

w numerze:

**Długa droga do Kadath #3
Gry fabularne w 2011 roku**

**str.34
str.37**



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 51, grudzień 2011



**7 Cudów Świata
Munchkin Cthulhu
Neuroshima Tactics
Felinia
Trio**

**Die Burgen von Burgund
WFRP: Black Fire Pass**

The Shadow of Yesterday


REBEL.PL
Centrum gier

Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja i korekta tekstów:

Hubert Bartos

Tomasz 'Sting' Chmielik

Marcin 'Seji' Segit

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Maciej 'repek' Reputakowski

Andrzej 'ShadEnc' Stój

Marcin 'Ezechieli' Zaród

Cezary Domalski

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiustacji tekstów oraz zmiany tytułów. Materiałów nie zamówionych, nie zwracamy. Przedruk z gazety dozwolony jest jedynie za pisemną zgodą wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń. Wydawca ma prawo odmówić zamieszczenia ogłoszenia i reklamy, jeśli ich treść lub forma są sprzeczne z linią programową lub charakterem pisma oraz interesem wydawcy [art. 36 pkt 4 Prawa Prasowego].

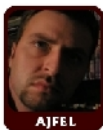
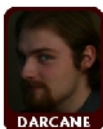
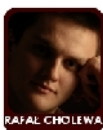
Czekamy na Wasze opinie i komentarze. Kierujcie je na nasz adres: sklep@rebel.pl



Serdecznie witam Was w grudniowym numerze Rebel Timesa. Grudzień to miesiąc specyficzny, głównie za sprawą Świąt i ogromnej machiny marketingowej, która już chyba na stałe wpisała się w ich tradycję. Zawsze, gdy o tym myślę, dopada mnie smutna refleksja, że ciepłych i rodzinnych spotkań w gronie najbliższych można już tylko doświadczyć w... reklamach telewizyjnych, które chcą nam sprzedać jakieś produkty, odwołując się do nostalgicznych obrazów zakodowanych gdzieś głęboko w naszej podświadomości. Strzelam w ciemno, że większość z nas ruszy do centrów handlowych lub internetowych sklepów, aby odbyć coroczny rytuał zakupowy (część pewnie ma to już za sobą). Być może lektura niniejszego numeru pozwoli Wam rozsądnie wybrać prezent, z którego wasi najbliżsi będą mieli ogromną frajdę. Zresztą nie tylko oni! Jak już wypakujecie wszystkie te wspaniałe gry z ozdobnego papieru, zorganizujcie jakiś stół i wypróbujcie je zaraz po wigilijnej kolacji. Cóż może być bowiem lepszego od zebrania całej rodziny przy grach, które angażują bez reszty? Ponowne obejrzenie „Kevina samego w domu” w telewizji? Szczerzę wątpię. Życzę Wam wszystkim zdrowych i wesołych świąt oraz udanego Sylwestra. Do zobaczenia za miesiąc!

Nr 51, Grudzień 2011

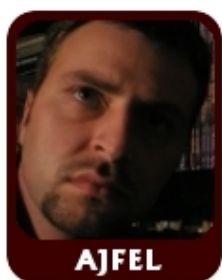
Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów na początek 
- 4 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier 
- 8 **Cudów nie ma**
7 Cudów Świata 
- 11 **Horror na wesoło**
Munchkin Cthulhu 
- 14 **Figurkowa**
Neuroshima
Neuroshima Tactics 
- 21 **Wiek odkryć**
na kocich wyspach
Felinia 
- 23 **Szalony zawrót głowy**
Trio 

- 25 **Gdzie wasze**
kości porzucone
Die Burgen von Burgund 
- 28 **Postapokalipsa**
w sosie fantastycznym
The Shadow of Yesterday 
- 31 **Toporem i kuflem**
WFRP: Black Fire Pass 
- 34 **Napisane, by straszyć**
Długa droga do Kadath #3 
- 37 **Gry fabularne**
w 2011 roku 
- 42 **Plany na styczeń**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Władcy i Pupile Podziemi, czyli dwie gry Vlaady Chvatila po polsku



AJFEL

Polska edycja **Dungeon Lords** zapowiadana była już dawno. Wydawnictwo Rebel zrekompensowało nam znaczne opóźnienie premiery, tuż przed gwiazdką wysyłając do sprzedaży ten długo oczekiwany tytuł (rodzimy tytuł brzmi **Władcy Podziemi**) wraz z **Pupilami Podziemi**, polską edycją drugiej planszówki Vlaady Chvatila (czyli wydanej w tym roku **Dungeon Petz**). O **Dungeon Lords** sporo napisaliśmy już na łamach **Rebel Timesa**. Drugi tytuł to podobna konwencja, dostajemy zatem kolejną poważną strategię w niepoważnych, humory-

stycznych klimatach. Tym razem jednak, zamiast zarządzać kompleksem podziemi wypełnionych potworami i pułapkami, wcielamy się w chochlika, który postanowił zbić fortunę, otwierając sklep zoologiczny dla władców podziemi. Prowadzenie interesu jest dla chochlika całkiem fajną sprawą, ale też sporym wyzwaniem intelektualnym. W jaki sposób przechytrzyć konkurentów i wygrać zbliżający się pokaz? Który zwierzak znajdzie największe uznanie w oczach klienta? Jak wytrzymałe muszą być klatki? Ilu pracowników wylądzuje w szpitalu, jeśli źle to ocenisz? Gra przeznaczona jest dla 2-4 graczy w wieku od 13 lat. Czas rozgrywki to około 90 minut.

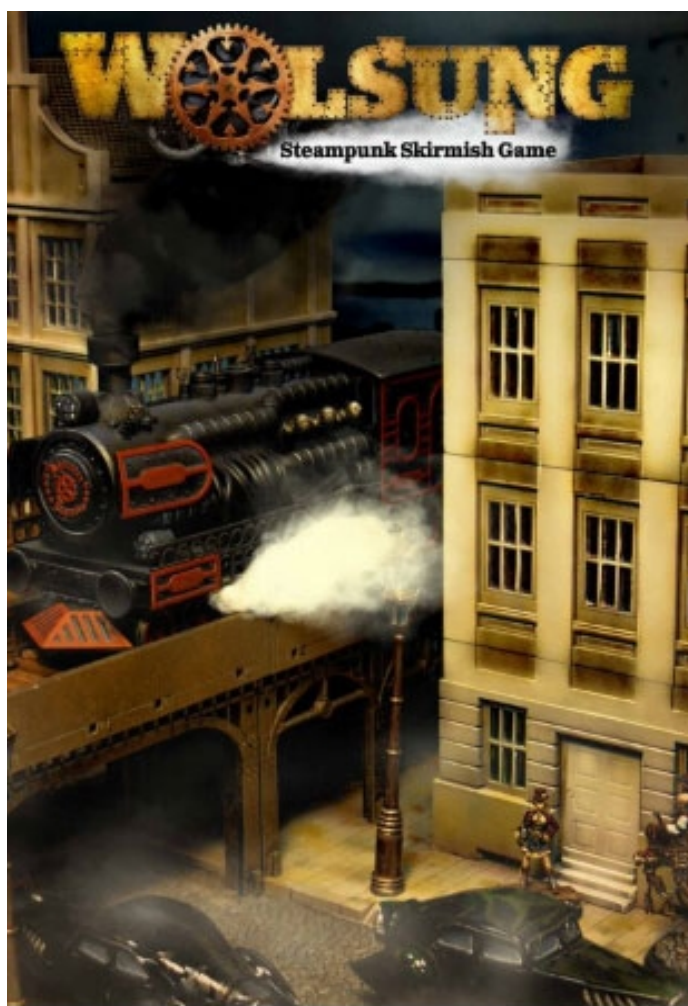
Galakta pod choinką

Dużo pisaliśmy o bliższych i dalszych planach wydawnictwa Galakta dotyczących polskich edycji gier wydawnictwa Fantasy Flight Games. Cztery z zapowiadanych tytułów trafiły do sprzedaży z początkiem grudnia, a więc mogą znaleźć się wśród gwiazdkowych prezentów. Są to: **Blood Bowl: Menadżer Drużyny**, **Gears of War: Gra planszowa**, **Rune Age** oraz nowa edycja **Dust Tactics**. Przed świętami trafi także do sprzedaży planszowa **Gra o Tron**.

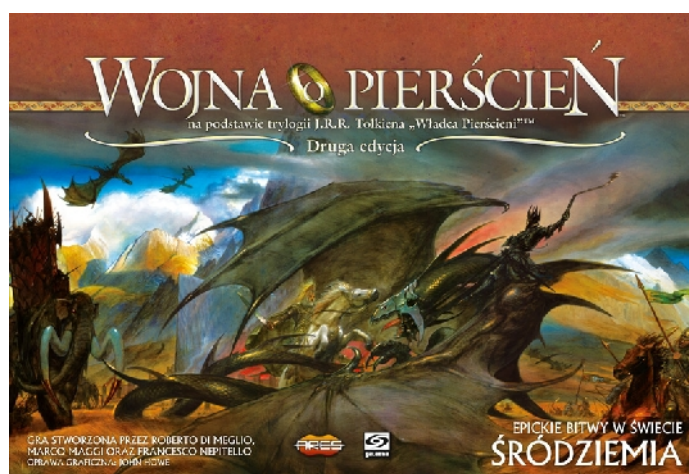


Figurkowy Wolsung

Dla fanów **Wolsunga** od dłuższego czasu dostępne są na rynku efektowne, steampunkowe figurki wykonane przez Micro Art Studio. Mogą one stanowić cieszącą oko gadżet dla kolekcjonerów, jak również sympatyczną pomoc na wolsungowych sesjach. To jednak nie wszystko, trwają bowiem prace nad figurkowym skirmishem w świecie **Wolsunga**. Ku ucieście fanów na Gwiazdkę została udostępniona przez Micro Art Studio wersja beta zasad tej gry. Dokument w języku angielskim można pobrać pod adresem: <http://www.wolsung-ssg.com/?p=21>



Wielki powrót War of the Ring

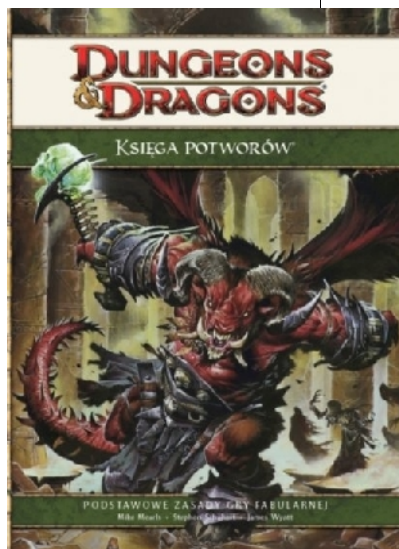
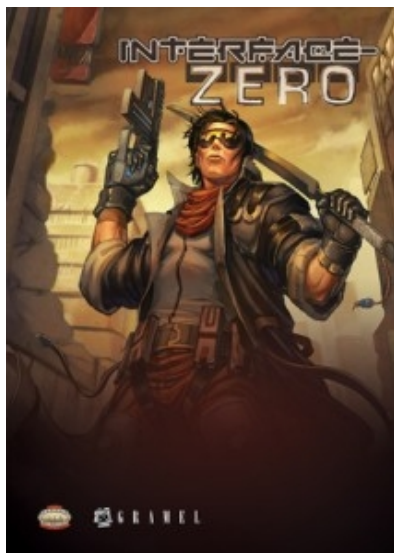


Włoskie wydawnictwo Ares Games powstało w tym roku, zapowiadając wydanie nowych edycji gier pierwotnie wydanych przez Nexus. Pierwszą z nich będzie nowa odsłona nieco przebrzmiałego hitu **War of the Ring** (dużej planszowej strategii dla dwóch osób wydanej w 2004 roku, której akcja dzieje się, rzecz jasna, w Tolkienowskim Śródziemiu). Polskich graczy z pewnością ucieszy fakt, że nakładem Galakty gra ta ukaże się także po polsku. Premiera będzie miała miejsce wiosną, równoległe z wersją włoskiej, niemieckiej i hiszpańskiej.

Co dalej z polską edycją Dungeons&Dragons?

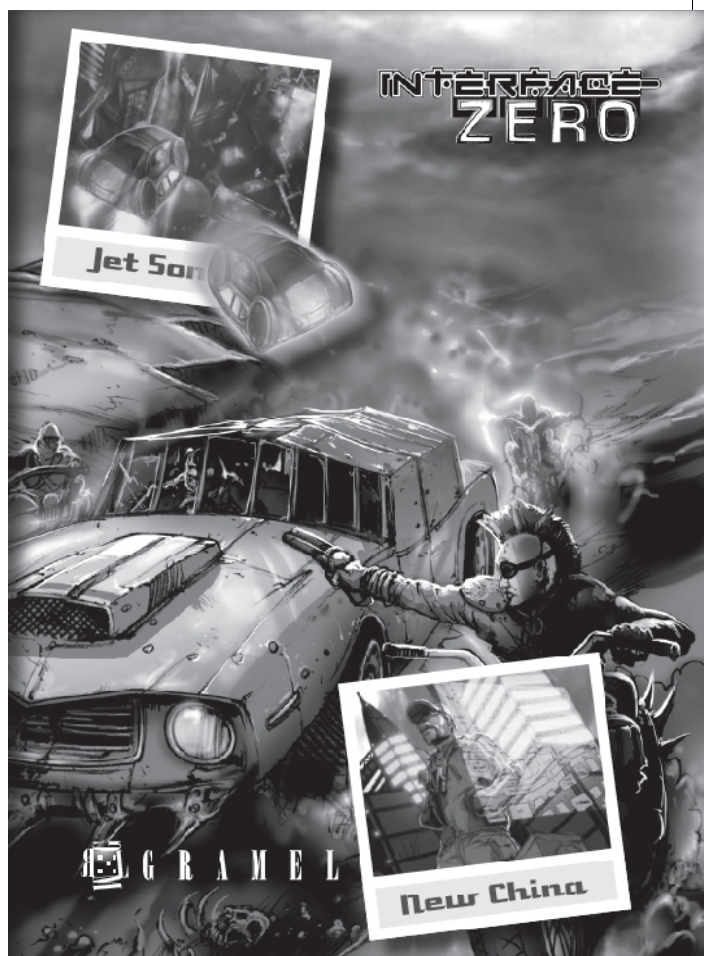
Ku ogromnemu zaskoczeniu polskich fanów gier fabularnych, wydawnictwo ISA rozpoczęło przedsprzedaż **Księgi Potworów**, trzeciego podręcznika podstawowego do IV edycji gry **Dungeons & Dragons** (dwa pierwsze wydane zostały ponad rok temu). W związku z tym wiele osób zastanawia się, czy oznacza to powrót **D&D** na polski rynek i czy możemy spodziewać się kolejnych podręczników do tej gry po polsku. Jeżeli nawet do tego dojdzie, to z pewnością nie z udziałem dotychczasowego wydawcy, prawa do dystrybucji produktów **Wizards of**

the Coast w Polsce przejęła bowiem firma CD Projekt (która jak do tej pory planów wydawania D&D po polsku nie zdradziła).



Ruszyła przedsprzedaż Interface Zero

Wydawnictwo Gramel uruchomiło przedsprzedaż polskiej edycji **Interface Zero**, settingu do gry **Savage Worlds**, który przeniesie graczy do brutalnego, szalonego roku 2088. Cybernetyka jest tam na porządku dziennym, a wokół toczą się wojny korporacyjne i brawurowe strzelaniny. To wszystko i jeszcze więcej dostaniemy w podręczniku **Interface Zero**, który można nabyć w dwóch wersjach: podstawowej (podręcznik w miękkiej oprawie za około 85 zł) oraz limitowanej (podręcznik w twardej oprawie z masą atrakcyjnych bonusów, droższy od podstawowej wersji o około 50 złotych). **IZ** trafi w nasze ręce na początku stycznia 2012.



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODRĘCZNIK Z CYBERPUNKOWEJ SERII WYDAWNICTWA GUN METAL GAMES. PRZENOSI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO BRUTALNEGO, SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIERZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HAKERAMI ANARCHISTAMI I CYFROWYMI BARDAMI KORPORACJI. POKRZYŻUJESZ SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO DOBROBOJNEJ KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCCY. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ SNAJPERKI ALBO SKRZYŻUJESZ NANO-STALOWE OSTRZA Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SIEDZI?

ŻYCIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ, MUSISZ BYĆ JESZCZE SZYBSZY. ALE NIG SIĘ NIE MARTW, STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE I TRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ WSZCZEPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYSZKÓRNIK, Z KTÓREGO MOŻESZ SWOBODNIIE WYBIERAĆ TE ELEMENTY, KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MACIE OCHOTĘ DZISIAJ ZAGRAĆ.

Odkryj serię

NEUROSHIMA

gra fabularna
gra planszowa
gra smsowa
opowiadania

już wkrótce:

51. stan - gra karciana
NS Tactics - bitewniak
NS Hex na I-Phone

100% postapokalipsy



**NEUROSHIMA
W SIECI**

PORTAL STWORZONY,
BYŚ INFORMOWAŁ
I BYŁ POINFORMOWANY

**WIEŚCI
MATERIAŁY
LINKI
WYDARZENIA**

NEUROSHIMA.ORG

Ponad 100 tys.
czytelników!

Literadar

Magazyn o książkach

Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony

Magazyn o książkach
za darmo!

www.literadar.pl



Literadar
Magazyn o książkach

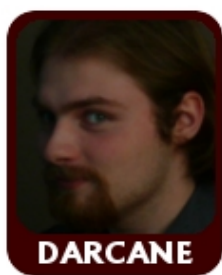
Współpraca z: BiblioNETka.pl

Jeśli rodzic będzie się zmuszał do czytania dziecku, to na pewno nie wychowa czytelnika
Wywiad z Ireną Kosińską

Książki, które przeczytam mojemu synowi
Piotr Stankiewicz

Elżbieta Cherezińska
Gra w kości

7 Cudów Świata Cudów nie ma



Mało która gra ekonomiczna wzbudziła takie zainteresowanie, jakie od roku przypada w udziale **7 Cudom Świata**. Dowodem na to jest prestiżowa nagroda *Kennerspiel des Jahres 2010*. Nic dziwnego, tytuł łączy złożoność taktyczną i strategiczną gier ekonomicznych z prostotą reguł gier rodzinnych, a do tego partia trwa zaledwie pół godziny. Niestety, cudów nie ma i gra nie jest uniwersalnym ideałem.

Otwieramy paczkę

7 Cudów Świata zapakowane jest w ładne, ale nie- zbyt funkcjonalne pudełko i ogólnie prezentuje się całkiem dobrze. Grafiki na kartach (ponad 150) i

planszach (siedem i jedna dodatkowa) są wysokiej jakości, wyróżniają się szczegółowym stylem i miłą dla oka paletą kolorów. W środku znajdziemy też garść żetonów (monety i znaczniki konfliktu), notes do zapisywania punktacji (trochę za cienki, starczy na pięćdziesiąt partii w pełnym składzie) i instrukcję. O ile ilustracje są w porządku, o tyle jakość wykonania pozostawia trochę do życzenia. Karty są za duże i bardzo szybko się ścierają. Jeżeli chcemy utrzymać je w dobrym stanie, niestandardowe koszulki to mus. Plansze łatwo się odkształcają i nie chcą leżeć równo na stole, a przegródki w pudełku to cienka tekturka. Nie jest źle, ale gra kosztuje 150 złotych i choćby dlatego mogłaby być lepiej wykonana.

Trzy ery w trzydzieści minut

7 Cudów Świata przeznaczone jest dla od trzech do siedmiu graczy (teoretycznie dzięki dodatkowej planszy *Manneken Pis* do stołu może zasiąść ósma osoba). Istnieje również wariant dwuosobowy o bardziej skomplikowanych, choć grywalnych regułach. Każdy z uczestników wybiera albo losuje planszę z jednym ze starożytnych cudów świata, symbolizującym prowadzoną przez nas cywilizację. Następnie rozpoczyna się podzielona na trzy Ery rozgrywka, w której zadaniem jest rozwijanie naszego miasta poprzez budowanie budynków. Budowle powstają dzięki zagrywaniu kart, podzielonych na trzy talie. Po wyłożeniu do końca trzeciej talii gra kończy się i podliczane są punkty zwycięstwa. Cała rozgrywka rzeczywiście trwa trzydzieści minut (jeżeli grający znają zasady). Dzieje się tak dzięki symultanicznemu rozgrywaniu – wszyscy grają jednocześnie, nie przeszkadzając sobie nawzajem.

Elementy taktyki wprowadza do gry przede wszystkim sposób, w jaki otrzymujemy budowle. Na początku każdej Ery każdy z graczy posiada siedem kart. Ery dzielą się na sześć tur. W każdej wybieramy kartę, którą będziemy chcieli użyć, a resztę kar-

toników przekazujemy sąsiadowi. Ten system, znany z turniejów karcianych (*booster draft*) minimalizuje losowość i zwiększa równowagę rozgrywki. Nawet najlepszy zestaw kart przejdzie bowiem przez wszystkich graczy, zanim trafi z powrotem do nas. Rumieńców taktycznemu planowaniu dodają ponadto budowle militarne i handlowe, dzięki którym wchodzimy w interakcję z przeciwnikami i szybko zyskujemy punkty zwycięstwa i monety. Odpowiednia liczba tych ostatnich jest ważna w każdym momencie gry.

Nie mniejszą rolę w drodze do zwycięstwa odgrywa strategia. Kluczem jest ograniczona liczba tur (osiemnaście), które musimy zagospodarować możliwie najefektywniej. W grę wchodzi budynki dostarczające surowce i dobra, dzięki którym zbuduje-

my inne budowle: przynoszące punkty zwycięstwa drogą budynki cywilne, procentujące w przyszłości budynki naukowe, wspomniane już budowle militarne i handlowe, wreszcie pojawiające się w trzeciej Erze gildie, dające spory zastrzyk punktów. Co więcej, zamiast płacić surowcami, możemy skorzystać z drzewka rozwoju. Pozwala ono budować za darmo, jeżeli wcześniej postawiliśmy odpowiedni budynek. W konsekwencji w **7 Cudach Świata** jest jak w szachach: już pierwszy ruch jest niezwykle ważny i decyduje o dalszym stylu gry.

Zasady są na szczęście proste do zrozumienia, kilkanaście minut prezentacji i można grać. Bonusy z budynków i cudów są kapitalnie rozwiązane za pomocą łatwych do opanowania, czytelnych ikon. Pomaga



w tym zresztą sprawnie napisana, kolorowa instrukcja i osobna ściągawka z wyjaśnieniem pojawiających się symboli.

Jak rozwiązać Siedem Cudów?

Losowość tytułu (dzięki sposobowi rozdawania kart) jest niewielka i dlatego gra daje duże możliwości jej teoretycznego rozpracowania. W sieci można znaleźć wielostronicowe artykuły z тезami opartymi na danych z *tysięcy* partii i rachunku prawdopodobieństwa, warianty otwarć i zestawienia statystyczne najlepszych kart do wyboru. W praktyce jest na szczęście zupełnie inaczej, bo mało kto gra na takim poziomie złożoności. Rozgrywka jest zatem tak skomplikowana, jak zechcą grający.

Poza tym zabawa różni się w zależności od tego, z kim siadamy do gry i jakie cuda wybierzemy my i nasi sąsiedzi. To sąsiadujące miasta są najważniejsze, bo od ich rozbudowy zależą premie za rozwój militarny, jakość ulg handlowych i skuteczność gildii. Z kolei każdy z cudów ma własny, unikatowy zestaw etapów budowy. (Tak, w tej grze można budować swój cud świata). Za każdy zakończony etap otrzymujemy konkretne bonusy. Na przykład Wiszące Ogrody Semiramidy stawiają na rozwój naukowy, tymczasem Kolos Rodyjski da nam znaczną przewagę militarną. Cuda mają Stronę A i B, w grze jest zatem czternaście różnych zestawów premii.

Po pewnym czasie okazuje się jednak, że regrywalność **7 Cudów Świata** nie jest zbyt wysoka. Możemy zagrać kilka partii różnymi miastami, próbować sił w wariacie dwuosobowym i eksperymentować z rodzajami budynków. Szybko jednak okaże się, że dróg do zwycięstwa jest niewiele. Budynki militarne są w zasadzie obligatoryjne. Rozwój naukowy daje najwyższe bonusy i musimy z niego skorzystać. Budowle cywilne w pierwszej Erze są raczej bezużyteczne. I tak dalej, a liczba skutecznych wariantów maleje. Poza tym talia jest zawsze taka sama przy

stałej liczbie graczy. Nie pomagają też pewne braki w równowadze pomiędzy cudami. Na przykład Posąg Zeusa jest relatywnie słabszy niż choćby Ogrody Semiramidy czy Piramidy.

Dlatego mimo swych możliwości **7 Cudów Świata** pozostaje dla mnie grą rodzinną. Bardzo dobrą grą rodzinną. Doskonałą na otwarcie planszówkowej kolekcji, świetną dla lubiących pomyśleć początkujących, odpowiednią dla tych, którzy nie mają wiele czasu na gry planszowe. Bez względu na wszystko, ten tytuł to bezpieczny prezent pod choinkę. Zaawansowany gracz ma jednak do wyboru garść porównywalnych tytułów, konkurencyjnych nie tylko pod względem jakości, ale przede wszystkim ceny.



Plusy:



Szybka, dynamiczna rozgrywka



Jasne zasady i zrozumiały system symboli



Złożoność taktyczna i strategiczna



Ładne grafiki

Minusy:



Za wysoka cena



Słaba jakość kart i plansz



Drobne niezbalansowanie pomiędzy miastami

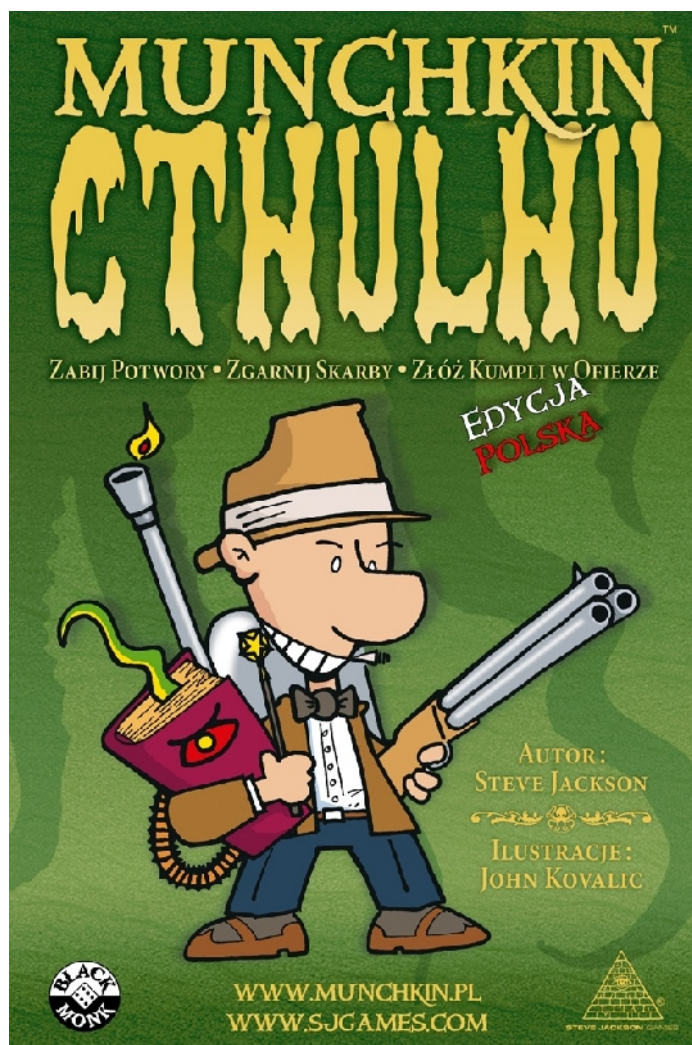
Liczba graczy: 2-7/8 Wiek: 10+

Czas gry: ok.30 minut

Cena: 149,95zł

Munchkin Cthulhu

Horror na wesoło

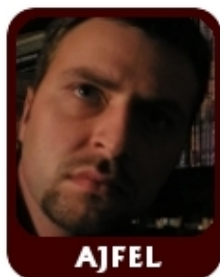


planszówki. Cthulhu oczywiście obecny jest także w karciankach kolekcjonerskich. W 32. numerze **Rebel Timesa** Gambit zaprezentował wam szybki przegląd „cthulhugier”, a miesiąc temu mieliście okazję przeczytać tekst Enca o obecności lovecraftowskiego horroru w różnych grach fabularnych. Nie ulega wątpliwości, że Mity Cthulhu mają znaczący wpływ na rynek gier, dla twórców stanowią bezmiar inspiracji, a dla wydawców dobrze sprzedający się temat, cieszący się wśród fanów niesłabnącą popularnością.

Oczywiście dla Cthulhu musiało się także znaleźć miejsce w serii imprezowych gier karcianych **Munchkin**, które od lat cieszą graczy na całym świecie, parodiując gry fabularne i bezpardonowo wyśmiewając elementy jakiejś nie bądź konwencji. Kolejne niezależne gry i dodatki z serii **Munchkin** niezmiennie oparte są o te same, proste mechaniczne założenia, dzięki czemu cały trud połączenia kilku posiadanych zestawów sprowadza się do wymieszania kart.

Każdy grał już w Munchkina...

Niedawno na łamach **Rebel Timesa** prezentowałem wam **Munchkina z Karaibów** – pierwszy (w polskiej edycji) zestaw, który w munchkinowych rozgrywkach pozwala opuścić klasyczne podziemia, by przenieść się na słoneczne Karaiby, pełne pirackich okrętów, morskich potworów i skarbów ukrytych na zapomnianych wyspach. Dzisiaj zaś przyszła pora, by omówić **Munchkina Cthulhu**, a więc kolejną grę, dzięki której rozegracie zabawną partię w jeszcze innych klimatach: badacze tajemnic, kultyści i oczywiście rozmaite przerażające istoty z Mitów Cthulhu, a wszystko tradycyjnie w wesołej, prześmiewczej oprawie, która każdemu fanowi prozy Lovecrafta poprawi humor.



AJFEL

Nawiązania do prozy H. P. Lovecrafta w grach planszowych, karcianych i fabularnych są dość powszechne. Lista produktów mniej lub bardziej związanych z Mitami Cthulhu jest coraz dłuższa i znajdują się na niej zarówno lekkie, humorystyczne party games, jak i zupełnie poważne i bardziej złożone

Munchkin Cthulhu po polsku ukazał się kilka miesięcy temu (wersja po angielsku miała premierę w 2007 roku i jest jednym z późniejszych **Munchkinów** w dziesięcioletniej historii serii). Gra wydana została identycznie jak wspomniany już **Munchkin z Karaibów**. Dostajemy więc niewielkie, kolorowe, solidne pudełko zawierające kostkę, instrukcję oraz 165 kolorowych kart, jak zwykle podzielonych na dwie talie: Drzwi i Skarby.

Zmiany w znanych do tej pory regułach są kosmetyczne, każdy, kto grał w jakikolwiek wcześniejszy tytuł serii, natychmiast może rozpocząć zabawę z nową odsłoną **Munchkina**. Ci zaś, którzy z tą zabawną karcianką mają styczność po raz pierwszy, dostają do dyspozycji porządnie napisaną instrukcję (mamy tu spory postęp w stosunku do pierwszego, polskiego wydania podstawowego **Munchkina**).

...z wyjątkiem tych, co jeszcze nie grali

Na tle licznych imprezowych karcianek, których reguły można wytłumaczyć w kilku zdaniach, **Munchkin** nie należy może do gier najprostszych, a więc i opis reguł jest nieco bardziej obszerny. Jednokrotna lektura instrukcji i pierwsza rozgrywka powinny jednak w zupełności wystarczyć, by bez trudu opanować zasady.

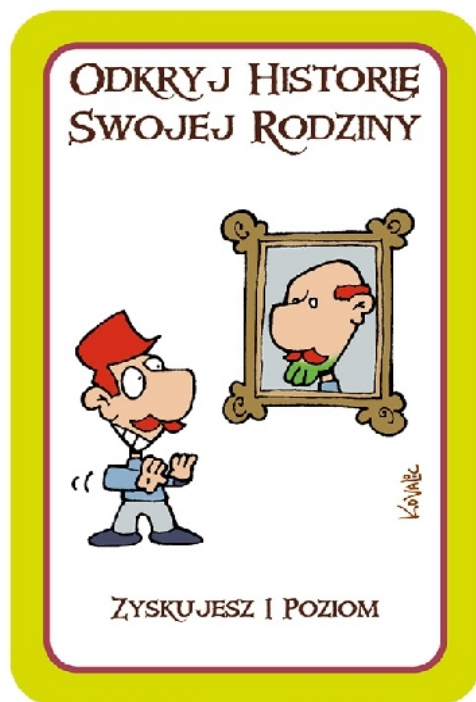
Jak każdy **Munchkin**, tak i wersja **Cthulhu** to prze-zabawna parodia gier fabularnych (w tym przypadku oczywiście **Zewu Cthulhu**). Podobnie jak w grach fabularnych każdy gracz wciela się w jedną

postać, która stawia czoła rozmaitym wyzwaniom i w miarę upływu rozgrywki rośnie w siłę, co obrazują zdobyte poziomy doświadczenia. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zdobędzie dziesiąty poziom. Tura każdego gracza sprowadza się zwykle do pociągnięcia wierzchniej karty z talii Drzwi i

zastosowania się do zawartych na niej instrukcji. Bardzo często na naszej drodze staje jakiś przerażający stwór, którego musimy pokonać. Zwycięstwo w walce pozwala nam zdobywać kolejne poziomy oraz dobierać karty z talii Skarbów, które dają naszemu bohaterowi rozmaite bonusy. Każda porażka natomiast wiąże się z pewnymi przykrymi konsekwencjami, opisanymi na karcie danego przeciwnika.

Niezwykła siła tej gry wynika z dwóch czynników. Po pierwsze: interakcja. Nasze działania nie sprowadzają się jedynie do tego, by w swojej turze pociągnąć kartę i stawić czoła napotkanym wyzwaniom.

Gdy trwa tura innego gracza, co chwilę mamy okazję, by go w jakiś sposób wesprzeć lub przeciwnie – zagrać kartę, która kompletnie pokrzyżuje jego plany. Możemy innym graczom pomagać w walce, oczekując w zamian udziału w zyskach, możemy także wzmacniać ich przeciwników, pozbawiać ich bonusów, utrudniać ewentualną ucieczkę i tak dalej – zależnie od tego, jakie karty trafiły nam na rękę. I tu dochodzimy do drugiego czynnika sprawiającego, że **Munchkin** to gra tak popularna i zabawna. Karty są tu niezwykle zróżnicowane, rewelacyjnie zilustrowane i pełne zwariowanych, śmiesznych pomysłów.



Cthulhu kontra inne Munchkiny

Munchkin Cthulhu jest jedną z popularniejszych gier serii. Nic dziwnego, lovecraftowski horror w humorystycznym munchkinowym wydaniu udało się tutaj zrealizować wyśmienicie. Można było mieć obawy, czy pewne specyficzne żarty nie przygasną na etapie translacji, jednak po raz kolejny polski wydawca serii stanął na wysokości zadania.

Grę można połączyć z dowolnym innym **Munchkinem**, jeżeli oczywiście mamy ochotę na taki zwariowany miks. Nie każdego bawi kapitan pirackiego statku, będący zbliżającym się do granic obłędu kultystą Cthulhu, a przy tym ubranym w płytową zbroję krasnoludem. Sam od czasu do czasu lubię zagrać w taki sposób, równie chętnie jednak sięgam po samego **Munchkina Cthulhu**, by czerpać radość z wesołej rozgrywki nieprzekraczającej pewnych ram konwencji.

Na polskim rynku, pomijając dodatki, mamy w tej chwili podstawowego **Munchkina**, **Munchkina z Karaibów** oraz omawianego **Munchkina Cthulhu**. Lada moment na sklepowe półki trafi **Munchkin Zombie**. Jak **Munchkin Cthulhu** wypada na tle innych gier serii? Ani lepiej, ani gorzej. To, przy której z gier będziemy się fajniej bawić, zależy wyłącznie od preferencji grupy. **Munchkin Cthulhu** na pewno na tle wydanych wcześniej zestawów nie jest wtórny, mamy tu masę specyficznych żartów, nowych pomysłów i jedyne w swoim rodzaju humor. Fani **Zewu Cthulhu** powinni się bawić wyśmienicie.

Gra ta ma także wadę innych podstawowych zestawów **Munchkina**. Rozgrywka sprawia frajdę tak długo, jak długo mamy poczucie mocno zróżnicowanego zestawu kart. Podstawowy zestaw, a więc 165

kart to niestety zbyt mało, by rozgrywki przez długi czas dostarczały niesłabnącej satysfakcji. Grę więc zdecydowanie polecam, ale z zastrzeżeniem, że jest to produkt dla osób, które zechcą z czasem powiększyć swoją kolekcję. Podobnie jak było w przypadku **Munchkina z Karaibów**, tak i **Munchkin Cthulhu** niedługo po premierze doczekał się zestawu 55 dodatkowych kart, czyli dodatku **Munchkin Cthulhu 2: Zew Krasulhu**. Kolejne rozszerzenia w polskiej edycji to z pewnością wyłącznie kwestia czasu, jeżeli więc gotowi jesteśmy co jakiś czas ponosić dodatkowe koszty, **Munchkin Cthulhu** dostarczy nam świetnej zabawy podczas wielu rozgrywek.



Plusy:



Solidne wydanie i znakomite ilustracje



Lekka, pełna śmiechu rozgrywka



Bardzo udana lokalizacja produktu

Minusy:



Szybko odczuwa się potrzebę zakupu dodatków

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 12+

Czas gry: ok.60 minut Cena: 69,95zł

Neuroshima Tactics

Figurkowa Neuroshima



AJFEL

Produkty powiązane z postapokaliptycznym uniwersum **Neuroshimy** stanowią niezwykle ważną część oferty wydawnictwa Portal. Zaczęło się od gry fabularnej (recenzja w 19. numerze **Rebel Timesa**), z którą żaden inny polski erpegowy tytuł do dzisiejszego dnia nie może się równać, jeżeli chodzi o liczbę oficjalnych i fanowskich dodatków oraz domniemaną (bo któż może to precyzyjnie oszacować) liczbę fanów. Potem przyszła pora na **Neuroshimę HEX** (recenzja w 10. numerze **RT**), planszówkę, której popularność sięgnęła daleko poza granice naszego kraju. W ubiegłym roku miała miejsce premiera neuroshimowej gry karcianej zatytułowanej **51. Stan** (recenzja w 38. numerze **RT**), która niedawno doczekała się pierwsze-

go samodzielnego dodatku noszącego tytuł **Nowa Era**. Natomiast w tym roku nastąpiła długo oczekiwana premiera **Neuroshimy Tactics**, figurkowej gry bitewnej, tzw. skirmisha, w którym rozgrywka obrazuje walki gangów w wypełnionej ruinami, postnuklearnej scenerii.



Powiem szczerze, że o ile nie jestem jakimś zagorzałym fanem wspomnianych wyżej, wydanych w ciągu ostatnich lat gier, o tyle bardzo, ale to bardzo lubię uniwersum **Neuroshimy**. Wszystkie podręczniki źródłowe do tego systemu czytałem z ogromną przyjemnością, mimo iż lwia część sesji RPG z moim udziałem kręciła się wokół zupełnie innych gier i innych konwencji. Osławiony **NS Hex** to planszówka, którą oceniłem bardzo wysoko, niemniej nie wraca zbyt często na mój stół, gdyż po prostu przegrała rywalizację z innymi tytułami, a karcianka **51. Stan** kompletnie nie trafiła w moje gusta. Wszystko to nie zmienia jednak faktu, że uniwersum **Neuroshimy** urzekło mnie już po lekturze pierwszych stron podręcznika. Fajna forma prezentacji i masa kapitalnych pomysłów – za to **Neuroshimę** cenię.

Dlatego właśnie niezmiernie ucieszyła mnie wieść, że Portal tworzy taktyczną grę figurkową w neuroshimowych klimatach. W gronie gier bitewnych w

różnych skalach, w które miałem okazję grać, od lat szczególne miejsce zajmuje **Necromunda**, figurkowy skirmish w uniwersum **Warhammera 40k**, przenoszący graczy nie na front wielkich wojen, lecz do cuchnących slumsów, gdzie rozmaite gangi prowadzą ze sobą walki o strefy wpływów. **Neuroshima Tactics** w swych założeniach zdradza sporo podobieństw: zróżnicowane gangi walczące w trudnym terenie, zmagające się z ograniczonym dostępem do sprzętu, w scenerii wypełnionej gęstą siecią przeszkód, kryjówek i zakamarków. Do tego w rozgrywce przypada po garści modeli na każdą stronę.



Z tego właśnie powodu moje oczekiwania względem NST były bardzo duże, pojawiła się bowiem szansa na to, że na rynek trafi nowoczesna, polska gra osadzona w ciekawym uniwersum, będąca jednocześnie świetną alternatywą zarówno dla leciwej **Necromundy** (w której przypadku modele są dzisiaj trudno dostępne), jak i znacznie nowszych gier tego typu, na czele z bardzo popularną w naszym kraju **Infinity**.

Jesteśmy już ładnych parę miesięcy po premierze, był czas na poznanie gry, dostępnych modeli i przetestowania całości w praktyce. Jak wypada **Neuroshima Tactics** w kontekście niemałych nadziei, które w niej pokładałem?

Figurki

Aby rozpocząć zabawę z **Neuroshimą Tactics**, powinniśmy zaopatrzyć się w jeden z dostępnych starterów, które później rozszerzymy o blistery z dodatkowymi modelami. Starter wybranej frakcji to niewielkie pudełeczko, zawierające pięć modeli (3 figurki stanowiące oddział, 1 jednostka specjalna oraz 1 bohater), do tego jedna figurka beczki oraz używane w rozgrywce żetony i karty Lokacji. Uzupełniając swoją ekipę o dodatkowe modele z blisterów, również dostajemy dodatkowe żetony i karty. Relacja ceny do zawartości tych zestawów nie jest szczególnie atrakcyjna na tle innych systemów, bardziej zdomowionych na rynku. Koszty są podobne do produktów konkurencyjnych, jakość modeli nie powala, a sam system dopiero się rozwija. Może to stanowić pewien problem w przyjęciu się gry w społeczności sympatyków tego specyficznego hobby, łączącego modelarstwo z rozgrywkami taktycznymi. Z drugiej strony każdy nowy neuroshimowy produkt skazany jest na duże zainteresowanie polskich fanów, więc po grę sięgnąć może także wiele osób, które wcześniej nie bawiły się w gry figurkowe. To z pewnością zwiększa szanse odniesienia przez NST sukcesu.

Na chwilę obecną w grze występują cztery walczące ze sobą frakcje i dla każdej z nich dostępny jest odpowiedni starter. Mamy Posterunek (ostatnią regularną armię ludzkości), Hegemonię (grupy bezwzględnych oprychów, gangi w dosłownym tego słowa znaczeniu), Mutantów Borgo (frakcję zmutowanych wojowników, zdegenerowanych i nadludzko sprawnych) oraz Molocha (imperium maszyn napierające z północy na ostatnie bastiony ludzkości). Cztery armie to oczywiście bardzo niewielki wybór,

no ale trzeba pamiętać, że gra jest świeżo po premierze. Jeżeli tylko odniesie sukces, pojawienie się kolejnych frakcji z pewnością będzie wyłącznie kwestią czasu.

Wykonanie figurek jest mocno przeciętne, aczkolwiek jakość poszczególnych wzorów jest bardzo nierówna. Są modele fajnie zaprojektowane, które po dobrym pomalowaniu prezentowały się będą bardzo efektownie, niestety jednak w kilku przypadkach zdarzyły się także większe wpadki w postaci figurek na tyle słabych, że w ogóle nie powinny trafić do sprzedaży. Jak na początek jest jednak nie najgorzej, słabsze wzory z czasem można zastąpić poprawionymi, co w tego typu grach jest częstą praktyką wydawców. Portal zresztą uczynił już pierwsze kroki ku temu, by jakość figurek była wyższa. Pozytywne wrażenie robi za to zaproponowana na początek liczba dodatkowych jednostek oferowanych w blisterach. Repertuar dostępnych opcji na etapie budowy naszego gangu jest jak najbardziej satysfakcjonujący.



To, co nie podoba mi się w tych figurkach, to niewielkie zróżnicowanie przedstawicieli poszczególnych frakcji. Z oczywistych względów znacząco wyróżnia się jedynie Moloch, natomiast wiele jednostek

pozostałych armii ma stanowczo zbyt mało elementów charakterystycznych, na przynależność do danej grupy wskazują jedynie drobne detale.

Ogólnie rzecz ujmując, **Neuroshima Tactics** pod względem wykonania figurek prezentuje się dość przeciętnie: są lepsze i gorsze wzory, aczkolwiek tuż po premierze wiele można wydawcy tego typu produktu wybaczyć. Ważne jedynie, by z czasem podjęto działania zmierzające ku poprawie mniej udanych elementów, a to już uczyniono.



Reguły

Kompletne reguły gry dostępne są za darmo w sieci, w formie dwóch plików pdf. Podręcznik podstawowy liczy przeszło 100 stron i opisuje reguły przeprowadzania potyczek. Drugi dokument stworzono pod kątem budowy własnej armii, nosi on tytuł *Teczka Frakcji* i zawiera na 40 stronach opis występujących w grze jednostek wraz z ich kompletnymi charakterystykami.

To, że reguły gry udostępniono w takiej formie, oczywiście należy pochwalić – każdy może bez ponoszenia jakichkolwiek kosztów zapoznać się z podstawami rozgrywki, zaproponowanymi w grze roz-

wiązaniami mechanicznymi czy różnicami pomiędzy frakcjami i budującymi je modelami. Nie zmienia to jednak faktu, że obok instrukcji w formie elektronicznej powinien być dostępny w sprzedaży wydrukowany podręcznik. W pierwszych rozgrywkach niejednokrotnie możemy mieć potrzebę sięgnięcia do reguł celem rozwiania wątpliwości, a w takim przypadku poręczna książeczka byłaby z pewnością wygodniejsza niż uruchomiony w pobliżu makiety laptop. Dla mnie osobiście brak instrukcji na papierze był dość uciążliwy. Wydawca gry oczywiście planuje wprowadzić do sprzedaży podręcznik, ale w chwili, gdy piszę te słowa, skazani jesteśmy na dokument elektroniczny bądź wydruk wykonany we własnym zakresie.

NEUROSHIMA
TACTICS



Samą instrukcję czyta się lekko, łatwo i przyjemnie. Napisana jest językiem typowym dla podręczników do fabularnej **Neuroshimy**. Mamy więc tutaj specyficzny styl przekazu, tak jakby wszystko opowiadał nam koleś żywcem wyjęty z postapokaliptycznego świata gry. Luzacki język z dużą ilością wulgaryzmów, obok samej prezentacji reguł, przemycą nam

masę informacji o tym, jak faktycznie wygląda spustoszona nuklearną zagładą Ameryka i ci, którym przyszło w niej żyć.

NEUROSHIMA
TACTICS



Jednak to, co świetnie się sprawdza w materiale źródłowym do gry fabularnej, zupełnie nie zdaje egzaminu w podręczniku, który ma na celu zwięzłą prezentację bądź co bądź dość złożonych reguł. Podręcznik do **Neuroshimy Tactics** jest przegadany, fajnie się go czyta, ale odnalezienie prostej reguły podczas rozgrywki już fajne nie jest. Zdecydowanie lepiej by to wszystko wyglądało, gdyby zasady gry przedstawiono w suchy, uporządkowany sposób, nie mieszając ich z klimatycznymi opowiastkami o strzelaninach wśród ruin. Aż się prosi zrobić odseparowany rozdział prezentujący niezwykle uniwersum gry, którego nie będziemy musieli kartkować w środku rozgrywki, gdy szybko chcemy odnaleźć jedną, prostą regułę. Mam nadzieję, że gdy doczekamy się podręcznika do **NST** w wersji papierowej, reguły w nim zawarte zaprezentowane będą w lepiej zorganizowany sposób.

Opanowanie podstaw gry nie powinno nikomu sprawić problemu, za to poznanie wszystkich drzemających w **Neuroshimie Tactics** niuansów i zasad specjalnych będzie już wymagało trochę czasu. Mimo iż forma prezentacji reguł temu nie sprzyja, warto dać grze szansę. Zaproponowana tu mechanika działa bardzo fajnie: sposób przeprowadzania testów, system reakcji w turze przeciwnika, reguły umożliwiające współdziałanie towarzyszy – wszystko to daje pokazny repertuar taktycznych opcji podczas rozgrywki. Założenia gry bardzo fajnie udało się przenieść na stół: mamy tu naprawdę sporo kombinowania, skradania się, wykorzystywania osłon i niewybaczania rywalowi głupich błędów. Prócz odrobiny szczęścia (turlanie kostkami zawsze może pokrzyżować plany, za to gwarantuje emocje) trzeba dobrze pokombinować, bezmyślny wygrzew z garstką naboju w **Neuroshimie Tactics** kompletnie nie zdaje egzaminu.

NEUROSHIMA
TACTICS



Mechanika gry działa fajnie, daje niemałą frajdę i sporo możliwości. Nie ma tu może wielkiego nowatorstwa, ale nie tego od NST oczekiwałem. Dobrze wykorzystano wiele sprawdzonych pomysłów, w rezultacie gra dostarcza solidnych emocji i świetnej zabawy.

NEUROSHIMA
TACTICS



Gdy wydawnictwo Portal zapowiedziało **Neuroshimę Tactics**, cierpliwie oczekiwałem premiery, nie śledząc specjalnie wszystkich doniesień o postępie prac i planowanych atrakcjach, ani tym bardziej debat o jakości modeli, przewidywanych cenach i opłacalności całego przedsięwzięcia. Być może na tym polegał mój błąd, gdybym bowiem nieco bardziej interesował się grą przed premierą, nie spotkałoby mnie ogromne rozczarowanie, związane z brakiem trybu kampanii. Wychowany na wspominatej już w tym tekście **Necromundzie** przekonany byłem, że reguły **Neuroshimy Tactics** w dużej części poświęcone będą temu elementowi. Cały urok rozgrywek toczonych w skali kilkunastu modeli na stronę tkwi przecież w tym, by każdy z nich był postacią nie tylko o określonych charakterystykach, ale także rozwijał się, pomiędzy potyczkami doskonaląc swe umiejętności, nabawiając się kontuzji itd., nie wspominając już o walce o zasoby i nabywaniu pomiędzy rozgrywkami lepszego sprzętu. Na chwilę obecną tego w **Neuroshimie Tactics** nie ma, ale będzie. Prace nad tymi regułami trwają już jakiś czas, pozostaje więc uzbroić się w cierpliwość.

Wrażenia

Neuroshima Tactics nie jest grą znakomitą, pozostaje jednak projektem, który dobrze się zapowiada i ma szansę stać się skirmishem wysokich lotów. To z natury gra będąca projektem otwartym, z biegiem czasu doskonalonym przez wydawcę. Portal ma nad czym popracować: wypadałoby stworzyć lepszą prezentację reguł, stale dbać o poprawę jakości modeli i jak najszybciej oddać w ręce graczy wspomniany tryb kampanii. Ważne, że nie są to tylko pobożne ży-

czenia fanów, ale faktyczne plany wydawcy będące w trakcie realizacji. Gra ma świetne postapokaliptyczne uniwersum, a mechanika rozgrywki działa bardzo fajnie, serwując sporo emocji i dając wiele taktycznych możliwości. Dzięki temu myślę, że **Neuroshima Tactics** jest w Polsce skazana na popularność, co w przypadku tego typu projektów jest szalenie istotne (liczba organizowanych turniejów i liczba uczestników biorących w nich udział, wsparcie fanów i wydawcy). Gry tego typu to z natury zabawa niezbyt tania, a **Neuroshima Tactics** nie jest na tym polu wyjątkiem, niemniej uważam, że mamy tu do czynienia z tytułem, któremu mimo wskazanych niedociągnięć, zdecydowanie warto dać szansę.



Plusy:

- 👍 Klimatyczne uniwersum Neuroshimy
- 👍 Ciekawa, grywalna mechanika
- 👍 Gra skazana na popularność w Polsce (a więc i wsparcie wydawcy, fanów, organizatorów turniejów)

Minusy:

- 👎 Słabo napisana instrukcja
- 👎 Słaba relacja cena-jakość modeli (to ma się zmienić)
- 👎 Instrukcja dostępna tylko w formie elektronicznej (to ma się zmienić)
- 👎 Brak trybu kampanii (to ma się zmienić)
- 👎 Trochę za dużo tych „to ma się zmienić”

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: ok.90 minut

Cena: starter 99,90 zł, blistery ok. 25-50zł

NEUROSHIMA
TACTICS



MUNCHKIN™ 1.5
KOŚCI ZOSTAŁY RZUCONE
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 2
WIELOSIECZNY TOPÓR
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 3
KARDYNALNE BŁĘDY
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 3.5
PIĘTNO ŚMIERCI
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ 4
RUMAKI DO PARY
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™ EDYCJA ROZSZERZONA
POKONAJ POTWORY • ZGARNIJ SKARBY • WYKIWAJ KUMPLI
220 KART W TYM 50 NOWYCH
EDYCJA POLSKA

MUNCHKIN™
POKOŁO TRZYMANIA
DRZWI
SKARBY

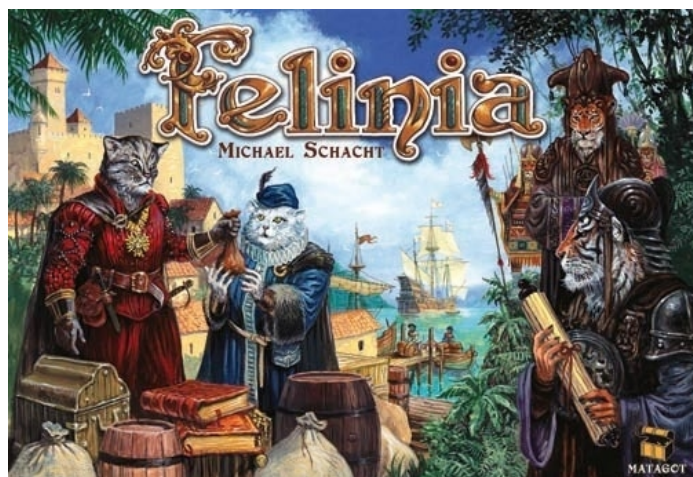
BLACK MONK

WWW.MUNCHKIN.PL

STEVE JACKSON GAMES

Felinia

Wiek odkryć na kocich wyspach



Felinia trafiła do mnie całkiem przypadkiem. Redakcyjnego kolegę przycisnęły sprawy życia codziennego i potrzebne było zastępstwo – tak oto gra trafiła w moje ręce. Nie byłem nią zbytnio zainteresowany. O grze praktycznie nic nie wiedziałem, lecz zegar tykał i w końcu musiałem się przełamać. Od tego czasu **Felinia** często gości na moim stole.

Wykonanie

W zasadzie nie mam w tej materii nic do zarzucenia. Mamy tu masę dobrej jakości komponentów w postaci dziesiątek żetonów i kart, dwustronnej planszy czy też trójwymiarowych statków handlowych. Ten ostatni element jest bardzo oryginalny. Oczywiście można byłoby się bez niego obyć, ale autor sprytnie wykorzystał owe statki tak, aby sprawiały wrażenie niezbędnych. Mianowicie, statki mają wymienne po-

kłady, na których zaznaczone są surowce potrzebne do wejścia na daną jednostkę. Po każdej wyprawie odrzuca się wykorzystany pokład i losuje nowy. Wszystko to otrzymujemy w zadziwiająco niskiej cenie. Początkowo odpychał mnie klimat gry – kocia cywilizacja, wysyłając ekspedycje handlowe na nowo odkryty kontynent, mnie nie przekonuje. Równie dobrze gra mogłaby być osadzona w realnym świecie w trakcie epoki odkryć. Są to jednak moje osobiste odczucia – dla mojego znajomego był to atut.

Rozgrywka

Jak już wspomniałem, w **Felinii** wcielamy się w kupców, którzy zamierzają udać się do Nowego Świata, by, handlując z tubylcami, dorobić się jak największej fortuny. Aby tego dokonać, musimy najpierw zaopatrzyć się w odpowiednie towary. Dzieje się to podczas licytacji, która jest esencją gry. Trzeba przyznać, że dzięki niej Michaelowi Schachtowi bardzo dobrze udało się oddać prawa podaży i popytu. Otóż mamy kilka targowisk, dla których losujemy towary dostępne w danej turze. Następnie gracze po kolei oznaczają za pomocą swoich znaczników te, z których będą chcieli skorzystać. Jeżeli więcej niż jeden gracz chce skorzystać z jednego targowiska, wtedy znaczniki ustawiane są jeden na drugim (znacznik ostatniego gracza, który decyduje dokonać zakupów, trafia na wierzch stosu). Właściciele znaczników, poczawszy od tego, którego znacznik jest na górze, mogą kupić pożądaną towary. Jednakże im więcej znaczników znajduje się na targowisku, tym ceny są wyższe. W związku z tym ten, który kupuje pierwszy, ma największy wybór, ale płaci najwięcej. Następni płacą mniej, ale ich pole manewru jest ograniczone. Taki mechanizm doskonale się sprawdza w praktyce.

No dobrze, ale po co właściwie kupujemy towary? Żeby wypłynąć do Nowego Świata, musimy najpierw wejść na statek. Na każdym pokładzie oznaczona jest kombinacja symboli towarów, które musimy posiadać, by udać się w podróż. W związku z

tym nie tylko chcemy uzbierać odpowiednie kombinacje, które są nam potrzebne, ale również staramy się utrudniać to zadanie innym. Robimy to, zwiększając sztucznie koszt towarów lub wykupując te pożądane przez przeciwników. Gdy statek jest załadowany, wypływa z wyprawą handlową. U celu podróży kupiec schodzi na ląd i tam już pozostaje do końca gry, zapewniając odpowiedni żeton handlu swojemu właścicielowi. Żetony te na koniec rozgrywki przyniosą nam upragnione punkty zwycięstwa.

Żetonów handlu jest kilka rodzajów. Im więcej mamy żetonów danego typu, tym większy mnożnik uzyskamy przy podliczaniu punktów. Warto dodać, że odkryty kontynent podzielony jest na kilka państw. O tym, do którego państw popłynie statek, decydują kolory pokładów. W każdym kraju jeden rodzaj żetonów handlu zdecydowanie dominuje, ale nie brak w nich i pozostałych. Jest to kolejna rzecz, którą trzeba brać pod uwagę podczas licytacji.

Punkty zwycięstwa dostajemy również za skoncentrowanie naszych kupców w jednym obszarze. Im więcej kupców będzie ze sobą graniczyć na nowym kontynencie, tym więcej punktów zwycięstwa dostaniemy. Gra toczy się do momentu, aż jeden z graczy umieści wszystkich kupców w Nowym Świecie lub skończą się wszystkie dostępne pokłady statków.

Dwa warianty

Zarówno wariant podstawowy, jak i zaawansowany są bardzo grywalne. Już ten pierwszy zmusza do myślenia i daje satysfakcję. Jego kolejną zaletą jest fakt, że jest stosunkowo szybki. Wariant zaawansowany natomiast wymaga większego nakładu czasu, ale daje też nowe możliwości. Po pierwsze, odkryty kontynent jest znacznie większy i eksplorowanie go często będzie wymagało wykorzystania nowego surowca, jakim jest żywność. Ponadto, pozwala odkrywać sekretne miejsca, za które będziemy otrzymywać punkty zwycięstwa. Dodatkowo w wersji zaawansowanej w grze pojawia się osiem unikalnych żetonów surowców, o które gracze toczą emocjonujące walki w fazie licytacji. Jest to wariant zdecydo-

wanie bardziej skomplikowany, w związku z czym podejmowanie decyzji zajmuje więcej czasu (więcej danych do przetworzenia).

Podsumowanie

Felinia jest bardzo udaną grą licytacyjną. Przyznam, że nigdy nie przepadałem za tego typu grami – mimo to od **Felinii** ciężko mi się oderwać. Proste zasady dają duże możliwości planowania, a zastanawiając się nad kolejnym posunięciem, musimy brać też pod uwagę utrudnianie życia innym. Negatywnej interakcji wbrew pozorom nie brakuje. Kolejną niewątpliwą zaletą jest dwuwariantowość rozgrywki – rzadko się zdarza, aby w takim przypadku oba warianty były udane, na szczęście i tutaj **Felinia** nie zawodzi. Najczęściej wariant dobieramy zależnie od czasu, jaki możemy grze poświęcić. Oba dają satysfakcję. Niska cena gry w stosunku do zawartości pudełka i duża grywalność to zdecydowane zalety tego tytułu – polecam zatem **Felinie** wszystkim miłośnikom eurogry.



Plusy:



Proste zasady zapewniające dużo możliwości



Dwa udane warianty gry



Znakomite wykorzystanie licytacji



Cena

Minusy:



„Koci” klimat nie każdemu pasuje

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 10+ Czas gry: 60+ minut

Cena: 109,95 zł

Trio

Szalony zawrót głowy



JASKIER

Bardzo szanuję wydawnictwo Granna. Wysoko oceniam ich tytuły dla dzieci, przy których znakomicie się bawię (choć dzieckiem już od dawna nie jestem). Uwielbiam logiczne **Ho-ooop!**, losowego, ale niepozbanionego klimatu **Super Farme-ra** (jedna z ulubionych gier mo-

jej dwunastoletniej siostry), a także **Kraby**. Tym razem przyszła kolej na bliższe poznanie się z **Trio**,

jedną z najnowszych propozycji wydawnictwa Granna – niecodzienną, muszę dodać.

Na rynku mamy dostępnych sporo gier logicznych (choćaby cała seria gier drewnianych wydawnictwa Gigamic, takich jak **Quarto** czy **Pylos**). To właśnie ich reprezentantem jest **Trio**. Jednak gdy zawęzimy listę ogółu gier logicznych do listy gier rozgrywanych w czasie rzeczywistym, robi się dziwnie pusto. Mamy **Ubongo**, **Ricochet Robots** i... niewiele więcej. Przynajmniej innych tytułów nie jestem w stanie przypomnieć sobie bez dłuższego zastanowienia. Szczęśliwie Granna wydała **Trio**.

Najnowsza publikacja wydawcy **Super Farmera** nie należy do drogich (niecałe 50 zł). W schludnym i wytrzymałym pudełku wielkości identycznej z inną nowością tego wydawcy (gra **Unikat**), poza instrukcją, znajdziemy całkiem grubą planszę (kwadrat składający się z 16 kwadratowych pól), 8 sporych pionów (po dwa: niebieskie, zielone, czerwone i żółte) i 55 kart układów. W kwestii wydania nie ma się do czego przyczepić. Obyto się bez graficznych fajerek, postawiono w zamian za to na przejrzystość i prostotę, co w przypadku gier logicznych nie jest odstępstwem od normy.

Na początku rozgrywki kładziemy planszę w miejscu dostępnym dla wszystkich grających (wydawca sugeruje 1-6 osób, jednak tak naprawdę w tej grze nie ma ograniczeń, powyżej sześciu uczestników zabawy chaos mógłby być znaczny, ale i tak dałoby radę zagrać bez psucia mechaniki) i w odpowiedni sposób stawiamy wszystkie pionki. Następnie tasujemy karty i układamy 12 z nich awerssem do góry (po trzy przy każdym brzegu planszy). Ot i całe przygotowanie. **Trio** to gra logiczna, czyli maksimum główkowania, minimum zasad i komponentów – zawsze będę to powtarzał: eleganckie zasady, brak niezliczonych list typu FAQ, brak wyjątków w zasadach.

Karty w **Trio** przedstawiają układy pozycji, na których mają znajdować się pionki (na przykład niebie-

ski, nad nim żółty, a nad nim po lewej, po skosie zielony). Zadaniem graczy jest tak przestawić jeden (dokładnie jeden!) z pionów na planszy, by powstał któryś z układów przedstawionych na odkrytych dwunastu kartach. Gdy komuś ta sztuka się uda, mówi „Trio!” i zabiera kartę, którą z powodzeniem zastosował i wyklada nową. Gra kończy się, gdy rozwiązane zostaną wszystkie karty. Wygrywa ten z graczy, który zdobył najwięcej kart układów.

Gra jest szalona, a przy tym mózg paruje od analizowania możliwych posunięć. **Trio** to gra, w której po dwóch partiach z rzędu jesteśmy absolutnie zmęczeni umysłowo. Tempo i intensyfikacja myślenia (działanie na zasadzie: kto pierwszy, ten lepszy), tak można najkrócej opisać ową grę.

Zabawa w **Trio!** jest naprawdę przyjemna. Nie zostałem co prawda ogromnym fanem, ale w gronie moich znajomych gra się bardzo spodobała. Co więcej, niektórzy ja nawet kupili, co nieczęsto się zdarza w wypadku, kiedy ja już posiadam swój egzemplarz. Należy jednak mocno podkreślić fakt, iż ten typ rozgrywki ma również wielu wrogów. Dla pewnych graczy przeniesienie mechanizmu rodem z gier imprezowych (gra w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury) i zmiksowanie go z grą logiczną to istna profanacja. Niemniej jest w tym coś świeżego i przyjemnego.

Trio nie jest pozbawiona pewnych wad, jedną z nich jest kiepsko napisana instrukcja pozbawiona przykładów graficznych (nic nie jest napisane o tym, czy zrealizowany układ bez przestawienia pionu upoważnia do zrealizowania karty). Nie przeszkadza to jednak za bardzo, gdyż gra ma banalne zasady, a i można ciekawie ją zmieniać dodając własne reguły czy też modyfikując oficjalne.

Samej mechanice można zarzucić to, iż zdarzają się przestoje, kiedy nikt nie ma pomysłu na to, jak przestawić pion – gra się blokuje, a po paru chwilach wszyscy rzucają się do odgadywania, powstaje spo-

re zamieszanie, co mi osobiście momentami przeszkadzało.

Mimo drobnych mankamentów **Trio** to udana gra, którą warto sprawdzić. Nie uważam, że należy ją od razu kupić, ale zagrać na pewno, bo gier świeżych, niekopiujących znanych schematów, ostatnio brakuje.



Plusy:



Schludnie wydana



Główkowanie na czas



Dobra cena



Łatwe zasady



Momentami sporo chaosu

Minusy:



Kiepsko napisana instrukcja



Ma tendencję do blokowania się

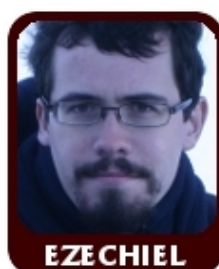
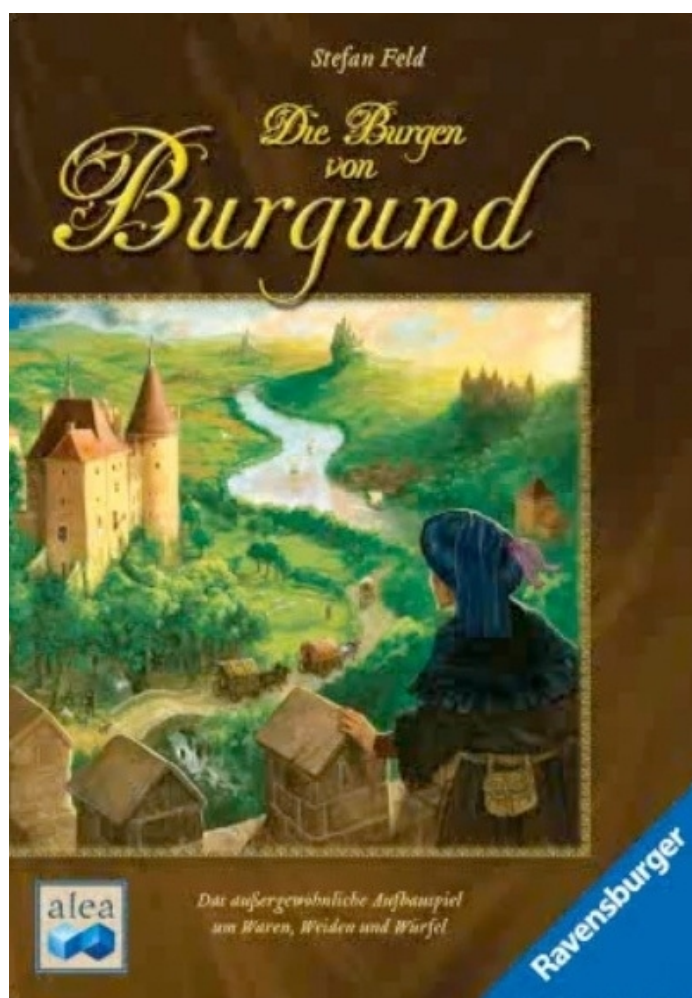


Momentami sporo chaosu

Liczba graczy: 1-6 Wiek: 7+

Czas gry: ok.20 minut Cena: 47,00 zł

Die Burgen von Burgund Gdzie wasze kości porzucone



EZECHIEL

Planszówki, jak każdy element ludzkiej działalności, też mają swoje mody i przesady. Trudno o bardziej zmitologizowany element hobby niż kości. Prosty przedmiot, wywodzący się z tradycji religijnej lub szamańskiej, nadal stanowi jeden z symboli gier i grania w ogóle. Pomimo tego,

przez kilka lat kości były raczej passe wśród miłośników gier cięższych. Podejście to stopniowo erodowało, pod wpływem takich tytułów, jak **Yspahan**, **Stone Age** i **Kingsburg**, pokazujących, że magia kostek nie musi kłócić się z odrobiną myślenia. Problemy miłośników cięższych gier były oczywiście marginalne wobec popularności **Osadników z Catanu**, **Chińczyka** czy choćby kościanego pokera. Tymczasem w mechanikach cięższych gier królował **Caylus**, oparty na alokacji robotników.

W ciągu ostatniego roku planszówkowego (liczonego jako czas pomiędzy kolejnymi targami w Essen) miłośnicy nieco cięższych gier strategiczno-ekonomicznych mieli szansę poznać **Troyes** (recenzowane w **Rebel Times** #44) i **Macao**, które próbowały z powodzeniem zastosować kości w nieco bardziej móżgogólnych mechanikach. **Burgen von Burgund (BvB)** to kolejna próba pożenienia kostkowego ognia z zimną móżgogólnością.

Jeśli uważnie przeczytaliście poprzednie dwa akapity, to pewnie zauważyliście, że większość wymienionych przeze mnie gier ma w nazwie miasto lub krainę geograficzną. Budowanie to wyświechtany temat, więc na tym tle **BvB** nie wyróżnia się spośród konkurencji. Rozwój lenna feudalnego w Burgundii, zamku w **Caylus**, miasta w **Troyes** – chwilami mam wrażenie, że euro gracze muszą wciąż coś budować, aby miłośnicy gier wojennych mieli o co walczyć.

W porównaniu z innymi grami swojej kategorii wagowej, **BvB** wyróżnia się dużą różnorodnością elementów (samych składników planszy jest kilkanaście, do tego dochodzą plansze gracza i znaczniki). Oprawa graficzna jest charakterystyczna dla wydawnictwa Alea – ładne i sympatyczne grafiki na cienkich żetonach. Solidna plansza główna i cieńsze plansze graczy. Nie wszystkie kolory są wystarczająco kontrastujące, więc do grania przydatne jest dobre oświetlenie. Instrukcja (w tym polskie tłumaczenie) jest łatwa w interpretacji. To spora zaleta, bo mechanika oferuje dużo możliwości podejmowania decyzji.

Teoria

Każdy z graczy rozwija swoje lenno (podstawowe źródło punktów zwycięstwa), dobierając kafelki z planszy i kładąc je na planszy. Dostępne kafelki i możliwe do położenia pola są ograniczone przez wynik rzutu kostką. Żeby wziąć interesujący nas kafelek z puli „jedynek” musimy użyć kości z takim samym wynikiem. Jeśli mamy już go w magazynie, możemy go położyć na polu odpowiedniego rodzaju, pod warunkiem, że pole również zgadza się z wyrzuconą kostką. Oprócz tych dwóch akcji (branie i kładzenie kafelków) gracze mogą też sprzedawać towary, by zdobyć srebro na zakup dodatkowych kafelków z rynku i dodatkowe Punkty Zwycięstwa. Jeśli nie mamy żadnych pomysłów (a Żona marudzi,

że zbyt długo myślimy), możemy też wziąć robotników, mogących wpływać na wyniki wyrzucone na kostkach.

Robotnicy, towary i srebro to tylko dodatek do kafelków, które stanowią esencję gry. Z kafelkami związane jest zróżnicowanie możliwości graczy. Część z nich daje zasoby na zakup nowych kafelków (kopalnie, kilka budynków miejskich). Porty pozwalają wpłynąć na kolejność ruchów i zdobyć więcej towarów. Pastwiska dają PZ. Zamki – dodatkowe akcje. Miasta i budynki specjalne - różne kombinacje PZ i dodatkowych zasobów. Kafelków jest sześć rodzajów, z czego dwa dzielą się jeszcze na kilkanaście odmian. Na szczęście wszystkie informacje są jawne



(więc można swobodnie pytać), a ikonki dość łatwo da się zapamiętać.

Praktyka

Duża ilość wyborów to podstawowa zaleta każdej eurogry. **BvB** kryterium to spełnia z nadadkiem, bo istotny jest nie tylko rodzaj wykonywanych akcji, lecz również ich kolejność. Wszystkich fajnych elementów nie zdążymy zgarnąć, więc trzeba być gotowym na adaptację do ruchów współgraczy. Bezpośrednio nie da się komuś popsuć rozwoju, ale na blokowanie trzeba uważać, szczególnie przy rozgrywce w cztery osoby. Gry dwuosobowe też są dość zacięte, bo zasobów jest proporcjonalnie mniej, ale szybciej można reagować na zmianę sytuacji na planszy. Drugą stroną medalu możliwości jest paraliż decyzyjny, czyli zbyt długi czas oczekiwania na swoją kolejkę. Tutaj, podobnie jak w **Troyes** czy **Macao**, świetnie sprawdzają się kostki, limitujące możliwe do podjęcia decyzje. Kiedy wszyscy gracze przestawiają się z myślenia „co chciałbym” na „co mogę”, gra biegnie dość szybko, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę jej mózgożerność. Doza losowości jest mniejsza niż w **Troyes**, bo modyfikacja rzutów jest łatwa i nie kosztuje zbyt wiele tempa (nie wpływa zbyt mocno na układ punktów).

Rozsądna strategia w **BvB** polega na realizacji długotrwałej strategii (wybieram obszary, w których się specjalizuję i optymalizuję zdobywanie punktów). Nie da się jednak grać „na człowieka z żelaza” (robię swoje, pomimo kłód na drodze – jak w **Agricoli**), bo blokowanie i kostki wpływają silnie na bieżącą sytuację taktyczną. Jak we wszystkich dobrych euro (albo i wszystkich grach w ogóle) kluczem do sukcesu jest połączenie szerszego spojrzenia strategicznego z konkretną sytuacją na planszy. Dzięki sprawnej mechanice, godzina lub dwie spędzone przy **BvB** mijają wyjątkowo szybko. Tylko gry w cztery osoby potrafią nieco zwolnić, zwłaszcza gdy gramy z początkującymi lub przy słabym świetle.

Z czystym planszówkowym sumieniem rekomenduję grę dla dwóch lub trzech osób. Jest bardziej dynamiczna niż **Troyes** (choć ma mniej oryginalną mechanikę) i oferuje więcej możliwości niż poprzednie gry Stefana Felda (**Macao**, **Notre Dame**). Zmienność sytuacji na planszy i spora liczba strategii (zwłaszcza w połączeniu z dodatkowymi planszami zawartymi w pudełku) sprawiają, że **BvB** wyróżnia się na tle innych średnio-ciężkich euro gier.



Plusy:



Duża ilość kombinacji



Zmienna i emocjonująca sytuacja taktyczna



Krótki czas oczekiwania na nową turę



Zróżnicowane plansze graczy zwiększają regrywalność

Minusy:



Duża ilość możliwości do wyboru czasem paraliżuje



Kłopotliwa kolorystyka niektórych kafelków



Gra nieodpowiednia dla zwolenników klimatu

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+

Czas gry: ok.90 minut Cena: 129,95 zł

The Shadow of Yesterday Postapokalipsa w sosie fantastycznym

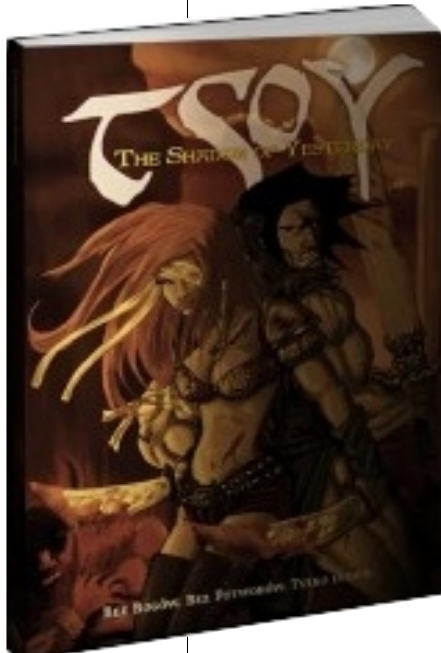


Klimaty postapokaliptyczne to moja pasja od czasów komputerowej adaptacji settingu **Dark Sun**. Od tego momentu wszystko, co zostało osadzone

w zrujnowanym przez jakiś kataklizm świecie, otrzymuje ode mnie ogromny kredyt zaufania. Niestety, jeżeli chodzi o postapokalipsę w dekoracjach fantasy, przez wiele lat nie mogłem znaleźć na polu gier fabularnych niczego, co wpasowałoby się w moje gusta. **Earth-dawn** odrzucił mnie od siebie zakręconymi rasami („grasz żywym stosem kamieni...” – „aha, misiu gry, a czy śnię o marmurowych owcach?”), **Desolation** było zaś jego mniej udaną przeróbką (miało natomiast strasznie fajny otwarty system magii). Innych grzechów nie pamiętam, ponieważ zrażony niepowodzeniami nie szukałem dalej. Wtedy nadszedł **The Shadow of Yesterday** i wdeptał mnie w ziemię, a w głowie zaświtała mi myśl: „to chyba jest to, czego szukałem”. Pierwsze, co rzuca się w oczy to okładkowe stwierdzenie: „Bez bogów. Bez potworów. Tylko ludzie”. Powiedzmy sobie szczerze, że pierwsze dwa człony to prawda, trzeci zaś już nie do końca. W **TSoY** fak-

tycznie nie ma żadnych bogów, być może kiedyś byli, jednak od czasu kataklizmu (tutaj zwanego Ogniem z Niebios) nikt nie słyszał ich głosu. Potwory – w sensie inteligentnych bestii – również nie istnieją, ponieważ w tym systemie za bestialskie czyny odpowiadają wyłącznie ludzie. Ci zaś... koegzystują obok elfów, goblinów i szczuraków (pozostałe grywalne rasy). Na początku trochę mnie to zraziło, ponieważ poczułem się oszukany. Następnie zagłębiłem się w opis ras i zrozumiałem, dlaczego okładkowe „Tylko ludzie” ma sens. Rasy w **TSoY** zostały pomyślane naprawdę starannie, a za każdą kryje się bardzo grywalna historia. Jaka?? Tego nie zdradzę, ponieważ pozbawiłbym was przyjemności płynącej

z lektury podręcznika. Jedno jest pewne, nie powielają one ograniczonych schematów znanych z wielu innych gier fabularnych.



Ciekawie przedstawia się również sam świat, ograniczony w podręczniku do opisu Blish, czyli krainy geograficznej, która jako tako przetrwała nadejście Ognia z Niebios. Tutaj powstało i upadło wskutek globalnego kataklizmu potężne Imperium Maldoru, a jego pozostałości otoczone są przez sąsiednie ludy. Maldor to wariacja na temat Europy czasów rozbicia dzielnicowego, Ammeni

i Zaru można przedstawić jako Chiny i zniewolony przez nie Tybet, a Khale i Qek to klimaty rodem z amazońskiej dżungli. Oczywiście moje porównania są dość umowne, ponieważ opisane w **TSoY** krainy pełne są najróżniejszych odwołań do naszej rzeczywistości, które wymieszano z fantastycznymi elementami. Wydaje mi się, że z tego właśnie powodu system ten ma to „coś”, czego brakuje wielu innym grom.

Opisane w taki sposób nacje trudno jednoznacznie zaszufladkować. Dla przykładu Ammeni kojarzy mi się z Chinami, ale równie dobrze można by stwier-

dzić, że rywalizujące ze sobą rody szlacheckie mają więcej wspólnego ze średniowieczną Wenecją i włoskimi państwami-miastami. Dodatkowo w **TSoY** nie doświadczycie suchego i bezsensownego opisu poszczególnych krain, który koncentrowałby się na tysiącu trzeciorzędnych bzdetów, całkowicie nieprzydatnych w trakcie zabawy. Tutaj dostajemy samo fabularne „mięcho”, które pozwala wyobrazić sobie, w jaki sposób wygląda codziennie życie krain, jakie są zagrożenia i problemy oraz czym mogą zająć się postacie graczy. Krótko, zwięźle i na temat. Tak jak lubię.

Mechanika **TSoY** to chyba jedyna rzecz, która może wywołać pewne problemy. Nie chodzi tutaj o oparcie jej o **Fudge**, tylko o dość niecodzienne podejście do sprawy konfliktów i testów. W tym systemie za całe złożone działania odpowiada jeden rzut kośćmi (*ang. conflict resolution*). Jeżeli gracz deklaruje, że ucieka z więzienia i wyjdzie mu rzut, akcja się powiodła. Żadnego otwierania zamka celi, skradania się za plecami strażników i tak dalej. Określa się warunki testu i jego efekt, bierze kości w dłoń i rzuca. Oczywiście, kiedy konflikt zaczyna dotyczyć postaci znaczących dla fabuły, wtedy następuje Próba Sił i gra zwalnia do klasycznego rozliczania wyników rzutów tura po turze (*ang. task resolution*). Co ciekawe, Próba Sił musi zostać zadeklarowana przez graczy (a nie MG), więc to oni kontrolują ten aspekt sesji. Jeżeli gracze chcą pokonać kluczowych dla przygody antagonistów, Próba Sił jest jedyną dostępną im opcją, ale to oni wybierają czas i miejsce konfrontacji. I właśnie to niecodzienne podejście do tematu powoduje bardzo dużo problemów podczas gry. Przede wszystkim potrzeba jednej lub dwóch sesji, aby przyzwyczajeni do klasycznego modelu zabawy gracze dokładnie zrozumieli, o co w tym wszystkim chodzi. Ktoś przywykły do rozwiązań znanych z gier *indie* wejdzie w to bez problemu, ale reszta osób będzie się czuła lekko zagubiona.

Niektóre z nich zupełnie się zaś w tym nie odnajdą (sprawdzone), więc przed zakupem **TSoY** musicie odpowiedzieć sobie na podstawowe pytanie: czy wasza grupa jest w stanie przyjąć taki model rozgrywki?

Elementem mechaniki, który mnie całkowicie oczarował, jest system Kluczy. Postaci graczy posiadają jeden lub kilka Kluczy, które wyznaczają ich cele i motywacje. W **TSoY** za podejmowanie działań określonych przez Klucze zdobywa się Punkty Doświadczenia. Gracze będą więc angażować się w pewne rodzaje działań, ponieważ każdy lubi rozwijać swoją postać – prawda? MG otrzymuje zaś fenomenalne narzędzie służące do planowania sesji, wystarczy bowiem spojrzeć na Klucze wybrane przez graczy, i już wiadomo, czego oczekują oni od rozgrywki. Jest to naprawdę świetne rozwiązanie, ponieważ nie tracimy czasu na opowiadanie historii, które nikogo nie interesują, a w klasycznych erpegach czasami tak się właśnie dzieje, gdy gracze sami nie wiedzą, czego tak naprawdę oczekują od sesji. Tutaj podczas tworzenia i rozwoju bohatera wybierają określone Klucze i wszystko jest jasne. Chcą walk z walającymi się dookoła flakami? Proszę bardzo, mogą wybrać Klucz żądzы krwi. Chcą intryg (Klucz władzy)? Da się zrobić. Historii miłosnych (Klucz uwodziciela)? Oczywiście, już służę. Prowadzący dostaje preferencje graczy na tacy, a co najlepsze, to sami grający muszą kontrolować, kiedy powinni otrzymać PD.

Warto wspomnieć, że w przygotowaniu znajduje się darmowa wersja elektroniczna **The Shadow of Yesterday**, a sama gra została wydana na licencji Creative Commons. Oznacza to, że nawet jeżeli nie zaryzykujecie wydania swoich ciężko zarobionych pieniędzy, to i tak będziecie mogli w nią zagrać (a do tego przerobić i rozpowszechnić swoją wersję, jeśli tylko będziecie mieć ochotę).

Mistrz Gry nie ma obowiązku się tym zajmować – on tylko zatwierdza lub odrzuca roszczenia graczy, dbając oczywiście o to, by odpowiednie okazje do użycia Kluczy pojawiły się na sesji, choć nic nie zabrania graczom

samemu kreować takich sytuacji. System Kluczy to naprawdę wspaniałe narzędzie, które ułatwia życie Mistrzowi Gry i sprawia, że prowadzone przez niego historie zawsze trafiają w oczekiwania graczy.

Na zakończenie warto wspomnieć o polskim wydaniu podręcznika. **TSoY** jest przede wszystkim dobrze przetłumaczony i poddany solidnej redakcji, co wyróżnia grę na polskim rynku RPG (sic!). Wiem, wiem, brzmi to głupio, ale po nowej edycji **Zewu Cthulhu** jest to miła odmiana, nie muszę się bowiem posiłkować angielskim wydaniem, aby ocenić czy dane zdanie ma sens, czy jest też tylko radosną twórczością tłumacza i redaktorów (no dobra, Ostrze Waginy w **TSoY** to wyjątek od tej reguły). Oczywiście wydanie jest budżetowe – miękka oprawa, czerni i biel, aż chciałoby się dostać coś pokroju **Honoru & Krwi**, ale i tak nie jest źle, głównie ze względu na adekwatną do jakości wydania cenę. Jeżeli jesteście fanami dobrych systemów fantasy i klimatów postapokaliptycznych, możecie kupować **The Shadow of Yesterday** w ciemno. To naprawdę dobry, sensownie napisany (i przetłumaczony!) system, w który warto zagrać. W zależności od waszych potrzeb wystarczy zarówno do rozegrania kilku szybkich sesji, jak i dłuższej kampanii. Problemem może okazać się mechanika, której trzeba się po pro-

stu nauczyć, ale nie jest to coś, czego nie da się zrobić (choć jestem w stanie wymienić z pamięci przynajmniej dwóch fandomowych celebrytów, którzy mieliby z tym poważny kłopot).



Plusy:



Przemyślany świat



Postapokaliptyczny klimat



System kluczy

Minusy:



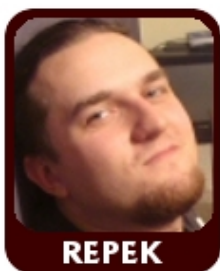
Mechanika, której trzeba się dobrze nauczyć

134 strony, miękka oprawa

Cena: 35 zł



Warhammer Fantasy Roleplay: Black Fire Pass Toporem i kuflem



Mroczny świat Warhammera to miejsce, w którym wiele zależy od najmłodszej z ras – ludzi.

To oni są najbardziej podatni na zepsucie i żądni władzy, ale i zdolni do wielkich czynów. Jednak od czasów tolkienowskiej trylogii, której echa pobrzmiwają w systemie wydanym przez Games Workshop (a obecnie prowadzonym Fantasy Flight Games), porządne uniwersum fantasy nie może obyć się bez krasnoludów. **Black Fire Pass** („Przełęcz Czarnego Ognia”) to przewodnik po historii, obyczajach i przywarach dzielnych, lecz kłótliwych długobrodych.

Raz, dwa, uraza

Jeżeli nie mieliście dotąd do czynienia z **Warhammerem**, pierwsza z książeczek znajdujących się w pudełku szybko zapozna was z najważniejszymi informacjami na temat krasnoludów zamieszkujących Stary Świat.

Podobnie jak u Tolkiena, jest to starożytna rasa, która czasy swojej świetności datuje na okres przed po-

jawieniem się ludzi i ich wielkiego wodza, Sigmara. Gdy o „człeczynach” jeszcze nikt nie słyszał, krasnoludy już ścierały się z Chaosem i orkami, ponosząc własne ofiary i wykuwając niesłabnącą nienawiść do zielonoskórych. Właśnie ten wspólny wróg zbliżył do siebie ludzi i długobrodych, co objawia się do dziś w szacunku, jakim pradawna rasa cieszy się w Imperium. Natomiast przekonani o wyższości wszystkiego, co krasnoludzkie, potomkowie Grimnira, Grungniego i Vallayi patrzą na ludzi ze swego rodzaju życzliwą po-
błażliwością.



Tej nie mają zaś do elfów, z którymi dzieli je pamięć o wieloletnich wojnach, pełnych wzajemnych zdrad i przewinień. Konflikty te miały miejsce tysiące lat temu, lecz dla długowiecznych krasnali żadna uraza nie ulega przedawnieniu. Nieprzypadkowo zresztą podręcznik nosi tytuł „Księga uraz” (*Book of Grudges*), gdyż historia władców podziemnych królestw to nieprzerwane pasmo krzywd i rachunków, które muszą zostać wyrównane. Do tej pory spożywane galonami wyborne, ale zawsze będzie miało lekko gorzki posmak.

Gracz wcielający się w krasnoluda przyjmuje na swoje barki nie tylko osobistą historię, ale i dzieje całego klanu, do którego należy. Jego obowiązkiem jest wspierać swoją społeczność, czcić pamięć przodków i domagać się spłaty długów wobec swojego ludu. Dobry punkt wyjścia dla początkującego krasnala mogą stanowić materiały opisujące historię jednej z górskich twierdz, Karak Azgaraz. Ta siedziba pojawia się w podstawce do Tredycji i stanowi standardową opcję pochodzenia dla drużynowych krasnoludów. Do tej pory informacje o tym miejscu były nieco skąpe, więc graczy i Mistrzów Gry powinna ucieszyć porządna dawka wiedzy o królu Thuringarze oraz jego polityce wewnętrznej i zewnętrznej. Je-

dyne, czego brakuje w szczegółowym opisie Karaku, to mapki poglądowej, gotowej do wykorzystania na sesji. Jej brak rekompensuje galeria bohaterów niezależnych oraz pełna zahaczek na przygody historia uraz zapisywanych przez kronikarzy.

Górnikiem być

Wcześniejsze dodatki zawierały kariery przeznaczone dla krasnoludów, a „Przełęcz” uzupełnia je o dziesięć nowych, dostępnych wyłącznie długobrodym. Ponieważ krasnoludy stronią od magii, znajdziemy tutaj przede wszystkim kandydatów na wybitnych inżynierów, górników i kowali run oraz nieustraszonych wojowników. Tutaj wyróżniają się kolejne stopnie rozwoju elitarnej kariery Ironbreakera – Ironshield i Ironbeard. Gdyby zaś komuś nie wystarczył błyszczący pancerz z drogiego gromrilu, może zawsze wcielić się w zabójcę smoków i wziąć na klatę jakiegoś wielkiego gada.

Tylko dla krasnoludów

Autorzy Tredycji konsekwentnie unikają wprowadzania nowych, rozbudowanych elementów mechanicznych. W **Black Fire Pass** pojawiają się jednak dwa miodne dodatki, z których mogą skorzystać bohaterowie, którzy wybiorą karierę inżyniera lub kowala run.

Inżynieria w świecie **Warhammera**: jeśli Mistrz Gry ma na to ochotę, może dodać mu lekkiego steampunkowego posmaku. Dzięki krasnoludzkim mistrzom sesję ubarwią niezwykle – a także niezwykle niebezpieczne – wynalazki: od teleskopowego celownika do muszketu po prawie-się-nie-psujący żyrokopter. Aby nie zakłócić równowagi rozgrywki, z większości ulepszeń może korzystać wyłącznie drużynowy inżynier, ale część jego odkryć może przydać się wszystkim graczom.

Nie inaczej jest z magicznymi runami, które są krasnoludzką odpowiedzią na magię elfów i ludzi. Zasady systemu, niekiedy trochę sztucznie, ograniczają liczbę znaków, które kowal może nałożyć na jeden

przedmiot. Ma to oczywiście swoje uzasadnienie w zbalansowaniu siły drużyny, ale dorobiona do tego ideologia momentami brzmi zabawnie. Nie zmienia to faktu, że poszukiwania potężnego, zaginionego znaku runicznego – podobnie jak opatentowanie nowego wynalazku – może być bardzo ciekawym pomysłem na długą i emocjonującą przygodę.

Na koniec, jeśli ktoś lubi uczyć się nowych języków i rzucić na sesji „Dajcie mi hazkal” albo „Ależ z ciebie frongol”, może skorzystać ze słownika khazalidzko-angielskiego. Trzy strony słówek ubarwią sesjową komunikację.

A co dla pań?

Tolkien w kwestii krasnoludów był dość szowinistyczny i krasnoludzi w wyprawach Bilba i Froda nie uczestniczyli. Gry fabularne rządzą się jednak innymi prawami i może się zdarzyć, że gracza będzie chciała spróbować swoich sił w roli postaci niezbyt wysokiej, ale silnej pięścią i duchem. Autorzy podręcznika nie blokują takiej możliwości, a karta jednej z profesji została nawet ozdobiona rysunkiem groźnej strażniczki uraz. Los i natura chciały jednak, że w populacji długobrodych panie stanowią mniejszość, a tym samym i na sesjach Tredycji nie należy spodziewać się zastępów zabójczyń trolli.

Kryzys w podziemnych pałacach

Klasyczny dodatek do Tredycji oprócz dwóch książek zawiera rozmaite karty oraz dwie wypraski z żetonami i kartonowymi figurkami. Co zaskakujące, w **Black Fire Pass**, pomimo standardowej ceny, wypraska jest tylko jedna, co bezpośrednio przekłada się na liczbę dodatkowych gadżetów. W sumie dostajemy nowe figurki potworów i postaci, znaczki do inżynierii i kilka pomniejszych żetoników. Bida, panie.

Obraz poprawiają karty. Pięć talentów oddaje ducha dodatku, a same ich nazwy (np. Uparty jak krasnolud) powinny dodać smaczku portretowi postaci. Swoją przyszlą moc mogą też ocenić kowale runów,

k którzy otrzymali aż dwanaście gotowych wzorów magicznych znaków. Wyobraźni zabrakło jednak przy kartach wynalazków. Jest ich tylko sześć, co skazuje co bardziej wymagających inżynierów na własną inwencję i negocjacje z Mistrzem Gry. Na szczęście zainteresowani oboma profesjami mogą jeszcze odwołać się do dedykowanych im kart akcji, które znacznie poszerzają ich możliwości.

Twórcy pomyśleli natomiast o ciężkich warunkach panujących w krasnoludzkich twierdzach i do puli negatywnych stanów psychofizycznych dorzucili dwie kolejne karty *Intoxicated* (czyli zatrucia alkoholowego). Krasnoluda nikt nie przepije, należy być na to przygotowanym. Ta zawada staje się zresztą przezwagą za sprawą jednej z pięciu kart akcji ze słowem kluczowym *Drunken*. Bomba zapalająca wykonana z antałka mocnego napitku i pukla włosów z brody? Dlaczego nie! Jak widać, przy tworzeniu kart akcji krasnoludzkich twardzieli i zawadiaków autorzy dobrze się bawili.

Mistrz Gry znajdzie w pudełku jeszcze prawie dwadzieścia kart, które mają ubarwić różne aspekty sesji: przedmioty, lokacje, potwory i akcje dla przeciwników (przede wszystkim dla goblinińskiego szamana, który może wejść w paradę bohaterom w załączonej przygodzie). W sumie talia prezentuje niezły poziom, a niektóre znalezione w niej atuty poza mechanicznymi nowinkami mogą stanowić zahaczkę dla bardziej fabularnych motywów (np. *To będzie chwalebna śmierć*, przeznaczona wyłącznie dla zabójców smoków).

Na Przełęczy Czarnego Ognia

Wiemy już, skąd pochodzą krasnoludy, kogo nie lubią i jak potrafią tę niechęć wyrazić. Gdzie mogą objąć swoje nieskrywane urazy i zażyć trochę przygody? W zasadzie stoi przed nimi cały świat, ale twórcy dodatku postawili na spójność. Ponieważ krasnoludy najbardziej troszczą się o siebie i swoje

rodzinne strony, to górskie scenerie i opuszczone twierdze będą naturalnym środowiskiem występowania krasnoludzkich awanturników.

Zanim Mistrz Gry wpuści drużynę na niebezpieczne szlaki Gór Krańca Świata, może się dokończyć z historii i geografii regionu. Ten pierwszy rozdział to w zasadzie opis licznych bitew, które miały tu miejsce, dobrze pokazujący strategiczne znaczenie Przełęczy. Kreatywny MG może zaadaptować scenariusze poszczególnych starć do swoich sesji. Nie powinien mieć z tym problemu, bo były się tutaj niemal wszystkie rasy Starego Świata. Rozdział o topografii Przełęczy Czarnego Ognia ubrano natomiast w efektowną formę dziennika podróżnego, podzielonego na akapity stanowiące gotową scenografię do działań bohaterów graczy.

Co znamienne dla **Warhammera**, oczywiście w przykładowych, jednostronicowych, krótkich scenariuszach i obszernej przygodzie *Harrower of Thanes* wojny jak na lekarstwo. MG, który chciałby wykorzystać region zgodnie z jego historycznym i strategicznym przeznaczeniem, jest zdany na siebie.

Scenariusz: Harrower of Thanes

Graczu! Nie czytaj dalej pod groźbą nakarmienia gobliniśkimi grzybkami!

Dłuższa przygoda zamieszczona w **Black Fire Pass** to klasyczny scenariusz drogi. Bohaterowie wyruszają z Karak Azgaraz z misją odniesienia runicznego młota do zaginionej krasnoludzkiej siedziby w Grzmiącej Górze. Oręż ten pojawił się już w jednej z oficjalnych przygód, *Oko za oko*, więc jego fabularne powiązanie powinno być dość proste.

Po dotarciu w okolice Przełęczy Czarnego Ognia, Bohaterowie muszą znaleźć przewodnika i zmierzyć

się z intrygą lokalnych bandytów. Ostatecznie docierają jednak do niezwyklej Grzmiącej Góry, która jest w istocie wielkim urządzeniem sygnalizacyjno-alarmowym. W środku natrafiają na grupkę goblinów z robiącym wiele huku szamanem na czele. A gdy robi się już bardzo głośno, do akcji wkracza finałowy boss o pokaźnych statystykach.

W sumie jest to całkiem przyzwoity, nieskomplikowany scenariusz ze sporą dawką akcji, w którym można zobaczyć kawałek świata. A że jego poszczególne akty nie są jakoś specjalnie spójne estetycznie? Nie wymagajmy za dużo.



Plusy:

- 👍 Świetne wykonanie, przepiękne rysunki
- 👍 Rozwinięcie informacji o „startowej” lokacji krasnoludów
- 👍 Sporo użytecznego materiału źródłowego
- 👍 Klasyczny, porządny scenariusz

Minusy:

- 👎 Niefunkcjonalne, podatne na zniszczenie pudełko
- 👎 Mniej dodatków w postaci figurek i żetonów
- 👎 Drobne literówki na części kart

Cena: 139,95 zł

Długa droga do Kadath #3

Napisane by straszyć

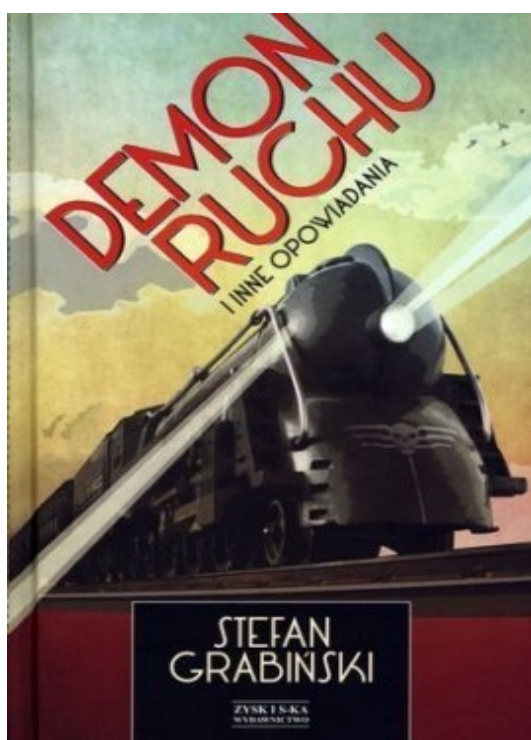


Wielu początkujących Strażników Tajemnic czuje się przytłoczonych nadmiarem oczekiwań, które spadają na ich barki. Poprowadzenie dobrej sesji w **Zewie Cthulhu** nie jest proste i stanowi wypadkową wielu czynników, które w innych grach fabular-

nych nie muszą decydować o sukcesie lub porażce. Pomińmy w tym miejscu wywołanie wśród graczy najdrobniejszego chociażby uczucia lęku – o tym możecie przeczytać w pierwszym odcinku cyklu (**Rebel Times** #49). W przypadku **Zewu** równie ważnymi sprawami są takie rzeczy, jak prowadzenie narracji, utrzymanie właściwego tempa sesji, opisy, stopniowanie napięcia, budowanie nastroju, nieoczekiwane zwroty akcji i tym podobne sprawy. Oczywiście są to składowe ważne dla poprowadzenia sesji w niemalże każdej grze fabularnej, ale w przypadku **ZC** są one niemalże niezbędne do otrzymania pożądanego efektu.

Wiele gier fabularnych ułatwia zadanie prowadzącym, pozwala bowiem na przetykanie scen społecznych scenami walki i różnego rodzaju innymi scenami konfliktów fizycznych. Gracze chwytają za kostki, zaczynają się rzuty, sukcesy i porażki, żli kolesie walą się w piach martwi lub wyłączeni na dobre z walki, a gracze nakręcają się lepiej niż po wypiciu czterech kaw. W **Zewie** się to jednak nie sprawdza. Dlaczego? Ano dlatego, że wynalazki w stylu „Tabeli spotkań w Night City” czy jakichś innych losowych „sesyjnych zapychaczy” zupełnie nie spełniają w

nim swojej roli. W samym podręczniku wyraźnie napisano, że gdy na sesji zaczyna latać ołów, to coś zazwyczaj poszło nie tak. W ZC jest trochę jak w życiu – gdy wyciągasz broń i zaczynasz strzelać, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że zginiesz, skończysz w szpitalu, w więzieniu lub w zakładzie dla obłąkanych (niepotrzebne skreślić). Oczywiście nie oznacza to, że sceny walki na sesji nie mogą w ogóle się pojawić. Mogą, ale muszą być dokładnie przygotowane, dobrze przemyślane i całkowicie wpasowane w opowiadaną przez Strażnika Tajemnic historię.



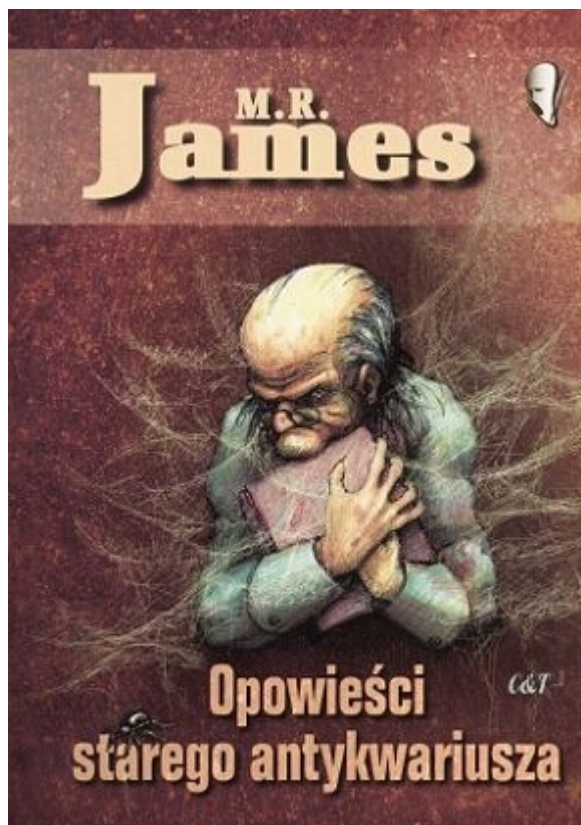
I tak oto dochodzimy do sedna problemu – sesji w **Zewie** nie da się całkowicie improwizować, nie można do niej wrzucić sześciu wkurzonych Mi-go, gdy przygoda zaczyna się rozłazić, a gracze powstrzymują ziewanie resztkami siły woli. Dobra sesja musi zostać dobrze zaprojektowana, inaczej bowiem siędzie tempo i posypie się ona jak domek z kart.

Zapewne właśnie sobie pomyśleliście: „oho, Sting będzie nas uczył, jak to według niego powinniśmy pisać i prowadzić przygody”. Nie mam takiego za-

miaru. Pisanie almanachów o prowadzeniu i przygotowaniu sesji odpuściłem sobie, zanim zacząłem je na dobre tworzyć, ponieważ doszedłem do wniosku, że warsztaty poszczególnych Strażników Tajemnic są nieporównywalne. W grach fabularnych nie da się skopiować czyjegoś stylu, prowadzić tak jak nasz guru, i tak jak on wymachiwać rękoma, gdy opisujemy Latające polipy. Oczywiście można pisać o rzeczach technicznych, do których zalicza się np. struktura scen, ale sama znajomość poprawnego szkieletu nie gwarantuje, że dobrze obudujemy go treścią. I tutaj pojawia się właśnie najprostsza myśl pod słońcem, mianowicie lektura odpowiednich dla danego systemu pozycji książkowych. Dzisiaj podam wam kilka nazwisk i tytułów dzieł, od których możecie zacząć wyrabianie swojego warsztatu. W większości będą to antologie opowiadań, ponieważ to właśnie krótkie opowieści są najlepszym tworzywem dla sesji w **Zewie**. Im więcej ich przeczytacie, tym szybciej zaczniecie wyłapywać takie niuanse jak sposób, w jaki autorzy przeskakują od jednej sceny do drugiej, co skracają, a co uwypuklają w spisanych przez siebie historiach. Wydaje mi się, że nie ma lepszej nauczycielki niż lektura książek. Inną korzyścią jest fakt, że dzięki czytaniu wasze opisy na pewno znacznie się wzbogacą, ale to już chyba stwierdzenie, które trąci banałem.

Od czego warto zacząć? Pomijam odpowiedź: „od dzieł samego Lovecrafta”. Pomijam również stwierdzenie uzupełniające: „warto również sięgnąć po Poe'go czy Kinga”, to wiemy bowiem wszyscy (prawda?). Dzisiaj chciałbym was zabrać na wycieczkę w wiek XIX – do pozycji, z których część była klasykiem nawet dla samego Lovecrafta. Dlaczego tak daleko? Dlaczego nie skoncentrować się na pisarzach współczesnych? Uważam, że warto najpierw doświadczyć „jak to się ongiś pisało” i co się zmieniło z czasem w fabułach, sposobie straszenia czy samej narracji. W wieku XIX nie było telewizji, ba, nie było nawet radia, a przed pisarzem stało trudne zadanie. Musiał on za pomocą samego opisu stworzyć wszystko od podstaw. Nie mógł liczyć np. na to, że jego potencjalni czytelnicy wychowani na hollywo-

odzkich horrorach wyobrażają sobie stereotypową nawiedzoną wiktoriańską posiadłość. Nie wykluczam, że w tamtym okresie jakiś utrwalony stereotyp tego typu istniał, ale wystarczyło, że po książeczkę sięgnąłby Francuz, który nigdy nie odwiedził Wysp Brytyjskich i skrótowy opis raczej nie napędziłby jego wyobraźni, aby zrobiła swoje, ponieważ nie byłoby, czego napędzać. Stąd opis musiał być na tyle bogaty, aby każdy – niezależnie od swojego pochodzenia – mógł na jego podstawie zbudować sobie pewne wyobrażenie. Teraz już wiecie, dlaczego Sienkiewicz katował was w szkołach opisem baobabu.

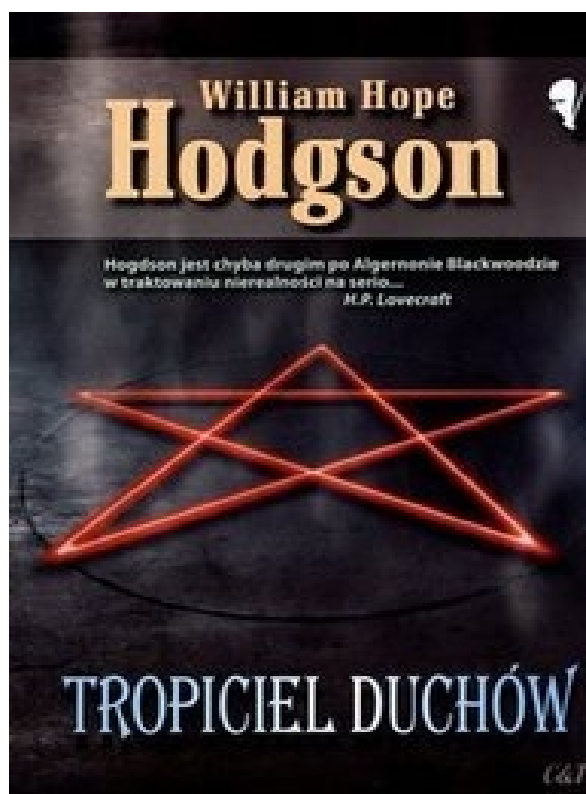


Pierwszą pozycją obowiązkową jest **Demon ruchu i inne opowiadania** Stefana Grabińskiego. Nie na darmo określa się go niekiedy mianem „polskiego Lovecrafta”. Jeżeli zastanawialiście się kiedyś jak straszyć za pomocą pociągów i stacji kolejowych, to znajdziecie potrzebne odpowiedzi właśnie u niego. Dla miłośników opowieści o duchach wskazaną lekturą będą: **Opowieści starego antykwariusza** M. R.

Jamesa, **Duchy i ludzie** Edith Wharton, **Zagubione duchy** Mary E. Wilkins Freeman i **Tropiciel duchów** Williama Hope’a Hodgsona. Zastanawiacie się pewnie, po co czytać tyle o duchach, skoro mamy prowadzić kosmiczną grozę Mitów? Odpowiedź jest banalna – w tego typu opowieściach wyraźnie widać, jak stopniowane jest napięcie, kiedy pojawiają się elementy nadprzyrodzone itd. Chociażby tylko z tego powodu są one niezwykle istotne dla każdego Strażnika Tajemnic. Warto również sięgnąć po **Inne światy** Arthura Machena oraz **Wendigo i inne upiory** Algernona Blackwooda, ponieważ nie sposób pominąć ich ogromnego wpływu na twórczość samego Mistra. Polecam również **Wyznania angielskiego opiumisty** Thomasa de Quincey. Co prawda nie jest to opowieść grozy *sensu stricto*, ale z pewnością pomoże wam w konstruowaniu dziwnych i ponurych opisów właściwych dla Krain Snów.

Cóż, macie już tytuły i nazwiska. Zostawiam was z nimi do następnej odsłony cyklu.

Niech gwiazdy będą w porządku!



Gry fabularne w 2011 roku



SHADENC

Z informacji wydawców wynika, że rynek gier fabularnych kurczy się z każdym rokiem. Po boomie na RPG, jaki zafundowało fanom Wizards of the Coast, udostępniając mechanikę **d20** w ramach darmowej licencji OGL, nadeszły cięższe czasy – nakłady są wielokrotnie niższe, niż kiedyś. Potwierdzają to słowa rodzimych wydawców. Podręczniki podstawowe drukowane niegdyś w nakładach rzędu kilku tysięcy sprzedają się dziś wielokrotnie słabiej. Mimo to każdego miesiąca pojawiają się nowe tytuły, suplementy i wznowienia starszych pozycji.

Jak wyglądał 2011 rok w oczach fanów RPG? Czy prawdą jest, że prócz garstki czołowych wydawców nie pojawiło się nic interesującego, czy też jest wręcz przeciwnie – główny nurt jest przepełniony wtórnością, zaś jakość tkwi w podręcznikach niezależnych, małych wydawców? Czy w ostatnich miesiącach pojawiło się cokolwiek godnego uwagi? Na te, jak również na inne pytania znajdziecie odpowiedzi w niniejszym artykule.

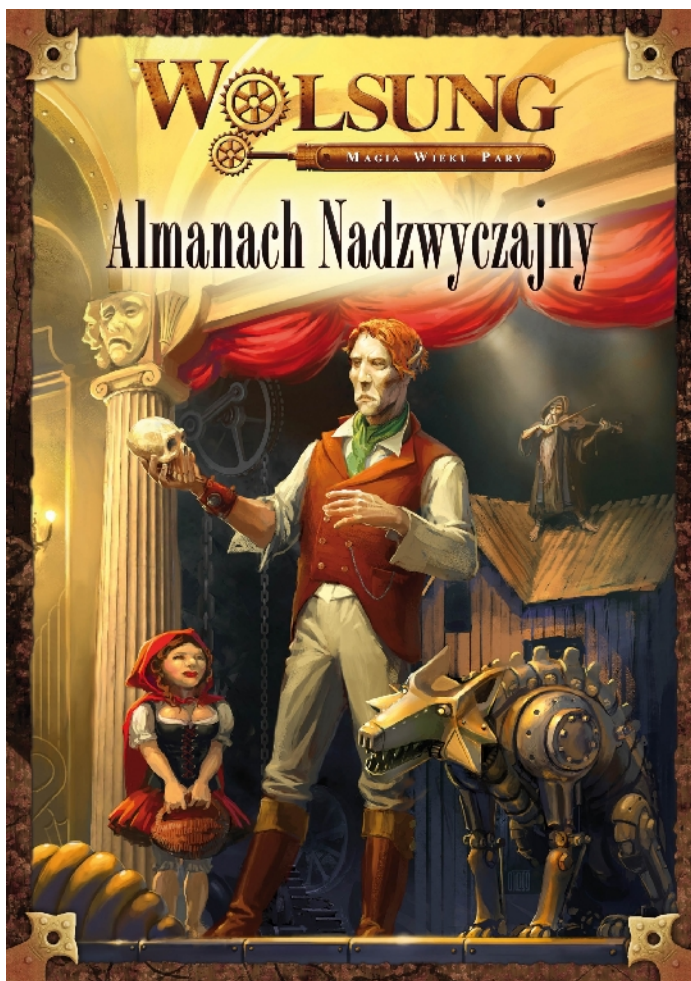
Rynek polski

2011 rok wypadł całkiem nieźle na naszym rodzimym poletku. Co prawda wydawcom nie udało się wypuścić wszystkich zapowiadanych tytułów, jednak nowych produktów pojawiło się na tyle, by praktycznie każdy mógł znaleźć coś dla siebie.



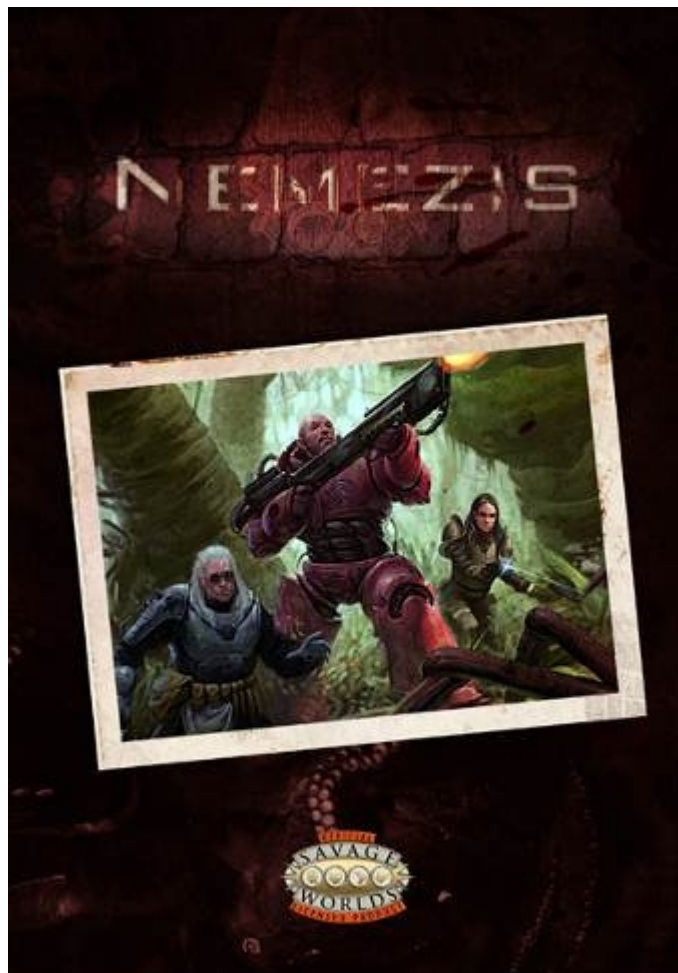
Wydawnictwo Portal ma mocną, dobrze ugruntowaną pozycję na rynku – **Neuroshima** z osiemnastoma podręcznikami jest najpotężniejszą linią RPG napisaną przez Polaków. W 2011 roku Portal koncentrował się jednak bardziej na (zapewne lepiej sprzedających się niż gry fabularne) planszówkach: **51. Stan** – **Nowa Era** oraz międzynarodowe wydanie **Pret-a-Porter** wydają się dwoma z trzech najważniejszych premier tego roku. Najważniejszą jest jednak **Neuroshima Tactics**, figurkowa gra bitewna osadzona w dobrze znanych realiach **NS**. Nie oznacza to jednak, że Portal porzucił rynek gier fabularnych. W 2011 roku ukazały się dwa tytuły RPG firmowane przez firmę Ignacego Trzewiczka: **Honor i Krew** autorstwa Johna Wicka oraz **Prawo i Sprawiedliwość**, kolejny

suplement fabularnej linii **Neuroshimy**. W najbliższym czasie wydawnictwo zapowiedziało **Nowy Jork** (dodatek do NS), kolejny almanach oraz drugą edycję **Monastyru** – pytanie tylko, czy jednak zobaczymy ją w 2012 roku. Prócz nich Portal planuje jeszcze inne premiery (nieokreśloną kampanię SF autorstwa Michała Oracza czy oczekiwaną od lat **Rzeczpospolitą Odrodzoną**), jednak na chwilę obecną brakuje konkretów na ich temat.



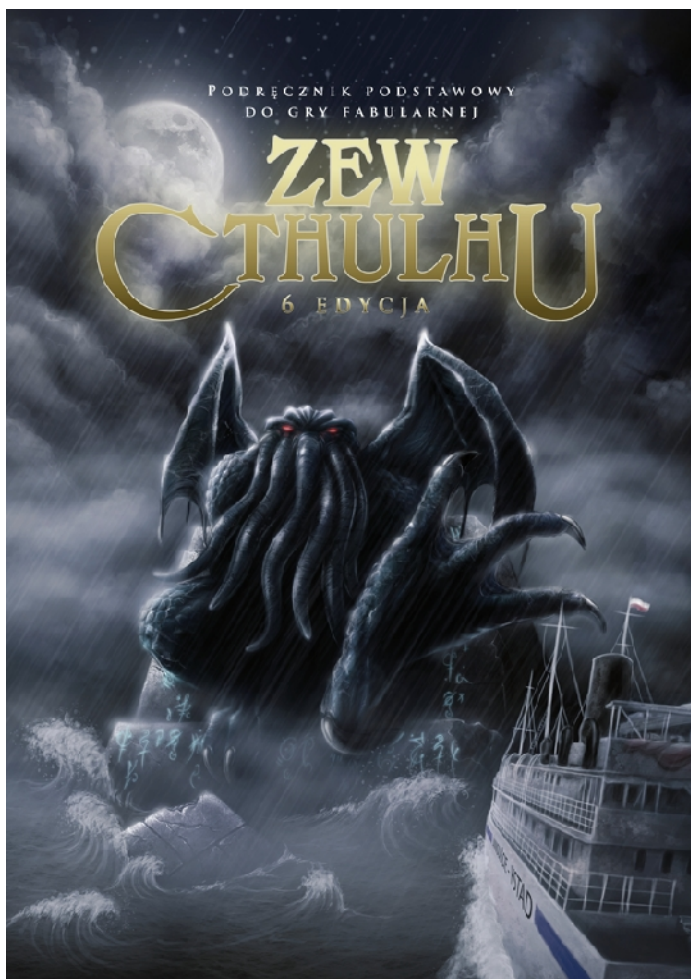
Podobnie jak Portal w ostatnich latach, znana głównie z gier planszowych **Kuźnia Gier** ograniczyła się do dwóch podręczników. Pierwszym był **Almanach Nadzwyczajny** do **Wolsunga**, drugim **The Shadow of Yesterday**, niezależna gra fabularna opublikowana dzięki olbrzymim staraniom i pracy Jacka 'Darke-

na' Gołębiowskiego. Skromnie wyglądają najbliższe erpegowe plany Kuźni – wydawnictwo zapowiedziało jak na razie wolsungową **Sławię**.



Wydawnictwo GRAMEL rozpoczęło rok od publikacji **Nemesis** – space opery pierwotnie planowanej do wydania na mechanice **d20**, teraz oczywiście jako settingu przeznaczonego do wykorzystania z **Savage Worlds** (dzień bez reklamy jest dniem straconym ;) – przyp. red.). Kilka miesięcy później ukazała się **Sensacja i Przygoda**, rodzima edycja pulpowego **Thrilling Tales**, z dodatkowymi materiałami dotyczącymi międzywojennej Polski. W międzyczasie GRAMEL zdecydował się ruszyć z produktami wycelowanymi w klienta anglojęzycznego – savage'owe **Beasts & Barbarians** z miejsca zdobyły dużą popularność, nieźle przyjęto również dwa pierwsze dodatki do

Icons: czyli **Comicworld Ukraine** oraz **Comicworld Germany**. Pod koniec listopada ukazał się dodatek jeszcze **Nemesis: Eclipse**, poszerzający informacje umieszczone w podstawie. Niestety, GRAMELOWI nie udało się wydać od dawna zapowiadanego **Interface Zero**, powinien jednak ukazać się już na początku 2012 roku, podobnie jak najnowsza edycja **Deadlands** oraz – miejmy nadzieję – zwycięskie settingi konkursu Światotworzenia. Ciekawostką są dalsze plany wydawnictwa, rozpoczęcie linii *indie* (konkurencja dla Portala?) – dwa pierwsze zapowiedziane tytuły to **Fiasco** oraz **Grey Ranks**.



Przebojem wbił się na polski rynek Galmadrin. Pierwszym podręcznikiem, jaki wypuścił była szósta edycja **Zewu Cthulhu**, cieszącego się świetną sławą (od lat niewznawianego po rezygnacji Wydawnic-

two MAG z wydawania gier fabularnych). Lista tytułów oczekujących na publikację jest bardzo imponująca – Galmadrin rozpocznie od **Cthulhu w świetle gazowych latarni** (czyli polskiej edycji **Cthulhu by Gaslight**), nabył jednak również prawa do wydania czwartej edycji **Legendy Pięciu Kręgów** oraz gry **Ars Magica**.

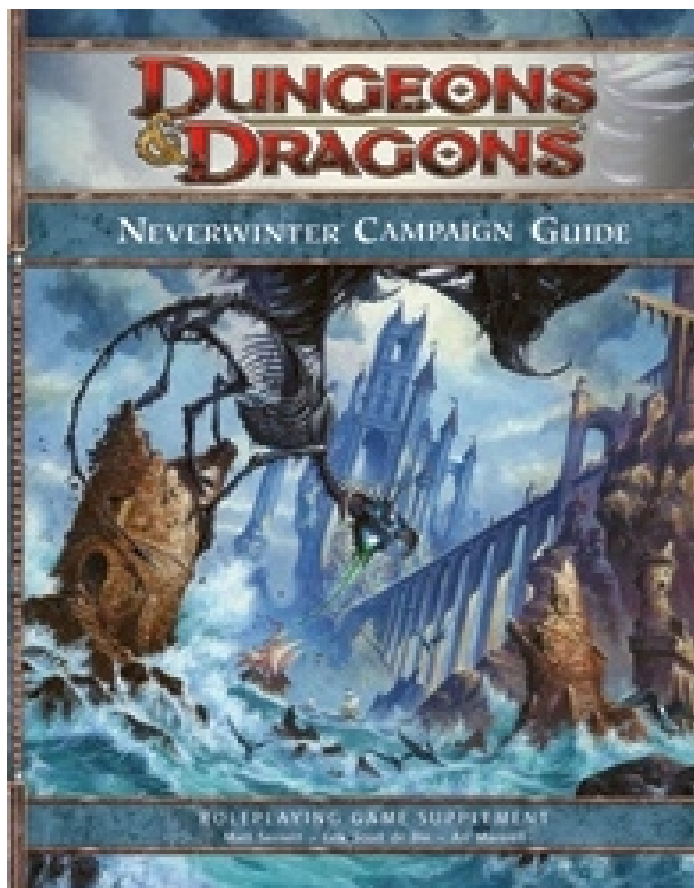
Copernicus, po utracie licencji na drugą edycję **Warhammera**, wydaje się coraz słabiej związany z grami fabularnymi. Niespodzianką (przez złośliwych nazywaną czyszczeniem magazynu z dodatków) było wznowienie podręcznika podstawowego do **Cyberpunka 2020**. Niestety, wydawca **Klanarchii** nie proponował polskim graczom nic więcej, koncentrując się na grach paragrafowych.

Rynek anglojęzyczny

Na szczycie sprzedaży wciąż znajdują się te same wydawnictwa: Wizards of the Coast (z czwartą edycją **Dungeons & Dragons**), Fantasy Flight Games (z trzecią edycją **WFRP** i systemami z uniwersum **Warhammera 40 000**), Paizo (**Pathfinder**), White Wolf (**Świat Mroku**, **Exalted**) wraz z kilkoma innymi firmami – Catalyst Game Labs (**Battletech**, **Shadowrun** oraz – do niedawna – **Cthulhutech**), Green Ronin Publishing (**Dragon Age**, **Mutants & Masterminds**), Pinnacle Entertainment Group (światy sygnowane przez **Savage Worlds**) Mongoose Publishing (**Runequest** – po oddaniu licencji mechanikę przemianowano na **Legend** – oraz **Traveller**) czy Cubicle 7 (**Starblazer Adventures**, **Laundry RPG** oraz **The One Ring**). Pomimo kurczenia się rynku gier fabularnych tytułów pojawiających się każdego miesiąca jest naprawdę wiele – poza wymienionymi wyżej wystarczy wspomnieć np. Pelgrane Press ze swoim sztanदारowym produktem, mechaniką **GUMSHOE**, Evil Hat z **FATE** albo RedBrick i **Earthdawn**.

Najmocniejszą pozycję wydają się mieć trzy pierwsze wydawnictwa: WotC, FFG i Paizo regularnie

wspierające fanów dodatkami do swoich systemów. Szczególnie potężnie prezentuje się linia gier z uniwersum **Warhammera 40 000**, obejmująca obecnie cztery systemy, w tym opublikowany przed kilkoma miesiącami **Black Crusade** (gdzie w odróżnieniu od trzech pozostałych gier, tym razem graczom przyjdzie nie walczyć po stronie prawa, a wcielić się w wyznawców Chaosu). Równie mocne wydaje się Paizo. Wydawca **Pathfindera** (przez wielu graczy uznawanego za „prawdziwe” nowe wcielenie trzeciej edycji D&D) utrzymuje niesamowicie wysokie tempo publikacji – kolejne epizody „ścieżek przygód”, suplementy uzupełniające świat oraz różne akcesoria to znacznie więcej, niż opublikowali w tym roku WotC.



O ile na ilość materiałów pojawiających się w druku nie można narzekać, gorzej jest już z jakością (problem ten oczywiście nie dotyczy wyłącznie ostatnie-

go roku, to raczej trwała cecha rynku RPG). Prócz świeżych, interesujących tytułów pojawia się masa przeciętniaków i „łamaczy serc”, niewyróżniających się niczym konkretnym. Do tego sporą część rynku stanowią przedruki i wznowienia – przykładem może być wydany (na razie w formie elektronicznej) podręcznik do **Wampira: Maskarady**. Po części zapewne z nostalgii (edycja ta ma uświetnić XX-lecie systemu), ale zapewne bardziej z powodów finansowych.



Ratunkiem dla graczy poszukujących świeżych pomysłów będzie na pewno rynek gier niezależnych – liczba pojawiających się na nim tytułów jest tak wielka (a tematyka tak różna), że coś dla siebie znajdzie na pewno każdy. Przykładami naprawdę popularnych systemów *indie* mogą być **Apocalypse World** Vincenta Bakera oraz **Do: Pilgrims of the Flying Temple** Daniela Solisa (z rekordową sumą zebraną

dzięki Kickstarterowi) – oczywiście, jeśli rozumieć jako *indie* gry nietypowe, bo lista systemów niezależnych jest o wiele szersza i obejmuje też tytuły, które mogą konkurować z grami głównego nurtu.

Bardzo ciekawie zapowiada się rok 2012. Swoje premiery zapowiedział już Privateer Press – będzie to nowa edycja gry **Iron Kingdoms**, pierwotnie wydanego na **d20** settingu osadzonego w realiach bitewniaków **Warmachine** oraz **Hordes** (pierwsza wersja obejmowała jedynie tę pierwszą grę). Drugi zestaw do **The One Ring** zaprezentuje zapewne Cubicle 7. W pierwszym kwartale roku szykuje się inna, potężna premiera – Marvel RPG zapowiedziany przez Margaret Weiss Productions. Co prócz tego? Sporo – kolejne dodatki do **D&D** i **Pathfindera**, systemów **WH40k** oraz innych sprzedających się najlepiej gier. Na 2012 rok zapowiadany jest również od dawna oczekiwany **FATE Core** – podstawowy podręcznik do tej znakomitej mechaniki, oparty m.in. na **Dresden Files** (który zdobył w 2011 roku nagrody zarówno *Origins*, jak i *Ennies*).



Podsumowanie

Nawet bez uwzględnienia rynku *indie* liczba podręczników podstawowych i dodatków do gier fabularnych przytłacza. Co prawda w języku polskim dostępny jest jedynie niewielki ułamek wszystkich publikacji, jednak bariera językowa już dawno temu przestała być problemem. Niestety, duża ilość ukazującego się drukiem materiału nie przekłada się na jego jakość – wiele produktów to dzieła wręcz amatorskie, wtórne, nieprzetestowane. Ratuje je ilustracje, czasem marka wydawcy lub nazwisko autora. Informacje wydawcy umieszczane na tylnej stronie okładki często nie pokrywają się z prawdą – w efekcie przeczytanie recenzji i dyskusja na forach wydaje się koniecznością przed zakupem nowego tytułu. Paradoksalnie najbezpieczniejsze wybory to podręczniki gigantów rynku oraz wydawców gier niezależnych – ci pierwsi przyzwyczaili fanów do wysokiej jakości, ci drudzy oferują najczęściej systemy mocno sprofilowane pod konkretny rodzaj rozgrywki. Szczęśliwie dla fanów RPG, w Internecie nie brakuje ani recenzji, ani miejsc gdzie można podyskutować o grach fabularnych.

Nieprawdą okazuje się być bezwzględna dominacja największych wydawców. Przykład **Dresden Files**, która zdobyła w tym roku najważniejsze nagrody w branży czy wydanie przez Cubicle 7 nowego systemu osadzonego w realiach Śródziemia udowadniają, że jest jeszcze miejsce dla nowych tytułów. Co prawda walka z systemami-legendami jak **D&D**, czy systemami **WH40k** nie jest prosta, jednak jak udowodniło Paizo swoim **Pathfinderem**, jest możliwa. 2012 rok będzie przełomowy również w innym znaczeniu – swoich sił na rynku anglojęzycznym spróbują polskie wydawnictwa: GRAMEL z **Beasts & Barbarians** oraz Nemezis i Wolsung Kuźni Gier.

□

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 52, styczeń 2012



w numerze między innymi:
D&D: Legend of Drizzt
Deadlands: The Battle for Slaughter Gulch
Zakazana Wyspa

