu z długim czasem rozgrywki sprawia, że początkujący powinni podchodzić do niej ostrożnie.

Jeśli **Ścieżki Chwały** otworzyły nową epoką, to polski **Tannenberg** stanowi ukoronowanie poprzedniej. W tym wypadku o jakości gry decydują świetne zasady zaopatrzenia i dowodzenia znakomicie oddające charakter bitwy.

Kryteria selekcji

Wszystkie gry przedstawione w artykule łączy kilka cech wspólnych:

Partia trwa nie więcej niż cztery godziny, nawet za pierwszym razem.

Opanowanie zasad nie zajmuje więcej niż dwadzieścia minut.

Gra opowiada o konflikcie historycznym, nie wymagając jednocześnie specjalistycznej wiedzy na temat jego przebiegu.

Suplementy diety

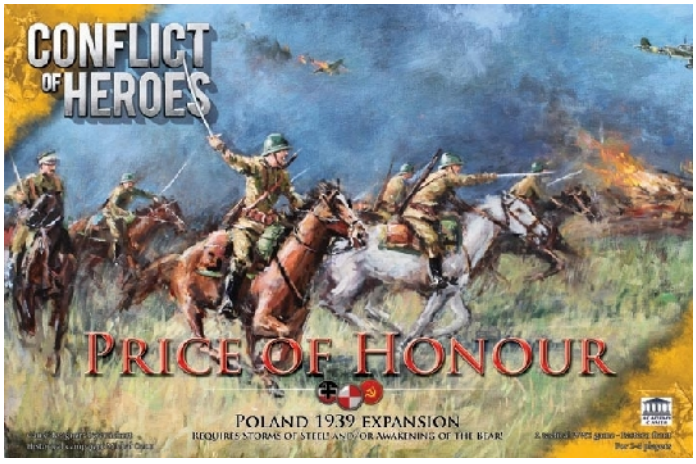
Na zakończenie tekstu pozwolę sobie podać kilka luźno powiązanych sugestii związanych z opanowywaniem zasad w grach wojennych. Mam nadzieję, że pozwoli to Wam w stosunkowo bezbolesny sposób poznać nowy wycinek hobby planszówkowego.

Pierwsze partie w daną grę warto rozegrać w towarzystwie bardziej doświadczonych graczy. Nawet jeśli nie znają oni tej konkretnej gry, to spora część mechanizmów lub chociaż terminologii jest wspólna dla wielu gier. Dobrą okazją do spotkania sympatycznych wojenników są konwenty tychże. W tym roku takie spotkania odbyły się m.in. w okolicach Warszawy, Łodzi i Lublina.

W trakcie nauki zasad nie warto skupiać się na zapamiętywaniu wyjątków. Dużo lepiej skoncentrować się na ogólnym przebiegu mechaniki. Sporą pomocą jest przeczytanie choćby jednej książki na temat danego konfliktu – bo dodatkowy kontekst sprawia, że łatwiej opanować zasady. Z tego samego powodu lekturę instrukcji warto zacząć od komentarzy historycznych (jeśli są).

Nie warto rzucać się od razu na głęboką wodę i zaczynać rozgrywki od rozbudowanych scenariuszy lub kampanii. Partie, w których ustawicznie wertujemy instrukcję są przeważnie mniej emocjonujące, więc lepiej, aby trwały możliwie krótko. Jeśli zdarzy Wam się błąd, zmieniający wynik całej rozgrywki (rozpoznawany najczęściej po fakcie), to krótsza popsuta partia sprawi mniej zawodu.

Gier wojennych jest cała masa i miłośnik każdego okresu historycznego powinien znaleźć coś dla siebie. Mam nadzieję, że czytelnicy tego tekstu swoją potrzebę wojowania zaspokoją w starciach, których jedynymi ofiarami będą papierowe żetony.



Imperial 2030

Kup pan Indie, albo Europę

Na gry strategiczne zawsze spoglądałem w ten sam sposób. Gracz kontrolujący jakąś nację/rasę, rozwijający ją, ma za cel wybudować jak najsilniejszą armię i pokonać innych współgraczy. Zawsze wiadomo kim się gra, kogo chce się niszczyć i do czego się dąży. Zagrałem jednak w Imperial 2030 i całe moje wyobrażenie o strategiach legło w gruzach.

Imperial 2030 to unowocześniona wersja gry Imperial, której rozgrywka była osadzona w średniowiecznej Europie. Areną działań w Imperial 2030 jest już cały świat, a i data jak widać w tytule, uległa nieco zmianie. Dodatkowo wprowadzono kilka zmian do samych zasad, które jeśli wierzyć ludziom, z którymi grałem, poprawiają grę mechanicznie względem pierwowzoru.

Plansza przedstawia mapę świata. Jest na niej zaznaczonych 6 światowych potęg, czyli Rosja, Chiny, Indie, Brazylia, USA i Europa. Ponadto znajduje się na niej sporo terytoriów neutralnych, zarówno na lądzie, jak i na morzach. Gracze wcielają się… nie w przywódców tychże mocarstw, a w niezależnych biznesmenów, których celem jest jak najlepiej zarobić kupując akcje tych sześciu potęg.

Kupno akcji nie tylko pozwala graczom na zarabianie gotówki w określonych momentach gry. Ten, kto ma w posiadaniu akcje o największej sumarycznej wartości staje się „właścicielem" danego mocarstwa. Oznacza to, iż w turze tego państwa, to właśnie ten gracz, będzie decydował, jakie działania zostaną podjęte. Należy jednak pamiętać, że fakt, iż na początku gry, zostało się właścicielem Chin, nie znaczy, że do końca gry, będziemy grać właśnie Chinami. Bardzo szybko ktoś może nas przebić w ilości zakupionych akcji i odebrać władzę w regionie. Gracz może również wykupić większość w innym kraju i mieć pod skrzydłami dwie narodowości. Zdarzą się momenty, w którym ktoś nie będzie miał kontroli nad żadnym państwem, mimo, że będzie miał akcje dwóch, czy trzech mocarstw. Grając w Imperiala stale trzeba pamiętać o tym, aby nie przyzwyczajać się do kontrolowanych krajów i nie traktować ich jak swoje. Oczywiście, że każdy będzie starał się, aby w siłę rosły te państwa, w których ma jak największe udziały, jednak nie znaczy to, że w pewnym momencie nie będzie konieczne zbrojne wystąpienie, przeciw tym, których jeszcze dwie kolejki temu się dozbrajało.

W Imperialu kolejność ruchów w trakcie tury nie opiera się na graczach, a na państwach. Do tego jest ustawiona na sztywno, co sprawia, że trzeba przestawić swój sposób myślenia i dostosować swoją taktykę do kontrolowanego mocarstwa. Najpierw rusza się Rosja, potem Chiny, potem Indie i tak dalej co już niejako narzuca graczowi kontrolującymi Rosjan dużo agresywniejsze zagrania. Oczywiście decyzję o konkretnej akcji, jaką wykona dane państwo podejmuje gracz, mający w nim większość udziałów.

Akcje dostępne dla każdego mocarstwa umieszczono na kołowym diagramie na planszy. Gracz przesuwając odpowiedni znacznik ustawia się na akcji, jaką będzie chciał wykonać. Pionek można przesunąć maksymalnie o trzy pola zgodnie z ruchem wskazówek zegara, jednak, jeśli ktoś uzna, że to go ogranicza i będzie chciał wykonać akcję pozornie niedostępną w danym momencie, wystarczy, że zapłaci z własnej kieszeni. Akcje dostępne na kole, to budowanie fabryk umożliwiających produkcję wojsk morskich i lądowych, produkcja wojsk, manewry wojskowe, import sił militarnych, pozwalający na dozbrojenie państwa niezależnie od dostępnych fabryk. Są też dwie akcje związane z pieniędzmi. Inwestor pozwala na wypłacenie przez mocarstwo dywidend jego akcjonariuszom, a także na zakup udziału w dowolnym państwie graczowi, który posiada specjalną kartę inwestora. Taksacja natomiast jest akcją, w czasie, której mocarstwo rośnie w siłę. Jego ogólna wartość zwiększa się, do państwowej kasy trafia nieco gotówki, a i „właściciel" dostaje niewielka wypłatę.

Choć większość akcji, jaką tu wymieniłem ma charakter militarny, to aspekt walki został maksymalnie uproszczony. Nie ma żadnego żmudnego dodawania statystyk oddziałów i tym podobnych rzeczy. Jeśli na jakimś polu dochodzi do starcia między wojskami dwóch państw, to każda jednostka agresora „zabija" jedną jednostkę obrońcy i vice versa - każda jednostka obrońcy „zabija" jedną jednostkę agresora. Cała walka kończy się na zwykłym porównaniu liczby jednostek po obu stronach. Terytorium sporne staje się własnością państwa, którego chociaż jedna jednostka została przy życiu. Jeśli natomiast wszystkie jednostki obu stron uległy zniszczeniu, przynależność terytorium pozostaje taka sama jak przed starciem.

Działania militarne mają jednak pewien wymierny wpływ na końcowy wynik gry. Zajmowanie nowych terytoriów zwiększa siłę mocarstwa podczas Taksacji, a blokowanie fabryk innej nacji, zmniejsza jej siłę w jej trakcie. Należy jednak pamiętać o tym, że zbyt duża liczebność wojska może się przełożyć na zmniejszone przychody państwa.

W grze funkcjonują dwa rodzaje gotówki. Prywatna inwestorów (graczy), za którą kupują oni udziały w mocarstwach, lub płacą za możliwość wykonania akcji będącej poza zasięgiem państwa. Druga to zasoby poszczególnych mocarstw. Z nich kraje płacą za fabryki, import wojsk, czy wypłacają dywidendy udziałowcom. Warto pilnować, aby kraj, z którym wiążemy swoje nadzieje na wygraną, miał cokolwiek w kasie.

Imperial 2030 jest intrygujący. Przy dość prostych zasadach i bardzo szybkiej rozgrywce posiada dużą ilość decyzji do podjęcia oraz spory ich wachlarz, wobec czego jest niezwykle obciążający dla naszych szarych komórek. Czy nadmierny rozrost Chin oznacza, że należy je przystopować, czy może lepiej zainwestować w udziały w tym mocarstwie? Czy przejąć słabiutkie Indie, żeby zabezpieczyć się przed niespodziewanymi kłopotami z ich strony, czy lepiej inwestować w rozwiniętą Brazylię? Takie pytania pojawiają się co chwilę. Dodatkowym smaczkiem jest fakt, że często dochodzi do zmiany gracza kontrolującego jakieś państwo. To, że dogadałem się z kimś w sprawie paktu o nieagresji między USA i Brazylią, nie znaczy, że gdy USA przejmie kto inny, to pakt nadal będzie obowiązywał. Szybkie reakcje na zmienne warunki na planszy są tu zwykle kluczowe.

Na koniec słów kilka o wykonaniu gry. Imperial 2030 upakowany jest w pudełko rozmiarami przywodzące na myśl Eurobusiness. Wewnątrz znajdują się: plansza z mapą świata, tabelkami i torami punktowymi, papierowa gotówka, drewniane znaczniki i jednostki wojskowe w sześciu kolorach. Do tego małe tekturowe flagi służące do zaznaczania przynależności terenu, oraz duże tekturowe znaczniki państw i udziałów. Wszystkie elementy wykonano bardzo porządnie i estetycznie. Bez zbędnego przepychu. Zawierają dokładnie takie informacje, jakie są potrzebne. Całość jest czytelna i nie męczy wzroku.

Imperial 2030 to gra niezwykle ciekawa, głównie ze względu na brak jednoznacznej identyfikacji gracza z konkretna stroną konfliktu. Wymusza to zupełnie inny sposób myślenia i gry, stanowiąc niezłą odskocznię od standardowych tytułów ekonomiczno-strategicznych. Niektórzy jednak mogą mieć problemy z przestawieniem się na ten specyficzny tok myślenia, co może owocować wieloma przegranymi.

Plusy:

- Wiele dróg do zwycięstwa
- Proste zasady
- Zmienne warunki taktyczno-ekonomiczne
- Szybka rozgrywka
- Estetyczne wykonanie

Minusy:

- Częste zmiany „przynależności” mogą mylić początkujących graczy

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 12+

Czas gry: 120-180 minut Cena: 154,95 zł

Day of Fallout 2012

Paintball w postapokaliptycznej scenerii

Zastanawialiście się kiedyś nad rolą klimatu, w którym osadzona jest gra? Czy Descent byłby tak popularnym tytułem gdyby nie opowiadał o niezwykłych przygodach grupy bohaterów eksplorujących podziemia pełne krwiożerczych stworów, a w zamian oferował nam możliwość wcielenia się w grupę deratyzatorów (zbieżność z Rattus'em przypadkowa) oczyszczających piwnicę ze szkodników?

Czy Kingpin podobałby się jego entuzjastom gdyby zmagania gangów pozbawić mrocznej otoczki i pozostawić samo przesuwanie żetonów? Bez wątpienia klimat jest ważnym elementem gry i mimo, że zdecydowanie przegrywa z dobrze przygotowaną mechaniką, która potrafi bronić się sama to u wielu osób decyduje o zwróceniu uwagi na grę. Dlatego też niezwykle ważne jest, aby mechanika współgrała z klimatem pozwalając nam rzeczywiście czuć temat przewodni gry. Pozwoliłem zacząć sobie recenzję od tej krótkiej refleksji, gdyż połączenie właśnie tych dwóch elementów (klimat i mechanika) w The Day Of Fallout 2012 nie do końca się udało. Jednak o tym kilka wersów niżej.

Surowców brak

Akcja gry dzieje się na naszej, zniszczonej w wyniku nuklearnego konfliktu, mateczce Ziemi, która została podzielona między cztery zmagające się ze sobą siły. Jedynie tereny naszej kochanej Europy nie zostały jeszcze przez nikogo przejęte i to właśnie one, a raczej ich surowce, są zarzewiem dalszych konfliktów – historia jakich wiele. W tym miejscu pozwolę sobie na pewną złośliwość. Mianowicie, w klimat gry najlepiej pozwala się wczuć wykonanie produktu. Nietrwałe pudełko, giętkie, delikatne karty (włącznie z kartami planszy), słabe grafiki – wszystko to wywołuje uczucie, że wydawcy naprawdę bra-

kowało surowców (bądź funduszy) i może faktycznie przydałoby się mu zawalczyć o to, co skrywa ostatni dystrykt. Muszę jednak przyznać, że podoba mi się fakt zapakowania wszystkich elementów w woreczki strunowe, co naprawdę bardzo ułatwia utrzymanie gry w porządku. Chciałbym, aby inni wydawcy w tym aspekcie brali przykład z Essencegame.

Zasady walki

Podczas rozgrywki kierujemy jedną ze stron konfliktu, próbując wykonać cele misji (nie ograniczające się jedynie do powystrzelania wszystkiego co się rusza), w trakcie wybranego przez nas scenariusza. W instrukcji dostajemy je zaledwie trzy (po jednym dla każdej możliwej liczby graczy), jednak w chwili gdy piszę tą recenzję, na stronie gry można już za darmo pobrać pierwszą księgę, w której jest ich całkiem sporo. Frakcje nie są do końca wyważone. Jedne lepiej sprawdzają się w scenariuszach, wymagających większej mobilności (zdobywanie flag), inne w eksterminacji. O ile przy dwóch graczach można sobie jakoś z tym poradzić, to przy komplecie niestety zawsze jest ktoś poszkodowany. Nasze jednostki rozdzielamy dowolnie na drużyny (od jednej do trzech), po czym ustawiamy na mapie. Drużyny poruszają się za pomocą kart rozkazów, które co turę im przyporządkowujemy. Nie są one zbyt rozbudowane. Ograniczają się do ruchu (sprint) i ataku (atak lekki lub ciężki) oraz na lekkich ich wariacjach. Krótko mówiąc gra nie należy do tych bardzo skomplikowanych.

Losowość

Jak na grę taktyczną w The Day Of Fallout 2012 stykamy się ze sporą dawką losowości. Po pierwsze: każda z frakcji posiada zarówno jednostki podstawowe (nie wyróżniające się niczym), jak i jednostki specjalne, które mogą wykonywać dodatkowe akcje. Nasze siły, przed rozdysponowaniem na drużyny, dobierane są losowo. Zatem raz będziemy mieć więcej „szaraków", raz mniej, co znacznie będzie wpływać na nasze szanse w potyczce. Po drugie: oprócz standardowych rozkazów, gracze losują po trzy karty działań strategicznych, które jak sama nazwa wskazuje, pozwalają wykonać nam nietypowe akcje. Działanie te są bardzo zróżnicowane przez co niektórym mogą pomóc przechylić szalę zwycięstwa na ich stronę, dla innych mogą okazać się kompletnie nieprzydatne. Po trzecie: każdy atak niesie ze sobą ryzyko jego niepowodzenia, o którym decyduje, „ukochany" element wytrawnych strategów – kostka i niestety ma duży wpływ na to co dzieje się na planszy. Decydując się na atak rzucamy kostką, wynik 1-2 oznacza niepowodzenie, 3-6 atak się udał. W zależności od rodzaju ataku musimy osiągnąć sukces na jednym rzucie (atak lekki) lub na dwóch (atak ciężki).

Podsumowanie

W The Day Of Fallout 2012 nie poczułem klimatu świata postapokaliptycznego. Nie poczułem nawet tego, że kieruję profesjonalnymi oddziałami, składającymi się z żołnierzy, którzy wiedzą na czym polega wojenne rzemiosło. Wszystko to przez wspomniany przeze mnie we wstępie brak odzwierciedlenia klimatu w mechanice. Losowość w grze odgrywa zdecydowanie zbyt dużą rolę. Ataki, wbrew pozorom, zawodzą bardzo często przez co momentami mam wrażenie, że to nie wojna, a grupa amatorów, bawiąca się w paintballa. Bardzo zirytował mnie również fakt, że elementy planszy są bardzo ubogie (puste pola plus ewentualne ściany), a autor gry, niedługo po premierze, zapowiada dodatek z dodatkowymi elementami, które ją urozmaicą. Nie tędy droga. Uważam, że niepotrzebnie pośpieszono się z premierą gry. Kilka miesięcy dodatkowych testów na pewno wyszłoby jej na dobre. Tym bardziej, że gra posiada pewien potencjał, jednak jego uwolnienie wymaga gruntownych przeróbek w mechanice, czego, mam nadzieje, doczekamy się w dodatku.

Plusy:

- Dużo darmowych scenariuszy
- Gra posiada pewien potencjał, ale wymaga poprawek

Minusy:

- Bardzo słabe wykonanie
- Zdecydowanie za duża losowość
- Nie do końca wyważone frakcje
- Brak klimatu

Liczba graczy: 2-4 **Wiek: 12+**

Czas gry: 45-60 minut **Cena: 49,95 zł**

K2

Zdobądź ośmiotysięcznik przy herbacie

K2 to kolejny tytuł autorstwa Adama Kałuży, do którego gier pałam nieskrywaną sympatią. Tym razem, po kilku planszówkach przeznaczonych dla młodszych graczy, przyszedł czas na coś „poważniejszego". K2 to gra która już teraz, po zaledwie kilku tygodniach od premiery, cieszy się wyjątkowo dużą popularnością. Czy zasłużenie? Moim zdaniem zdecydowanie tak.

Profesjonalne podejście

Tematyka gry jest raczej nietypowa. W grze prowadzimy dwójkę himalaistów podczas ich osiemnastodniowej wyprawy na szczyt najtrudniejszego do zdobycia ośmiotysięcznika – K2. Autor gry, jak sam podkreśla, górami był i jest zafascynowany, sam wspinaczkę niejednokrotnie uprawiał i to z tej pasji wziął pomysł na grę. To chyba dlatego poszczególne

elementy rozgrywki tak wiernie oddają specyfikę tego niebezpiecznego sportu. To nie jest kolejna gra, w której temat to tylko ładne opakowanie dla mechaniki. W *K2* zasady są podporządkowane wysokogórskim realiom: mozolna wspinaczka, rozbijanie bazy wypadowej, planowanie ryzyka, zmienny wpływ pogody na poszczególnych piętrach góry, aklimatyzacja himalaistów... Co więcej, celem gry nie jest samo wejście na szczyt, a przetrwanie po wdrapaniu się jak najwyżej. Gra, jak legendarne K2, nie wybacza błędów, i chwila niedopatrzenia może skończyć się śmiercią naszego himalaisty i pogrzebaniem szans na zwycięstwo. Niejednokrotnie jedynym wyjściem będzie rezygnacja z dalszego zdobywania szczytu i ratowanie życia naszych zdobywców.

W podobny sposób prezentuje się graficzna strona gry. Wszystko, od ilustracji na pudełku, poprzez planszę i kafle pogody, po karty gracza i wskaźniki aklimatyzacji zilustrowane zostało tak, by oddawać realia himalaizmu. Sprzęt postaci na kartach (namioty, ubiór, linki, czekany) dość wiernie oddaje ten stosowany w rzeczywistości. Pola, po których przemieszczamy himalaistów, odwzorowują prawdziwe szlaki wspinaczki na szczyt K2. Zabójcza biel śniegu i niezmącony, głęboki błękit nieba kontrastują z czernią skał. W połączeniu z realistycznymi zasadami tworzy to niesamowity klimat. Mamy wrażenie, jakbyśmy sami grzęźli w śniegu i mozolnie wspinali się w górę, wypatrując upragnionego szczytu. Jestem pod wrażeniem szczególnie dlatego, że niełatwo jest oddać uczucie walki o życie i nieustających zmagań z żywiołem w… grze planszowej.

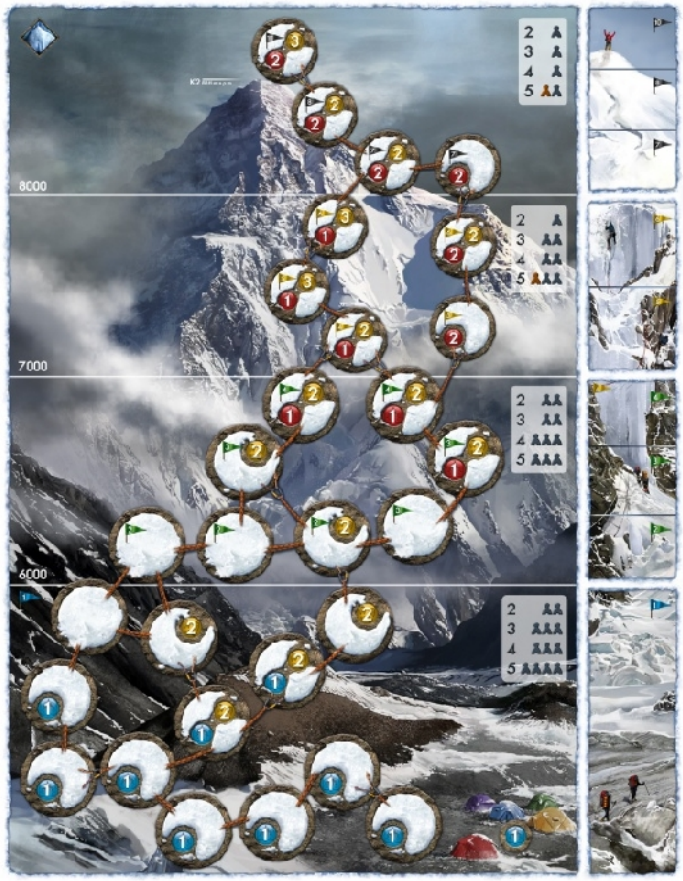
Sporo innowacji

Prócz tak specyficznego podejścia, gra oferuje też bardzo nietypowe rozwiązania w mechanice. Przede wszystkim do *K2* zasiąść może od jednej do pięciu osób. Tak, mamy możliwość gry w pojedynkę! To rzadkość wśród planszówek i na pewno stanowi to spory atut gry. Możliwość zmierzenia się sam na sam z górą pozwoli na zabawę także wtedy, gdy nie możemy znaleźć nikogo do wspólnej rozgrywki. Gra solo wcale nie jest nudna, ale samotna wspinaczka – jak w rzeczywistości – jest trudniejsza i bardziej niebezpieczna. Dotarcie na szczyt obydwoma himalaistami nawet w łatwym wariancie gry jest sporym wyzwaniem.

Właśnie, warianty gry. Kolejną ciekawą cechą gry jest niezwykła elastyczność stopnia trudności. Do wyboru mamy dwa szlaki wspinaczki (łatwy i trudny), a także dwa zestawy kafli pogody (letniej i zimowej). Kafle i szlaki można dowolnie łączyć, co daje w sumie cztery tryby rozgrywki, znacznie różniące się poziomem trudności. Łatwy szlak w letnią pogodę to niewielkie wyzwanie, choć przy niekorzystnym przebiegu pogody może sprawić trudności. Trudniejszy szlak wymaga już pewnej wprawy, a obydwa w połączeniu z zimową pogodą stają się wyzwaniem nawet dla zaawansowanych graczy. Naprawdę, w tej konfiguracji gra staje się bardzo trudna. Nic dziwnego, skoro K2 nigdy nie zostało zdobyte zimą. Jakby tego było mało, gra oferuje też wariant familijny, gdzie zasady negatywnej aklimatyzacji nie są już tak zabójcze. Dzięki temu wariantowi do gry rzeczywiście może usiąść cała rodzina.

Cieszy oko

Warto zatrzymać się jeszcze przy wykonaniu *K2*. Wszystkie elementy gry są solidne, estetycznie i ładnie wykonane. Nie ma szans, by gra rozpadła się nawet po długotrwałym, intensywnym używaniu. Pionki himalaistów, znaczniki pogody i aklimatyzacji wykonane są z drewna, a kafle pogody, plansze graczy i żetony ryzyka z grubego, wytrzymałego kartonu. Karty graczy są standardowych rozmiarów i po włożeniu ich w koszulki nic nie powinno się im przytrafić. Pisałem wcześniej o realistycznym, wiernym odwzorowaniu realiów himalaizmu na grafikach. Teraz warto dodać, że również inne elementy graficzne stoją na wysokim poziomie i cieszą oko. Rewersy kart, żetonów, kafli – wszystko jest dopracowane i stoi na najwyższym europejskim poziomie. Aż trudno uwierzyć, że to gra wydana w Polsce.



Wykonanie nie jest niestety idealne. W pudełku brakuje nie tylko przegródek na liczne elementy, ale nawet zwykłych woreczków strunowych do posegregowania kafli czy żetonów. Jeżeli sami o to nie zadbamy, będziemy skazani na wieczny bałagan. Szkoda też, że żółte pionki (bardzo ładne na grafikach) w rzeczywistości są cytrynowe i zupełnie nie pasują kolorystycznie do reszty. Jednocześnie wadą i zaletą jest też rozmiar gry. Plansza jest naprawdę spora, co robi wrażenie, ale dodatkowo dookoła niej musi znaleźć się miejsce na żetony, plansze graczy,

kafle pogody… na mniejszym stole przy maksymalnej ilości graczy będzie naprawdę ciasno.

Jak się w to gra?

Sama rozgrywka koncentruje się wokół odpowiedniego oscylowania pomiędzy szybkim marszem w górę, a dbaniem o kondycję naszego zespołu. Gra podzielona jest na osiemnaście tur, z których każda odpowiada jednemu dniu. Każdy z graczy ma własną talię kart, z której je zagrywa pozwalające na ruch lub lepszą aklimatyzację himalaistów. Ten jednak, który w danym dniu narzuca najszybsze tempo (wyłożył najwyżej kart ruchu) podejmuje ryzyko (symbolizowane żetonami ryzyka), które musi uwzględnić w swoich planach. Poza tym zarówno pogoda, jak i wysokość źle wpływają na zdobywców, obniżając ich aklimatyzację. Jeżeli jej wartość spadnie poniżej 1, umrą. Przed złymi warunkami schronić można się w namiotach, ale każdy himalaista może w czasie gry postawić tylko jeden namiot, dlatego jego rozłożenie należy mądrze zaplanować.

Wspinając się coraz wyżej, himalaiści zdobywają punkty zwycięstwa – od jednego (podnóże góry) do dziesięciu (szczyt). Śmierć himalaisty spowoduje jednak, że otrzymamy za niego tylko jeden punkt zwycięstwa, priorytetem jest zatem nie zdobycie szczytu, a utrzymanie zespołu przy życiu. W wypadku remisu decyduje jednak to, kto pierwszy znalazł się na szczycie, gra nie jest zatem pozbawiona elementów wyścigu. Pomiędzy graczami zachodzi również interakcja. W wyższych partiach *K2* na jednym polu znaleźć się może tylko ograniczona liczba himalaistów, musimy zatem uważać, by szlak, którym się wspinamy, nie został zablokowany przez szybszych przeciwników. Już przy grze we dwoje na szczycie bywa ciasno, a gdy do gry zasiądzie komplet graczy, wejście jako pierwszy na szlak staje się jedną z ważniejszych rzeczy w grze. Dlatego poziom trudności i pewne zasady rozgrywki zmieniają się nieznacznie w zależności od liczby graczy: w pojedynkę jest ciężko i bardzo taktycznie, we dwójkę już łatwiej (nie podejmujemy ryzyka w każdej turze), a przy większej ilości graczy trochę bardziej liczy się szczęście, w tym to, czy dopisze nam pogoda.

Jak na jedną grę, *K2* prezentuje naprawdę szeroką gamę opcji. Odmienne szlaki i kafle pogody, wariant familijny, wreszcie inne podejście do gry przy różnej ilości graczy. To wszystko sprawia, że gra się ciekawie nawet po wielu partiach i zabawa nie nudzi się tak łatwo. Szacunek budzi świetne podejście autora do tematu. Mamy wrażenie uczestniczenia w prawdziwej górskiej wyprawie, co potęgują klimatyczne ilustracje. Standard gry stoi na poziomie najlepszych euro gier i dlatego uważam, że *K2* ma szansę odnieść międzynarodowy sukces, czego zresztą Autorowi życzę, a Wam polecam tę grę z czystym sumieniem.

Plusy:

- Realistyczne odwzorowanie wspinaczki
- Wiele wariantów gry, w tym familijny
- Możliwość gry w pojedynkę

Minusy:

- Brak przegródek w pudełku
- Na rozgrywkę potrzeba sporo miejsca

Liczba graczy: 1-5 **Wiek: 8+**
Czas gry: 30-60 minut **Cena: 99,95 zł**

Keltis

Zaginione miasta na kamiennym szlaku

Dziś stoi przede mną niemałe wyzwanie. Recenzja gry klasycznej, aczkolwiek troszeczkę dziwnej. Tym razem nie będę pisał o bieganiu z jajkami wokół stołu, krzyczeniu "kukuryku" czy innych równie zajmujących czynnościach. Mowa będzie o grze Keltis, autorstwa nikogo innego jak samego mistrza nad mistrzami - Reinera Knizi. Już tłumaczę dlaczego niełatwo mi zrecenzować ową grę.

O Keltisie dowiedziałem się zaraz po jego niemieckiej premierze w wydawnictwie Kosmos. Niedługo przyszło nam czekać na uhonorowanie go jedną z najbardziej prestiżowych nagród, jakie planszówkowy świat widział - tytułem Spiel des Jahres za rok 2008. Wiązały się z tym niemałe zarzuty ze strony polskich graczy, szczególnie tych, którzy na grach planszowych „zjedli zęby". Pojawiły się głosy, że gra jest mało innowacyjna, czy też, że Knizia choć nie pracuje w gastronomii to w odgrzewaniu kotletów jest mistrzem. Niezbyt przychylne opinie nieco zniechęciły mnie do tego tytułu.

Dobrze jednak, że pewnego letniego popołudnia znalazłem się w Niemczech, konkretniej zaś w jednym z niemieckich hipermarketów, a tam na półce wypatrzyłem Keltisa wraz z dodatkiem za bardzo okazyjną cenę. Wiedząc, że niewiele mam do stracenia nabyłem grę. Tak właśnie poznałem jedną z moich największych planszowych miłości. Morał z tego taki, aby nie słuchać ślepo krytyki. Z przyjemnością napiszę o Keltisie. Bo warto.

Grę otrzymujemy w standardowym, zielonym jak wiosenna trawa pudełku, wielkości pudełka od Wsiąść do pociągu: Europa czy Małych Powstańców. Wnętrze nieco straszy hulającym wiatrem, gdyż pudełko posiada zbyt duże gabaryty jak na

swoją zawartość. W środku znajdziemy sporych rozmiarów planszę, 110 kart, 30 żetonów kilku rodzajów, a także 24 drewniane piony. Nie tak znowu dużo jak na grę kosztującą blisko 100 złotych. Całość wygląda schludnie, aczkolwiek słowem, którym precyzyjnie można określić oprawę graficzną jest termin "prostota". Fajerwerków nie uświadczymy, jednakże całość jest czytelna i przejrzysta. Jedyna wada jaką znajduję w kwestii wykonania to fakt, iż karty dość łatwo się gniotą i bez protektorów ciężko będzie im wytrzymać większą ilość partii.

No, ale dość o wykonaniu, przejdźmy do tego co tygrysy lubią najbardziej, czyli szczegółów mechanicznych i klimatu. W kwestii klimatu nie za wiele da się tutaj napisać. Sporo gier Knizii jest go pozbawionych. Keltis nie może uchodzić za wyjątek na tej płaszczyźnie. Nie ma tu wojen, budowania, intryg, czarowania, piractwa czy grabieży. Nic w tym przecież złego, zwłaszcza że - w mojej i licznych współgraczy opinii - działa to prześwietnie (nie oszukujmy się – Keltisowi bliżej do gry logicznej niż przygodowej).

Mechanika to nic innego jak Zaginione Miasta (jedna z wcześniejszych gier tego autora) ulepszone o zwiększony maksymalny limit graczy i kilka fajnych twistów. Mamy 110 kart, dzielą się one na pięć kolorów, w każdym z kolorów występują po dwie karty z tą samą cyfrą w przedziale od zera do dziesięciu (2x0, 2x1, 2x2 i tak dalej aż do 10). Karty tasuje się i rozdaje graczom po 8. Każdy z graczy ma również po 5 pionów w swoim kolorze, które kładzie się na pole startowe na planszy.

W grze tworzy się ciągi liczbowe w każdym z kolorów. Owe ciągi każdy z graczy tworzy indywidualnie na swoim polu gry (przed sobą). Karty układamy na zasadzie pasjansa rosnąco bądź malejąco. Ruch polega na dołożeniu karty do jednego ze swoich ciągów, odrzuceniu karty i dobraniu nowej, bądź zapoczątkowaniu nowego ciągu kart. Każdorazowo dołożona karta wymusza ruch naszego pionu na jednym z torów planszy o kolorze wyłożonej karty. Im lepiej punktowane pola (ulokowane jak najdalej od pola startowego) nasze piony zdobędą pod koniec gry (koniec gry następuje wówczas gdy pięć pionów wkroczy na obszar celu), tym lepiej dla nas. Przesuwając pion na nowe pole, zdarza się czasem, że natrafimy na jeden ze specjalnych żetonów pozwalający nam na dodatkowe akcje takie jak: dodatkowy ruch, dodatkowe punkty, czy też zdobycie kamienia (odpowiednia ilość zebranych kamieni pod koniec gry może nam dać bonusowe punkty, natomiast zbyt mała liczba kamieni bądź ich brak, punkty ujemne).

Keltis na Nintendo DS

Jeśli macie już Keltisa i jesteście jego wiernym fanem, podobnie jak ja, bądź macie wrażenie, że jest to naprawdę interesująca gra to spieszę z dobrą nowiną. Przy okazji jednego z zagranicznych wyjazdów (już po tym jak nabyłem grę) wypatrzyłem Keltisa na konsolkę Nintendo DS. Jest to dobrze znany Keltis przeniesiony na „kieszonsolkę". Całość działa świetnie. Jedyną wadą jest niemiecka wersja językowa, jednak dla prawdziwego fana nie ma nierozwiązywalnych problemów, zwłaszcza że sama gra jest przecież w pełni niezależna językowa, a po menu metodą prób i błędów też da radę nauczyć się poruszania. Niestety o ile mi wiadomo, tytuł ten nie jest dostępny w Polsce, dlatego gdybyście mieli okazję wyjechać za granicę, tudzież sprowadzić grę z jednego z zagranicznych sklepów konsolowych to polecam.

Gra jest genialna. Można narzekać na brak klimatu, czy losowość (gdzie ta losowość, jeśli niemal zawsze udaje mi się w Keltisa wygrać?), ale w grze zawarto sporo zagrań taktycznych, którymi ten los można zrównoważyć. Bez przerwy zastanawiamy się jaką kartę dołożyć i czy warto zaczynać nowy ciąg kart, gdyż nieopatrznie rozpoczęty ciąg w końcowej fazie gry może owocować punktami ujemnymi. Myślimy również nad tym jaką kartę odrzucić gdy mamy taką potrzebę, bo odrzucane przez nas karty mogą przejąć przeciwnicy, ponadto staramy się mądrze wykorzystywać bonusowe pola planszy.

Keltis to znakomita gra rodzinna, o wysokiej grywalności i tendencji do wywoływania chęci odegrania się i to "już zaraz". Czas jednej partii to około pół godziny. Warto wspomnieć, iż gra znakomicie się skaluje i równie dobrze wypada zarówno na dwóch, trzech czy czterech graczy. Całkiem dobrze sprawdza się również jako tzw. *gateway game*, czyli gra wprowadzająca, mająca być zachętą dla nowicjusza, aby sięgnął po nowoczesne gry planszowe. Dodatkowa zaleta to dostępne dodatki. Sam grałem tylko w pierwszy z nich i muszę przyznać, że... nie zdradzę jaki jest, abyście wytrwale czekali na moją recenzję na ten temat, a że dodatek jest bardzo dobry, jest na co czekać.

Plusy:

- Dobrze się skaluje
- Wysoka grywalność
- Ciekawa mechanika
- Schludne wykonanie

Minusy:

- Wysoka cena
- Brak szczególnie innowacyjnych elementów w mechanice

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

Czas gry: ok.30 minut **Cena: 95 zł**

51.Stan

Spadkobierca HEXa

Zazwyczaj kilka razy do roku staram się odwiedzać konwenty. Po to żeby spotkać się ze starymi znajomymi przy piwie lub soczku i grach, a to żeby chłonąć atmosferę prawdziwego święta, a to wreszcie - żeby przyjrzeć się świeżym prezentacjom nadchodzących gier, gier które już wkrótce staną się rezydentami półek sklepowych. Niedługo potem, o ile faktycznie będą zajmujące i dobre, zagoszczą także na półkach naszych regałów i na naszych stołach.

Tak więc, wybrałem się w tym roku między innymi na warszawską Avangardę, to właśnie tam miałem pierwszą styczność z bohaterem dzisiejszej recenzji, grą 51 Stan, której projektantem jest Ignacy Trzewiczek, autor sławnego Strongholda i nieco mniej sławnych Zombiaków czy Machiny. Nieszczęśliwie na sam początek prezentacji spóźniłem się, jednak miałem okazję przycupnąć na chwilę i popatrzeć na zmagania osób grających, na całkiem nieźle przygotowanej wersji pokazowej. Widziałem zacięcie w ich oczach. To dobrze wróżyło.

Gdy tylko gra miała swoją premierę, natychmiast ją nabyłem. Miałem wrażenie, że to może być to. Chociaż nie grałem w Strongholda (wielkość tej instrukcji przeraża!), a pozostałe gry planszowe popularnego Trzewika uważam za dobre i... tylko dobre, intuicja podpowiadała, że 51 Stan będzie grą dla mnie. Nie pomyliłem się.

Gra wita nas naprawdę solidnym pudełkiem wielkości Carcassonne i prawdopodobnie jedną z najlepszych okładek jakie widziałem. Poszarpana flaga Stanów Zjednoczonych i charakterystyczna dla klimatów postapokaliptycznych maska zapowiadają

mnóstwo klimatu. Niestety tylko zapowiadają, ale o tym dalej. Wnętrze zawiera ponad sto pięknie ilustrowanych kart i przeszło sto niewielkich znaczników. Niestety wszystkie elementy zajmują mniej-więcej czwartą część pudełka. Rozumiem, że grę tego typu, złożoną, wypada uhonorować godnych rozmiarów opakowaniem. Nie czepiam się. Podobnie jest w Race for the galaxy (do którego gra jest niekiedy porównywana, a w które niestety nie grałem).

W kwestii wykonania niezbędnym wydaje mi się dopisanie osobnego akapitu, traktującego o błędach z nim związanych. Niestety owe błędy odbijają się echem czy to w innych recenzjach, czy to w wypowiedziach graczy na sieci i niestety całkowicie je (wypowiedzi) rozumiem. Mimo, że pod względem jakości wszystko jest w najlepszym porządku (no może jedynie życzyłbym sobie aby znacznik gracza rozpoczynającego był bardziej efektowny) to jest parę potknięć obniżających nieco ocenę produktu. Po pierwsze jedna z kart (karta "Tablica Ogłoszeń") ma błędną ikonografię, po drugie w pudle zabrakło kilku istotnych żetonów (żetony kontaktu o wartości 3), a samych żetonów jest za mało (zwłaszcza gdy gramy w pełnym, czteroosobowym składzie) przez co zdarzają się sytuacje, że część zasobów musimy magazynować „w pamięci". Przy pewnym obyciu z mechaniką przeszkadza to w minimalnym stopniu, ale jednak. Ostatni błąd jest już dość żenujący...

51 Stan jest grą opartą na złożonej ikonografii, która stanowi sedno całej gry. Wyobraźcie sobie sytuację taką, że trzy ikony mają poplątane opisy. Śmieszne, prawda? Dla mnie jako gracza, osoby która sporo gra - żenujące. Biorę instrukcję angielską (która jest poprawna) i ołówkiem dopasowuję opisy do ikon. Taka mini łamigłówka wliczona w cenę gry. Gorzej gdyby po grę sięgnęła osoba mniej obyta z planszówkami. Sądzę, że miałaby spory problem z ogarnięciem całości, zwłaszcza, że instrukcja jest napisana słabo. Przeczytałem ją - o ile mnie pamięć nie myli - pięciokrotnie, by zagrać pierwszy raz i to błędnie. Zasady są mało czytelnie przedstawione i trzeba się przez nie „przekopywać". To nie ten rodzaj instrukcji, po przeczytaniu której, siadasz i grasz. Mozolnie czytasz, jeszcze raz i jeszcze, a potem i tak okazuje się, że jakiś niuans umknął. Instrukcja nie wyjaśnia wszystkich kwestii, więc musiałem pytać na znanym forum planszówkowym (gry-planszowe.pl) o pewne zasady, które szczęśliwie doprecyzowali gracze, którzy mieli okazję testować grę. Jak okazało się parę dni temu i to nie pomogło, bo kilka reguł grałem źle. Dopiero wyprawa na spotkanie klubu Agresor na Politechnice Warszawskiej rozwiała wszelkie wątpliwości, gdyż miałem tam okazję na żywo zagrać z osobą, która grała z autorem...

Czego by jednak o grze nie mówić, wydawnictwu, suma summarum, trzeba oddać honor. Poprawiona instrukcja pojawiła się stosunkowo szybko na sieci, a brakujące żetony obiecano dosłać, chociaż w chwili gdy piszę tę recenzję nie ma konkretnych informacji w tej sprawie. Mimo wszystko błędy pozostają błędami, a taka ich ilość absolutnie nie miała prawa się pojawić.

51 Stan to gra oparta na uniwersum Neuroshimy RPG. Przewodnią myślą gry jest ustabilizowanie jakiegoś miejsca, które będzie stanowić kolebkę odradzającej się po zagładzie ludzkości. To właśnie miejsce, dające ludzkości nadzieję na lepszą przyszłość, ma być nazwane 51 stanem. W grze przejmujemy dowodzenie nad jedną z dostępnych frakcji. Nowy Jork, Gildia Kupców, Federacja Appalachów, Sojusz Mutantów – każda z nich ma odmienną charakterystykę i gra się nią nieco inaczej.

Cel gry nie należy do najbardziej klimatycznych i brzmi: "Zdobądź trzydzieści Punktów Zwycięstwa

jako pierwszy". Przeciętnie jego realizacja trwa od 4 do 6 tur, co natomiast zajmuje przeważnie od 30 do 120 minut w zależności od liczby grających. Każda tura składa się z pięciu faz (skupię się na opisaniu trzech najważniejszych, gdyż 4 i 5 to zwyczajne czyszczenie obszaru gry i podliczanie punktów). W pierwszej z nich - fazie wypatrywania - dobieramy karty spośród kilku widocznych na środku stołu, tak by ostatecznie nasza pula zwiększyła się o trzy. Pojawia się tu pewna interakcja objawiająca się tym, że jeśli my weźmiemy daną kartę to przeciwnicy już nie będę mieli jej wśród puli kart do wyboru.

W kolejnej fazie - fazie produkcji - dobieramy konkretne, wytwarzane przez nas surowce. Domyślnie jest to trzech robotników i jeden unikalny dla naszej frakcji surowiec, jednak z czasem będziemy produkować ich coraz więcej dzięki przyłączanym lokacjom. Tu właśnie dochodzimy do najciekawszego aspektu mechanicznego jaki oferuje 51 Stan. Każdą z kart lokacji występujących w grze da się „zwerbować" na trzy sposoby. Po pierwsze, możemy dokonać najazdu, który jednorazowo da nam spore korzyści (przykładowo: najeżdżając na Starą Zajezdnię otrzymamy jednorazowo dwa znaczniki złomu). Po drugie, możemy podpisać umowę (przykładowo: podpisując umowę ze Starą Zajezdnią co turę otrzymywać będziemy znacznik złomu). Po trzecie i ostatnie, możemy budynek na stałe przyłączyć do naszego mini-państwa zyskując za to Punkt Zwycięstwa i stałą korzyść (przykładowo: budując Starą Zajezdnię otrzymujemy Punkt Zwycięstwa i znacznik złomu co turę).

W trzeciej i najważniejszej fazie - fazie akcji - wykonujemy czynności, wybierając z prawdziwego morza możliwości. Możemy odrzucać robotników wymieniając ich na surowce, odrzucać karty i dobierać nowe, przebudowywać budynki i zdobywać za to Punkty Zwycięstwa, wystawiać liderów bądź ich zmieniać również zdobywając punkty, wykonywać akcje za pomocą robotników na swoich czy też cudzych budynkach (jedyny poza dobieraniem kart element przejawiający cechy interakcji) no i przede wszystkim dołączać - zgodnie z tym co napisałem wyżej - karty, za pomocą unikalnych dla każdej frakcji kart kontaktu (przykładowo: Gildia Kupców jest dobra w zawieraniu umów, a słaba w podbojach, natomiast Sojusz Mutantów na odwrót). Wszystko to w celu maksymalizacji pozyskiwanych surowców i punktów zwycięstwa. Na kartach zawarto prawdziwą wielość możliwych zagrań i akcji, nie sposób byłoby opisać je wszystkie w recenzji. Mózgi parują, a gra się toczy. Genialnie.

51 Stan przypomina mi Le Havre w wydaniu skróconym. Jest to dosyć dalekie porównanie, jednak widzę pewną zbieżność. W obydwu tytułach gromadzimy surowce i staramy się rozsądnie korzystać z budynków, starając się wybierać te najbardziej przydatne. Trzon jak widać jest podobny.

Omawiany tytuł nie jest pozbawiony wad. Jedną z nich jest fakt, że w 51 Stanie, dla graczy grających na tym samym poziomie, mogą zdarzyć się partie, w których los może mieć spore znaczenie jeśli chodzi o rozmiary zwycięstwa tego lub innego gracza. W 51 Stanie nie da się też zbytnio planować na dłuższą metę. To znaczy... Planować jesteśmy w stanie, przy

korzystnym układzie kart na ręku, a i to ledwie na dwie czy trzy najbliższe tury. Przeważnie w swojej turze myślimy intensywnie i kombinujemy jak najefektywniej zagrać to czym dysponujemy. To nie musi być wada, to jest fajne. Wadą natomiast, dla części graczy, może być niemal całkowity brak interakcji. Mamy wrażenie, że gramy w - jak ja to nazywam - "multiplayer singleplayer". Każdy sobie rzepkę skrobie. Mi to pasuje. Jestem kowalem swego losu, ode mnie (no i po części od losowości) zależy mój wynik.

Inna kwestia to klimat, a raczej jego brak. Autor zapowiadał klimat bijący z grania. Ja absolutnie go nie czuję (moi współgracze także). Nie zwracam uwagi na to czy najeżdżam szkołę czy podpisuję umowę z Tablicą Ogłoszeń (sic!). Zwracam uwagę na to, że tu dostaję 2 znaczniki złomu, tam kanister, tu pistolet, tu Punkt Zycięstwa, a tu kartę. Tu odrzucam, tam zamieniam. Tyle. Gra mogłaby być o karasnoludkach, buraczkach czy czymkolwiek innym. Jeśli kupowałbym 51 Stan jako fan Neuroshimy RPG nastawiony na to by pograć w klimatyczną grę planszową w klimacie ulubionego systemu, zawiódłbym się srogo. Nastawiając się na solidną, złożoną karciankę jestem wniebowzięty.

W tym numerze Rebel Times miałem okazję recenzować dwie wybitne - w mojej opinii - gry: Keltis i 51 Stan. Gry stanowiące dla mnie absolutną czołówkę współczesnych planszówek. Gry znakomicie skalujące się, o wysokiej grywalności. Gdyby ktoś przyszedł do mnie z informacją, że przyjeżdża do niego wujek John, planszówkowy geek (za www.dict.pl: *geek* - maniak, osoba całkowicie pochłonięta przez swoje hobby. Termin "planszówkowy maniak" - *boardgame geek* - stał się szczególnie popularny za sprawą serwisu www.boardgamegeek.com), który nie ma jednakże pojęcia o polskich grach to bez wahania podałbym mu trzy najlepsze polskie planszówki jakie znam. Gry, które można mu pokazać z czystym sumieniem. Znalazłaby się tam Neuroshima Hex, znalazłby się Na Grunwald! i znalazłby się właśnie 51 stan (zaznaczam, że nie grałem jeszcze w K2, Strongholda i Magnum Sal, a mam wrażenie, że te gry mają aspiracje do tego by dołączyć do tej stawki).

Plusy:

- Dobre skalowanie i wysoka grywalność
- Mnogość opcji
- Ciekawa szata graficzna

Minusy:

- Brak klimatu
- Sporo błędów w wykonaniu
- Niewielka interakcja

Liczba graczy 2-4 Wiek: 10+

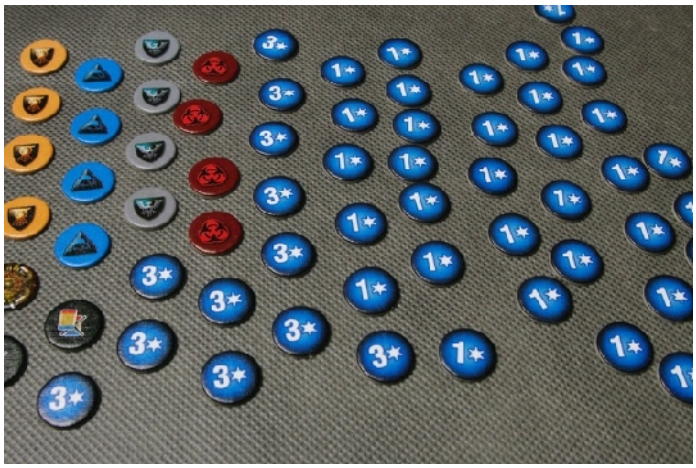
Czas gry: 45-90 minut Cena: 79,95zł

51.Stan

Rekonstrukcja z popiołów

Stany Zjednoczone przestały istnieć. Rozpadły się na kawałki pod wpływem ciosu, jaki zadał im Moloch. Jedyne co zostało to garstka ludzi, próbujących się odnaleźć pośród ruin. Człowiek to zwierzę społeczne i naturalne dla niego jest, że lubi trzymać się w kupie. Wiadomo – kupy nikt nie ruszy. Ale im więcej ludzi w jednym miejscu, tym więcej konfliktów. I trzeba wdrażać jakieś zasady. A ponieważ komunikacji globalnej nie ma to i społeczności różnią się od siebie. Czasami niewiele, czasami diametralnie. Cztery z nich – Nowy Jork, Gildia Kupców, Federacja Appalachów i Sojusz Mutantów – wybijają się na tle pozostałych. I każda z nich pretenduje do tytułu 51 Stanu, czyli kolebki, która zapoczątkuje odrodzenie Stanów Zjednoczonych.

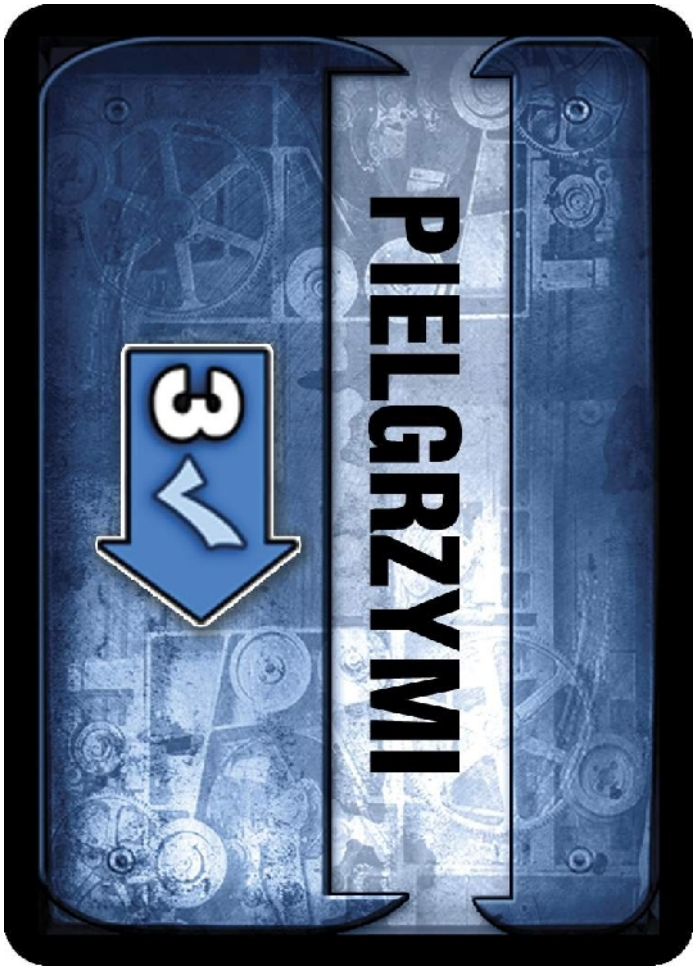
Tak prezentuje się tło fabularne najnowszej gry karcianej Wydawnictwa Portal osadzonej w uniwersum Neuroshimy. Tytuł głośny i od dawna zapowiadany. Ciągłe newsy, informacje prasowe i publikowane grafiki zaostrzały apetyt. Pytanie brzmi – czy danie finałowe ten apetyt zaspokoi?



Pierwsze wrażenie jest dobre. Pudełko pokaźnych rozmiarów, wykonane z solidnej tektury, ozdobione wspaniałą grafiką idealnie wprowadzającą w klimat świata. Po otwarciu czar pryska i pierwsze co nasuwa się na myśl to „po cholerę jest ta wytłaczanka?”. Wytłaczanka ogranicza przestrzeń wewnątrz pudełka do 1/3. To co zostaje i tak jest aż nadto na elementy gry, czyli kilkadziesiąt różnorodnych kart oraz porządna garść różnych żetonów. Jest też instrukcja oraz reklama produktów Wydawcy.

Karty wykonane są poprawnie. Można pokusić się o stwierdzenie – typowo. Od strony graficznej lepiej jak typowo. Ilustracje są bardzo klimatyczne i wysokiej jakości. Chętnie zobaczyłbym album formatu A4 z tymi grafikami. Żetony podobnie – od strony tech-

nicznej prezentują się poprawnie. Gruba, wielowarstwowa tektura i poprawny nadruk, do tego nie zauważyłem aby miały tendencję do rozwarstwiania. Od strony technicznej gra prezentuje się solidnie, tylko ta wypraska i rozmiar pudełka psują efekt.



Instrukcja to dwunasto stronicowy zeszycik, na papierze kredowym i w pełnym kolorze. Zastanawiałem się dlaczego Wydawca zastosował tak duże pudełko (karty i żetony swobodnie zmieściłyby się w trzy razy mniejszym), ale po zobaczeniu instrukcji wszystko stało się jasne – nijak nie zmieściłaby się w mniejszym. Na 12 stronach znalazły się wyjaśnienia wszystkich zasad gry – poczynając od oznaczeń kart, przez ikony na żetonach i kartach, zasady specjalne, możliwe działania, porządek gry i całą resztę. Niestety zrobiono to w sposób pozostawiający wiele do życzenia. Teoretycznie wyjaśniono wszystko i po kolei, w praktyce okazuje się, że jednak nie do końca. W trakcie rozgrywki powstaje wiele dyskusyjnych sytuacji, na które instrukcja nie daje jasnych odpowiedzi – a powinna. I trzeba kombinować. Brakuje także ściągawek z rozpisanym porządkiem tur i możliwymi do wykonania akcjami. Bardzo by się przydały, zwłaszcza, że gra oferuje bardzo wiele możliwości.

Karty dzielimy na cztery grupy – karty baz frakcji (z określoną produkcją), karty kontaktu (przynależące do frakcji i niezależne; umożliwiają podejmowanie pewnych działań), karty liderów (wybitne jednostki uniwersum, które dają niezłe profity) oraz karty lokacji (szeroka gama miejsc).

Podobnie sprawa wygląda w przypadku żetonów – pośród nich wyróżniamy surowce (złom, broń, paliwo, budulec i żeton uniwersalny), robotników, kontaktu, punktów zwycięstwa, przebudowy, frakcji i znacznik pierwszego gracza (mógłby być większy aby bardziej rzucał się w oczy). Wszystkie mają znaczenie w dalszej rozgrywce.

Zabawę rozpoczynamy od określenia kto jaką frakcję poprowadzi do zwycięstwa. Każda frakcja ma po trzy karty kontaktu, które niejako określają jej ogólny profil (więcej o tym nieco dalej). Następnie układamy wspólną część obszaru gry – czyli stos kart zakrytych, obok śmietnik, pulę żetonów oraz obszar wypatrywania. Na samym początku należy zapełnić obszar wypatrywania – miejsce z którego gracze, według ustalonej kolejności, będą dobierać karty na rękę. Mogą to być karty kontaktu (trzy różne typy; jednorazowe i nie wymagające płacenia surowcami), karty liderów oraz karty lokacji (których jest najwięcej). Ten etap gry nazywamy Wypatrywaniem. Po nim następuje Produkcja – czyli dobieranie odpowiednich żetonów surowców z puli. To jakie i ile zależy od frakcji jaką kontrolujemy, miejsc jakie mamy w swojej strefie wpływów, podpisanych umów oraz jakie trofea zdecydujemy się wykorzystać. Na pewno wiele pytań teraz rodzi się w Waszych głowach – cierpliwości, za chwilę wszystko się wyjaśni, ponie-

waż kolejnym etapem są Akcje. W ramach akcji każdy z graczy w swojej kolejce wykonuje jedno działanie (z pośród wielu). Najbardziej powszechne będą związane z lokacjami. Kiedy mamy na ręku kartę lokacji możemy zagrać ją na trzy sposoby – jako strefa naszych wpływów (do osiągnięcia tego celu należy użyć żetonów i/lub kart kontaktu Przyłączanie Lokacji), jako umowa handlowa (w tym celu używamy żetonów i/lub kart nawiązania Współpracy) lub jako trofeum (tutaj wykorzystujemy żetony i/lub karty Podboju). Każda karta lokacji ma krawędź niebieską (działanie jako Umowa), czerwoną (działanie jako Trofeum) oraz obszar pomiędzy (ważny kiedy lokacja staje się naszą lokacją). Umowy i Trofea umieszczamy pod kartą bazy w taki sposób aby odpowiednia krawędź była widoczna. Przyłączone lokacje umieszczamy obok karty bazy – na samej górze karty ze zdolnością Produkcji, na środku z Cechą, a na samym dole oferujące Akcję. Lokacje są bardzo zróżnicowane i oferują najróżniejsze korzyści. Czasami warto przeczekać i przygotować się na włączenie jakiejś karty jako Lokacja, innym razem zbyt długie oczekiwanie może być naszą zgubą i trzeba podejmować zdecydowane działania. Karty i żetony kontaktu mają pewną wartość – najczęściej od 1 do 3. Aby jakaś akcja się udała suma kart i/lub żetonów kontaktu musi być przynajmniej równa zasięgowi danej lokacji. Tutaj widać różnice pomiędzy frakcjami – Sojuszowi Mutantów dużo łatwiej napadać, Gildii Kupców nawiązywać umowy handlowe, a Nowemu Jorkowi rozszerzać strefę wpływów.

Każda Frakcja – jak pisałem wcześniej – dysponuje zestawem kart kontaktu, które obrazują owe różnice w pomysłach na odbudowę Stanów Zjednoczonych. Obowiązuje zasada trójki – czyli pod jedną kartą/na jednej karcie nie może być więcej jak trzy karty/żetony. Tym samym możemy mieć dwa Trofea i jedną Umowę pod kartą bazy lub trzy Trofea i żadnej umowy lub dowolną inną kombinację. Tak samo postępujemy jeśli chodzi o żetony – jeżeli wysłaliśmy robotnika do pracy na danej karcie zostawiamy go. Jeśli na jakiejkolwiek karcie nazbiera się trzech – nie można w tej turze korzystać z lokacji. Poza wystawianiem lokacji można dokonać przebudowy miejsca będącego w naszej strefie kontroli, wysłać robotników do pracy (tylko miejsca ze zdolnością Produkcja lub Akcja), wystawić lidera (a wraz z nim określoną grupę żetonów surowców, które lider przechowuje; liderzy także oferują dodatkowe zdolności), podmienić lidera na innego (przechowywane zasoby ze starego przesuwa się na kartę bazy), wysłać robotnika na lokację innego gracza (miejsce musi mieć zdolność Produkcja Otwarta) i jeszcze kilka innych. Ten etap rozgrywki jest najbardziej ciekawy – wiele się dzieje, wiele się zmienia, każdy z graczy kombinuje jak może i obserwuje co planują inni. Warto w tym momencie wspomnieć o żetonach uniwersalnych zasobów. Są miejsca oferujące kilka typów surowców. Aby gracz nie musiał od razu określać co chce a sytuacja wymaga przemyślenia – dobiera żeton uniwersalny, który później zastępuje właściwym surowcem. Ma to służyć jedynie temu aby gra zachowała płynność i nie było zastojów „bo ja muszę jeszcze przemyśleć czy na pewno paliwo czy broń". Drobna rzecz, a cieszy. Kiedy wszyscy gracze spasują (tzn. wykonają wszystkie akcje jakie chcieli/mogli wykonać) przechodzimy do Podliczania Punktów Zwycięstwa. Innymi słowy liczymy co, kto i za ile nagromadził, zaznaczamy na Torze (swoją drogą wydrukowanym na spodzie pudełka – oszczędność?) i idziemy dalej. Teraz następuje Czyszczenie Obszaru gry, czyli odrzucamy wszystkie żetony, jakimi zaznaczaliśmy nasze akcje i wszystkie żetony surowców których nie użyliśmy (wyjątkiem są te przechowywane przez liderów). Kolejną Turę zaczynamy od przekazania roli pierwszego gracza kolejnej osobie i Wypatrywania. Tury powtarzamy aż do momentu, w którym w czwartym etapie okaże się, że jeden z uczestników zabawy zebrał 30 punktów na Torze. Następna Tura będzie ostatnią i po jej zakończeniu posiadający największą ich liczbę wygrywa – ta Frakcja będzie decydować o wyglądzie odrodzonych Stanów Zjednoczonych.

Różnorodność kart sprawia, że rozgrywki właściwie się nie powtarzają. To duży plus. Na minus zasługuje odnotowanie, że w grze brakuje twardej interakcji pomiędzy graczami. Nie jest ona zerowa – na etapie Wypatrywania można psuć komuś planowane kombinacje, można w czasie Akcji posyłać swych robotników na lokacje innych graczy i tym sa-

mym ograniczać mu zdolność produkcyjną. I tyle. A gdzie najazdy? Gdzie ataki? Gdzie bezpośrednia walka pomiędzy frakcjami? Nie jest źle, ale jednak tematyka i specyfika świata aż się prosi o wprowadzenie takich elementów. Druga słabość gry to kilka reguł, które wydają się być wprowadzone na siłę. Przykład – na etapie produkcji dobieramy określoną ilość żetonów surowców. Każda baza ma ściśle określoną produkcję, która zawsze będzie się powtarzać. Prowadzi to do sytuacji, w której każdy z graczy ma odsuniętą na bok pulę żetonów, które w pewnym momencie przysuwa, a później odsuwa (bo wrzucać do ogólnej puli a potem znowu to samo wygrzebywać zwyczajnie się nie chce). Trzecia słabość to instrukcja – pisałem o niej wcześniej.

Podsumowując, 51 Stan nie jest grą złą, ale daleko jej do mojego ideału. Ja uwielbiam tytuły z silną interakcją, zmuszające graczy do rozmów, do rywalizacji i knucia. Tutaj rozgrywka najczęściej przebiega w myśl powiedzenia „każdy sobie rzepkę skrobie". Wiem, że jest duża grupa osób lubiących ten typ zabawy – i wierzę, że 51 Stan jest adresowany przede wszystkim do nich. Zanim zdecydujesz się na zakup tego tytułu pomyśl czy tego właśnie oczekujesz od gry planszowej. Jeśli tak jak ja lubisz silną interakcje między graczami, rywalizację i knucie zainteresuj się jakimś innym tytułem. Jeśli natomiast uwielbiasz gry tego typu, w których układasz swoje plany, kombinujesz na własnym terenie i z tego co sam uzbierałeś, a interakcja ogranicza się do sporadycznego przeszkadzania innym – 51 Stan jest dla Ciebie.

Plusy:

- Bardzo dobra oprawa graficzna
- Wykonanie kart i żetonów
- Różnorodność działań

Minusy:

- Wiele zasad sprawia wrażenie wprowadzonych na siłę
- Niewielka interakcja
- Niejasna instrukcja
- Za duże pudełko i groteskowa wypraska
- Tor punktacji na spodzie pudełka

Liczba graczy 2-4 Wiek: 10+

Czas gry: 45-90 minut Cena: 79,95zł

Scion: Demigod

O krok od boskości

Mało który system jest pomyślany jako zamknięta, nie potrzebująca dodatków całość. W wielu przypadkach wzmianki o planowanych suplementach można znaleźć już w podręczniku podstawowym. Część materiałów ma stanowić uzupełnienie reguł, inne rozbudowywać proces tworzenia postaci (o nowe zalety, wady, ekwipunek, itd.), jeszcze inne zaś prezentować nowe elementy świata. W przypadku Sciona nie mogło być inaczej – system od początku był zapowiadany jako trylogia. Pierwszy podręcznik, Hero miał opisywać tło fabularne, podstawy mechaniki, tworzenie bohaterów oraz historię konfliktu bóstw i tytanów. Informacje te mają uzupełniać dwa suplementy: Demigod poświęcony półbogom oraz God, przeznaczony dla najpotężniejszych postaci.

Jakość wydania podręcznika jest porównywalna z podręcznikiem podstawowym. Niezłe ilustracje, czytelny układ tekstu, świetna okładka są zdecydowanym plusem książki. Styl tekstu również uległ nieznacznej poprawie – choć podobnie, jak w przypadku Scion: Hero, wprowadzające opowiadanie jest po prostu marnotrawstwem miejsca, można spokojnie odpuścić sobie jego lekturę i rozpocząć czytanie od pierwszego rozdziału podręcznika.

Awans i co się z tym wiąże

Osiągnięcie „rangi" półboga wymaga zgromadzenia odpowiedniej ilości doświadczenia, a konkretnie – podniesienie jednego ze współczynników (Legendy) na piątą kropkę. Z awansem wiąże się otrzymanie przez Dziedzica solidnych premii – zyskuje łącznie dziewięć punktów atrybutów, nowe moce, relikty i trochę punktów wolnych. Dodatkowo przestają go dotyczyć pewne ograniczenia, jakie wcześniej (gdy był bardziej śmiertelnikiem, niż bóstwem) wyznaczały maksima możliwości rozwoju. Dla przykładu, Dziedzic o półboskiej potędze jest w stanie zwiększyć wartość swoich atrybutów ponad 5 – ograniczeniem jest wartość wcześniej wspomnianego współczynnika Legenda (która w przypadku bohaterów o tej randze powinna mieścić się w przedziale od 5 do 8 punktów). Teoretycznie nie znaczy to wiele, jednak potęga takiej postaci objawia się w pełni, gdy gracze podniosą na wyższe wartości również epickie atrybuty. Przykładowo, osiągając wartość pięciu kropek w jednym z nich bohater zyskuje w testach 11 automatycznych sukcesów – to przewaga, z jaką

zwykli śmiertelnicy nie są w stanie się równać. Nic zatem dziwnego, że Dziedzice o półboskiej mocy nie walczą już z kultystami, czy mumiami – ich adwersarzami są potężniejsze monstra, jak kolosy, czy smoki. Niestety, szeroki wybór mocy i rozmaitych zdolności niesie ze sobą pewne niebezpieczeństwo – jeśli część grupy zoptymalizuje swoje postacie pod względem mechanicznym, ci gracze zdominują rozgrywkę i zepchną pozostałych do roli tła. Wystarczy skoncentrować rozwój np. na pojedynczym epickim atrybucie, by dzięki niemu bohater zyskał przewagę, którą trudno będzie zrównoważyć innymi mocami.

W Scion: Hero bohaterowie graczy byli herosami porównywalnymi z pomagierami z komiksów Marvela – niby superherosami, ale jednak o dość ograniczonej mocy. Wraz z osiągnięciem rangi półbogów zyskują jednak dostęp do szerokiej gamy potężnych zdolności – są w stanie przetrwać bez żywności całe tygodnie, mogą rzucać samochodami na kilkadziesiąt metrów, potrafią regenerować kończyny, wpływać na media, przyjmować zwierzęcą formę, przywoływać duchy... Krótko mówiąc, są w stanie zdziałać naprawdę wiele. Już sama lektura rozdziałów poświęconych nadnaturalnym mocom wystarczy, by zrozumieć, że scenariusze będą miały zupełnie inny przebieg, niż wcześniej. Wszechstronna, uzupełniająca się nawzajem grupa nie będzie musiała przejmować się śmiertelnikami – osią przygód będą starcia z pomiotem Tytanów i innymi istotami nadnaturalnymi. Możliwości bohaterów wymuszą również zmianę stylu prowadzenia oraz sposobu projektowania scenariuszy. Dzięki potężnym mocom grupa będzie w stanie w mig poradzić sobie z problemami, które uziemiłyby niedoświadczonych Dziedziców. Może to sprawić nie lada problem niektórym prowadzącym – podobny kłopot występuje między innymi w D&D oraz Earthdawnie, gdzie potężni bohaterowie są w stanie rozwiązać prawie każdy problem przy pomocy magii. Wyzwaniem dla nich są wyłącznie silni wrogowie, co niestety sprowadza często sesje do serii potyczek i pojedynków.

Heroiczna saga

Początkowe wrażenie, które sugeruje, że półbogowie zostaną sprowadzeni przez autorów do roli chłopaków (lub dziewczyn) od brudnej roboty okazuje się błędne. Podręcznik zawiera pokaźny, liczący przeszło sześćdziesiąt stron rozdział poświęcony niezwykłym miejscom. Stonehenge, Kolos z Rodos, Atlantyda, Helheim, Hades – to tylko przykłady lokacji, do których można skierować bohaterów w ich pogoni za pomiotem Tytanów. Praktycznie każdy opis zawiera wskazówki dotyczące tego, jak można wykorzystać je na sesjach, gotowe zahaczki, itd. Opisy może nie są specjalnie inspirujące, autorom udało się jednak uniknąć zbędnego lania wody. Dla kogoś, kto nie ma ochoty zapoznawać się z materiałami źródłowymi i oprzeć na książkach poświęconych wierzeniom dawnych cywilizacji, informacje zawarte w podręczniku powinny wystarczyć na potrzeby sesji. Jako forma opracowania, streszczająca wiadomości dotyczące mitycznych krain, książka sprawdza się znakomicie.

W podręczniku nie mogło oczywiście zabraknąć obszernej sagi, będącej kontynuacją scenariusza zaprezentowanego w podręczniku podstawowym. Na temat jakości samej kampanii ciężko się jednoznacznie wypowiedzieć – wydaje się być bardzo liniowa, dość mocno ograniczać poczynania graczy, jednak ma swoje mocne strony. Po pierwsze, została rzetelnie przygotowania – działania poszczególnych postaci tła mają sens. Po drugie, w scenariuszach wykorzystano materiały zamieszczone w innych rozdziałach (np. niezwykłe miejsca, jak Atlantyda). Rozgrywając tą sagę prowadzący nie będzie mógł narzekać na kiepsko opisane lokacje. Po trzecie, opiera się na wcześniejszych wydarzeniach – jeśli drużyna rozpoczęła grę w Sciona kampanią opisaną w podręczniku Hero, rozwinięcie tej historii wydaje się być naturalnym wyborem. Nawet, jeśli kampania nie przypadnie do gustu prowadzącemu, warto ją przeczytać – choćby po to, by zorientować się, jakie rodzaje scenariuszy można rozgrywać, gdy bohaterowie osiągną rangę półboga, jakie zagrożenia będą stanowić dla nich wyzwanie, a co będzie jedynie pomniejszą niedogodnością.

Podsumowanie

Scion: Demigod jest całkiem niezłą kontynuacją dla podręcznika podstawowego. Znacznie mocniej, niż w przypadku Hero podkreślono mityczny aspekt settingu. Autorzy odcięli się od stylu suberbohaterskiego – owszem, postacie graczy (i ich przeciwnicy) posiadają moce porównywalne ze zdolnościami komiksowych herosów, jednak tematyka sesji będzie się znacznie różnić od przygód bohaterów Marvela. Dodatek dodaje grze cech charakterystycznych, dzięki czemu wyróżnia się na tle innych systemów osadzonych w podobnej konwencji. Jeśli Hero przypadł komuś do gustu i nie obawia się gry o większą stawkę, Demigod będzie zdecydowanie dobrym wyborem.

Plusy:

- Duża liczba mechanicznych opcji
- Ciekawy pomysł na rozwinięcie tematyki gry
- Wysoka jakość wydania

Minusy:

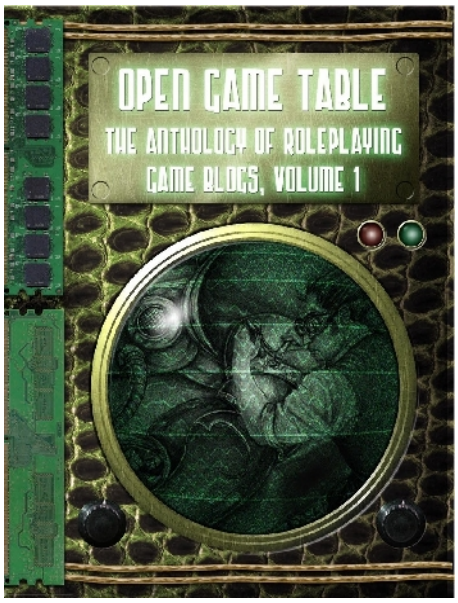
- Opowiadanie!
- Zbyt duże możliwości optymalizacji

312 stron, twarda oprawa

Cena: 99,95zł

Open Game Table

Blogi, podziemia i smoki



Od czasu do czasu nachodzi mnie ochota, by poszperać po sieci w poszukiwaniu erpegowych inspiracji. Przechodząc od linku do linku, od artykułu do artykułu i od bloga do bloga można natrafić na bardzo dobre teksty. Można, jeżeli ma się trochę szczęścia, czasu i ochoty. W moim przypadku – im jestem starszy, tym jest ich mniej. Dlatego potrafię docenić drogi na skróty, takie jak linki od znajomych, którzy wyłuskali ciekawe wpisy oszczędzając mi poszukiwań.

Kiedy pierwszy raz przeczytałem wieść o powstającej antologii erpegowych wpisów blogowych, zatytułowanej Open Game Table, od razu pomyślałem – to coś dla mnie. Dodatkową zachętą był fakt, że miałem już wcześniej okazję czytać kilka wpisów zamieszczonych w antologii i miałem o nich bardzo dobrą opinię. Teraz, zakończywszy lekturę Open Game Table, pozostaje zadać sobie pytanie: czy rzeczywiście zaoszczędziłem czasu, czy może ta „droga na skróty" zawiodła mnie na manowce?

Na początek zadajmy sobie pytanie – kogo właściwie taka pozycja może zainteresować? Z perspektywy miejsca wydania antologii, czyli Stanów Zjednoczonych, odpowiedź mogłaby być prosta – jest to książka skierowana do ogółu miłośników gier fabularnych. W Polsce pojawia się jednak kwestia bariery językowej. Ilu polskich erpegowców jest tak wciągnięte w swoje hobby, że są gotowi przeczytać ponad sto dwadzieścia stron tekstów w języku angielskim? Idę o zakład, że zdecydowana mniejszość. W naszych warunkach Open Game Table okazuje się być pozycją, którą mogą się zainteresować weterani polskiego *role playing`u*.

W Polsce podręczniki ogólno-erpegowe, nieprzypisane do konkretnego systemu czy świata publikuje Wydawnictwo Portal w serii „Graj z...". Mogą być one atrakcyjne dla dowolnego prowadzącego – wiele z opisanych w nich trików można zastosować w wielu systemach. Jeżeli tego samego spodziewacie się po Open Game Table, czeka was zawód. Wybór tekstów został bowiem dokonany pod kątem amerykańskiego gracza. Nie będzie dużym zaskoczeniem jeżeli zdradzę, że gracz amerykański gra głównie w Dungeons & Dragons. Z niecałych pięćdziesięciu tekstów składających się na antologię, trzy czwarte dotyczy bezpośrednio którejś edycji matki wszystkich gier RPG. Inne gry nie pojawiają się wcale albo zostają jedynie wspomniane.

Antologię podzielono na dziesięć rozdziałów. Znajdziemy w niej teksty dotyczące tego jak grać, opisujące sposoby kreacji bohaterów, spotkań, przygód i kampanii, te prezentujące nowe klasy i zasady oraz artykuły traktujące o historii gier RPG. Wybór jest różnorodny: są notki krótkie, a są prawdziwe wielocześciowe opracowania. Autorzy notek blogowych często prezentują odmienne style – jedni są bardzo rzeczowi, inni traktują cię jak kumpla, jeszcze inni starają się nauczać jak indyjski *guru*. Mnie osobiście

ta niejednolitość działała niekiedy na nerwy, ale zapewne trudno jej uniknąć w publikacjach tego typu. Zdarza się też, że sąsiadujące ze sobą wpisy prezentują skrajnie odmienne podejścia do gier fabularnych (np. „tnij niepotrzebne fragmenty, steruj grą tak, by uzyskać nieustanną akcję" vs „jeżeli gracze nie mają nic do roboty, to ich wina nie twoja; nie jesteś niańką, powinni się wykazać własną inicjatywą").

Osobiście nie jestem wielkim fanem Dungeons & Dragons i nie grywam w ten system. W żadnym razie nie stawiam też znaku równości między „roleplaying" a „D&D". Z mojej perspektywy teksty takie jak autorskie rozpisanie klas mnicha i czarnoksiężnika (*warlock*) do czwartej edycji są praktycznie bezużyteczne. Niestety, one same zajmują dwadzieścia pięć stron podręcznika. Jeżeli dodać do nich notki, które uznałem za niezbyt interesujące lub powtarzające się tematy, o których można było poczytać w ostatnich latach w polskiej sieci, to okaże się, że ponad połowa Open Game Table była dla mnie nieprzydatna. Nie oznacza to jednak, że uznaję lekturę tego podręcznika za stratę czasu.

Najlepszą stroną OGT, są dla mnie bowiem notki historyczne oraz te, które prezentują starą szkołę D&D. Ruch Renesansu Starej Szkoły (OSR), wracający do korzeni gier fabularnych, wywarł duży wpływ na amerykańską blogosferę. Modele gry takie jak *sandbox* czy *wilderness*, u nas praktycznie nie znane, wydają się być potencjalnie bardzo interesujące. Pouczające są też notki o początkach gier fabularnych, które uderzają w szeroko w Polsce rozpowszechnione przekonanie, że pierwsze erpegi nie różniły się od gier bitewnych, z których wyrosły. Kiedy nasze hobby powstawało w latach siedemdziesiątych, w Polsce o RPG nikt jeszcze nie słyszał. W USA mają jednak ten komfort, że mogą odszukać i porozmawiać z ludźmi, którzy przyłożyli rękę do jego powstania. Notki na ten temat określiłbym jednym słowem – są pasjonujące.

Wśród pozostałych tekstów również znajdziemy kilka perełek. Bardzo dobry jest ten o karczmach oraz niezwykle interesujący jest wywód opisujący scenariusz jako „dedekowy" loch. Biorąc jednak pod uwagę całość, Open Game Table wzbudził we mnie mieszane odczucia. Są tu teksty bardzo dobre, inspirujące, z celnymi spostrzeżeniami lub napisane z interesującej perspektywy, ale znajdą się też i zwykłe zapychacze miejsca oraz notki eksplorujące pomysły być może nowe dla D&D, ale zupełnie ograne dla kogoś, kto miał w życiu do czynienia z kilkoma tuzinami różnych systemów (np. notki o alternatywnych zastosowaniach punktów akcji z czwartej edycji).

Na koniec zostawiłem kwestię oprawy graficznej podręcznika. Tekst złożony w dwóch kolumnach czyta się wygodnie, a miękka oprawa pozwala zachować niewielką cenę podręcznika. Niestety całość opatrzono ilustracjami, które w najlepszym wypadku mogę określić jako szkaradne. Podręcznik prezentowałby się o wiele lepiej bez nich. Spoglądając na zupełnie słabą okładkę, trudno uwierzyć, że jest to najlepsza graficznie cześć tego podręcznika, lecz tak jest w istocie.

Czy warto wydać niecałe pięćdziesiąt złotych na ten podręcznik? Trudno mi rekomendować go z czystym sercem. Wydaje się, że lepiej przeznaczyć je na polskie almanachy Wydawnictwa Portal. Jeżeli jednak, co prawdopodobne, ich lekturę macie już za sobą, interesujecie się D&D i chcecie zobaczyć, o czym pisze się w amerykańskiej blogosferze, to Open Game Table może być zakupem wartym rozważenia.

Plusy:

- Notki o początkach gier fabularnych
- Gratka dla miłośników D&D

Minusy:

- Słabe ilustracje
- Skierowany praktycznie tylko do miłośników D&D

140 stron, miękka oprawa, cena: 45zł

Już za miesiąc kolejny numer