

w numerze: O rozpoczynaniu sesji słów kilka, str.40.



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 54, marzec 2012

druga edycja **Gra o Tron**

**ECLIPSE
CITY TYCOON
TRAJAN
3 TRAKI
RALLYMAN: DIRT
NEUROSHIMA: NOWY JORK
PATHFINDER RPG CORE RULEBOOK**

***Naszym celem
jest tworzenie
dobrych gier***

wywiad z Adamem Kwapińskim, str.9.



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

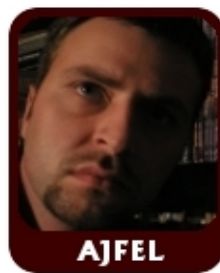
Cezary Domalski

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



Każdego miesiąca niezmiennie mam przyjemność pisać o kolejnych premierach planszówek. Na sklepowe półki bez przerwy trafiają nowe gry: duże, małe, tanie, drogie, proste i złożone. Obok wciąż powstających nowych projektów, regularnie powracają na rynek uznane tytuły sprzed lat: wierne pierwowzorom reedycje w nowych szatach, bądź też gry inspirowane dawnymi hitami, poddane różnym modyfikacjom. Każdy znajdzie coś dla siebie. Cieszy fakt, że coraz więcej głośniejszych, przebojowych tytułów wydawanych jest także w polskich wersjach. Nie jest już również rzadkością, by polska edycja gry planszowej miała premierę równoległą do zagranicznej. Ogólnie rzecz ujmując, rynek gier planszowych w naszym kraju z każdym rokiem wygląda coraz lepiej, zarówno pod względem dostępności produktów zagranicznych, jak i aktywności rodzimych projektantów, wydawców i dystrybutorów.

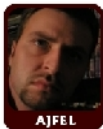
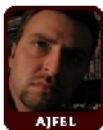
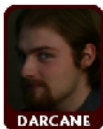
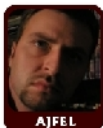
Powstaje wiele gier i oczywiście nie wszystkie odnoszą sukces. Zdarzają się kompletne wpadki, mniejsze lub większe rozczarowania w formie wtórnych, lub po prostu mocno przeciętnych pozycji. Pojawiają się też gry całkiem niezłe, które z upływem czasu nie wytrzymują silnej konkurencji i odchodzą w zapomnienie. Czasami do naszych kolekcji trafiają prawdziwe perełki, gry, które po latach wciąż powracają na stół, są dla nas niezwykle i niezmiennie emocjonujące. Takie tytuły zdarzają się niezwykle rzadko, ale poszukiwanie ich jest frajdą samą w sobie: poznawanie nowych mechanik, śledzenie zapowiedzi interesujących nas tytułów, wyczekiwanie premier, radość podczas zapoznawania się z długo oczekiwaną planszówką i emocje towarzyszące pierwszym rozgrywkom.

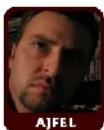
Fanom gier planszowych nie trzeba tego wszystkiego tłumaczyć. Natomiast tym, którzy w planszówki nie grają wytłumaczyć się tego nie da. Można ich co najwyżej zachęcić do spróbowania, wszyscy bowiem wiemy, ile radości potrafi dostarczyć to hobby.

A co do wspomnianych pereł w planszówkowych kolekcjach, pozostaje życzyć Wam i sobie, by było ich jak najwięcej, bez nich bowiem prawdopodobnie gry nie byłyby naszą pasją.

Nr 54, Marzec 2012

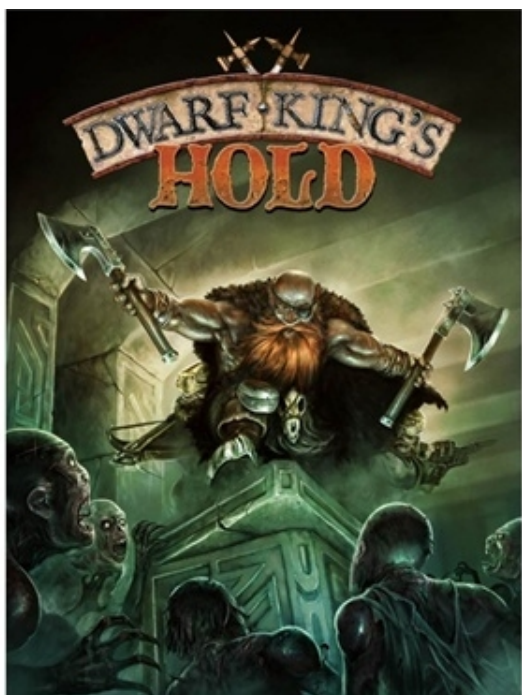
Spis treści

- 2 **Wstępniak** 
 ... czyli jak zwykle
 kilka słów na początek
- 4 **Aktualności** 
 ... czyli co nowego
 w świecie gier
- 9 **Naszym celem** 
 jest tworzenie
 dobrych gier
 Wywiad z Adamem Kwapińskim
- 14 **Znowu nadchodzi** 
 wojna
 Gra o Tron (druga edycja)
- 19 **Mistrz w swojej klasie** 
 Eclipse
- 29 **Sim City na planszy** 
 City Tycoon
- 32 **Rzymskie Imperium** 
 na planszy
 Trajan

- 36 **Pakowanie ciężarówek** 
 3 Traki
- 38 **Szaleństwo na szutrze** 
 Rallyman: Dirt
- 40 **O rozpoczynaniu sesji** 
 słów kilka
 Długa droga do Kadath #6
- 42 **Postapokaliptyczne** 
 Jabłko
 Neuroshima: Nowy Jork
- 45 **D&D w nowym** 
 opakowaniu
 Pathfinder RPG Core Rulebook
- 49 **Plany na kwiecień**
 czyli: co w następnym numerze?

Aktualności

Dodatek do Dwarf King's Hold – już jest!



AJFEL

Dobra wiadomość dla fanów wydanej przez Mantic Games serii planszówek o eksploracji starożytnego, krasnoludzkiego królestwa. Do sprzedaży trafił dodatek **Ancient Grudge**, którym można rozszerzyć dowolny z wcześniej wydanych zestawów podstawowych **Dwarf King's Hold** (**Dead Rising** lub **Green Manace**). Zestaw zawiera dwa nowe moduły planszy, dwanaście figurek reprezentujących nowe jednostki elfów, krasnoludów i nieumarłych (jedna metalowa, reszta z plastiku). Cztery nowe scenariusze pozwalają po raz pierwszy zagrać w gronie trzech lub czterech osób, a nowe reguły wprowadza-

ją system punktowy jednostek pozwalający na rozmaite sposoby dobierać siły użyte w scenariuszach opublikowanych w poprzednich tytułach serii. Znajdziemy tutaj także reguły dla nowych typów jednostek, nie tylko tych dołączonych do **Ancient Grudge** (w ramach zachęty do zakupu dodatkowych figurek Mantic Games).

Kolejna planszówka od Mantic Games

Skoro już jesteśmy przy wydawnictwie Mantic Games (bardziej znanego z produkcji figurek i akcesoriów modelarskich niż gier planszowych), niebawem pojawi się kolejna planszówka, w której stoczymy rozgrywkę, przemieszczając figurki po modularnej planszy, przedstawiającej sieć korytarzy. Tym razem jednak rzecz dzieje się w uniwersum Warpath, a więc czekają nas klimaty science-fiction: zamiast podziemi – pokład statku kosmicznego, a zamiast krasnoludów i nieumarłych – kosmiczni komandosi i obcy. **Project Pandora** wygląda na bliźniaczą linię **Dwarf King's Hold**, a więc lekką wersję **Space Hulka** w wydaniu Mantic Games.



Jeszcze jedna Zimna Wojna

Nie, nie. Tym razem nie chodzi o grę planszową **Zimna Wojna 1945-1989**, czyli polską edycję **Twilight Struggle**. Nakładem wydawnictwa Galakta już niedługo ukaze się gra karciana **Zimna Wojna: CIA vs KGB**, czyli polska edycja **Cold War: CIA vs KGB** z 2007 roku, wznowionej w ubiegłym roku w nowym opracowaniu edytorskim przez Fantasy Flight Games. Rywalizujący gracze wcielają się tu w szefów CIA lub KGB, a ich celem jest przejęcie kontroli nad różnymi krajami. Agenci są skłonni zrobić wszystko, byle to ich strona odniosła zwycięstwo. Poprzez subtelna manipulację w sferze ekonomicznej, informacyjnej, politycznej czy militarnej mogą sprawić, że rządy obcych krajów przyjmą jedyną słuszną ideologię – reprezentowaną przez ich supermocarstwo. Premiera polskiego wydania przewidziana jest na maj.



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

REX – będzie po polsku!

Nakładem wydawnictwa Galakta ukaże się polska edycja gry strategicznej **REX: Ostatnie Dni Imperium**, wydanej niedawno przez Fantasy Flight Games (mechanicznie opartej na kultowej **Dune**). Akcja **REX: Final Days of an Empire** osadzona jest w niezwykle barwnym uniwersum znanym z **Twilight Imperium** – innej przebojowej planszowej strategii tego samego wydawcy. O ile **Twilight Imperium** opowiada o walce o dominację w galaktyce na gruzach starożytnego Imperium, o tyle **REX: Final Days of an Empire** przenosi nas trzy tysiące lat wstecz, opowiadając o ostatnich dniach Lazax. Premiera polskiej edycji przewidziana jest na III kwartał bieżącego roku.



Sława i Bogactwo od Galakty

Fame and Fortune, bardzo udany dodatek do **Sid Meier's Civilization**, od pewnego czasu jest już dostępny w sprzedaży. Ku uciesze nabywców polskiego wydania gry, ukaże się on także w naszym języ-

ku. Cztery nowe cywilizacje, dodatkowe reguły, nowe moduły planszy i możliwość dołączenia do rozgrywki piątego gracza to jedynie część atrakcji zawartych w dodatku **Sława i Bogactwo**. Premiera w II kwartale 2012 roku.



Uga Buga czyli nowość od Rebela

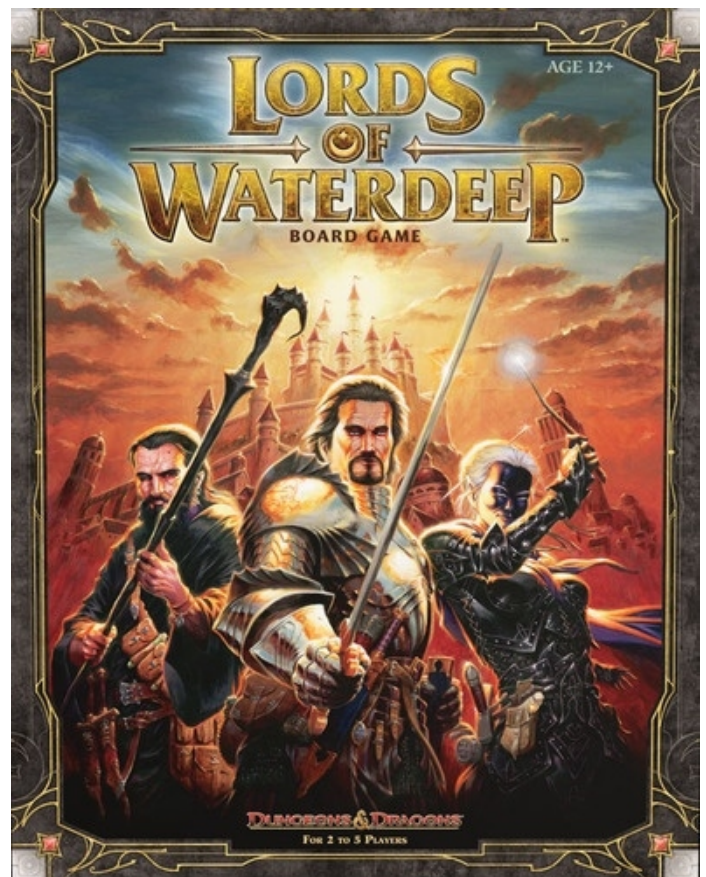
W ofercie wydawnictwa **REBEL.pl** pojawiła się polska edycja kolejnej lekkiej gry imprezowej. **Uga Buga** to gra karciana, w której gracze wcielają się w prehistorycznych jaskiniowców wybierających nowego przywódcę plemienia. Za pomocą kart, na których umieszczono sylaby, składa się pełne zdania, starając się zapamiętać, jakich słów użyli przeciwnicy. Zadanie nie jest łatwe, gdyż nie widać, jakie karty zostały użyte wcześniej i cały ciąg sylab trzeba zapamiętać. Oprócz sylab w grze występują specjalne gesty: wystawiony język, uderzenie ręką o stół, klaskanie. To idealna propozycja dla sympatyków lekkich, zwariowanych karcianek – salwy śmiechu gwarantowane.



Lords of Waterdeep już w sprzedaży

Do sprzedaży trafiła **Lords of Waterdeep** – kolejna gra planszowa wydawnictwa Wizards of the Coast, której pudełko zdobi logo **Dungeons & Dragons**. Tym razem Czarodzieje z Wybrzeża proponują nam grę zupełnie niepodobną do wcześniejszych publikacji, pełnych plastikowych figurek bohaterów i potworów. W **Lords of Waterdeep** zastąpiono je drewnianymi znacznikami, co nie jest przypadkiem, bowiem tytuł ten to wyraźny ukłon w stronę eurograczy. Po typowo przygodowych **Castle Ravenloft**, **Wrath of Ashardalon** i **Legend of Drizzt** oraz pełnej turlania kostkami strategii typu *area control* **Conquest of Nerath**, przyszła pora na klasyczną, nieprzesadnie skomplikowaną strategię *worker placement*. Gra opowiada o rywalizacji o wpływy w tytułowym Mieście Wspaniałości. Wpływy i majątek Waterdeep są na wyciągnięcie ręki, ale zagarnąć je można tylko na drodze rozsądnych negocjacji, wyrafinowanych oszustw i zawiłych intryg.

Podczas rozgrywki gracze, wcielający się w tytułowych, zamaskowanych Lordów Waterdeep, wydają polecenia swym agentom i za ich pośrednictwem najmują poszukiwaczy przygód, by wykonywali dla nich misje i pomagali w poszerzeniu wpływów. Wnoszą także w mieście nowe budynki, poszerzając repertuar dostępnych działań oraz zagrywają karty Intryg, wprowadzając w życie swoje starannie ułożone plany. Efektownie wydana, nowoczesna planszówka w europejskim stylu, fabularnie osadzona w najpopularniejszym uniwersum **Dungeons & Dragons** – czegoś takiego na rynku jeszcze nie było. O tym jak bardzo się ten projekt udał, na pewno niebawem napiszemy na łamach **Rebel Timesa**.



Ponad 100 tys.
czytelników!

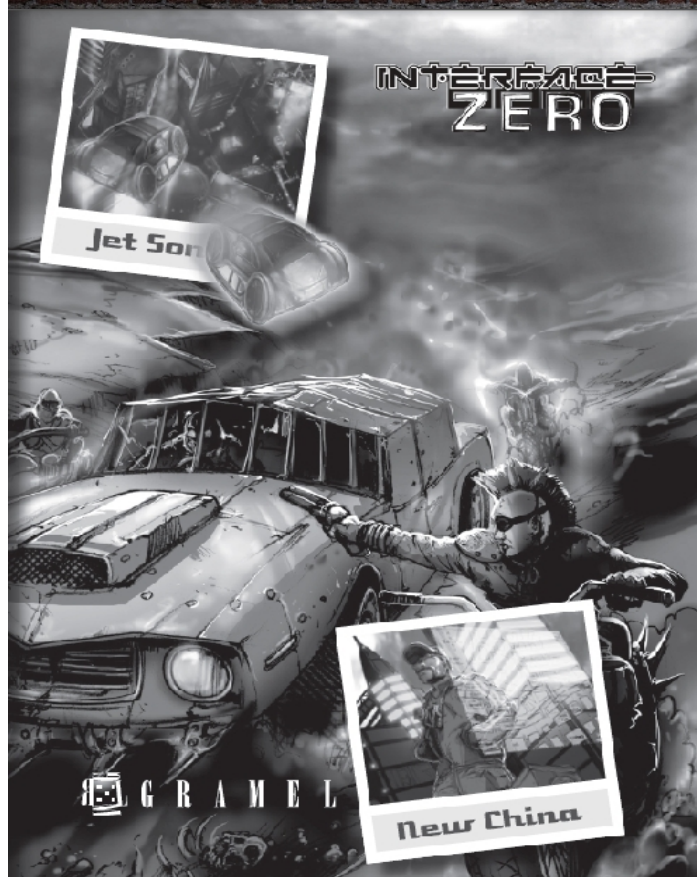
Literadar

Magazyn o książkach

**Recenzje
Raporty
Wywiady
Felietony**

**Magazyn o książkach
za darmo!**

www.literadar.pl



INTERFACE ZERO

WITAJ W PRZYSZŁOŚCI!

INTERFACE ZERO TO PIERWSZY PODPRĘCZNIK
Z CYBERPUNKOWĄ SEDĄ WYDAWNICTWA RUIN METAL GAMES.
PRZENOŚI AKCJĘ SAVAGE WORLDS DO DRUTALNEGO,
SZALONEGO ROKU 2088.

MASZ GIWERĘ?

W INTERFACE ZERO ZMIESZYSZ SIĘ Z MISTRZAMI
PRADAWNYCH CHIŃSKICH TRIAD, HACKRAMP-ANARCHISTAMI
I CYTROWYMI GARDNAMI KORPORACJI. POKRZYJESZ
SZYKI MANDARYNATOWI NOWYCH CHIN ALBO DOBRODROJNEJ
KOALICJI AMERYKI PÓŁNOCCY. WEŹMIESZ NA MUSZKĘ
SNAJPERKI ALBO SKRZYJESZ NANO-STALOWE OSTRZA
Z GANGERAMI, HYBRYDAMI O MODYFIKOWANYM GENOTYPIE
I CYBERSZTURMOWCAMI.

JESTEŚ W SICCI?

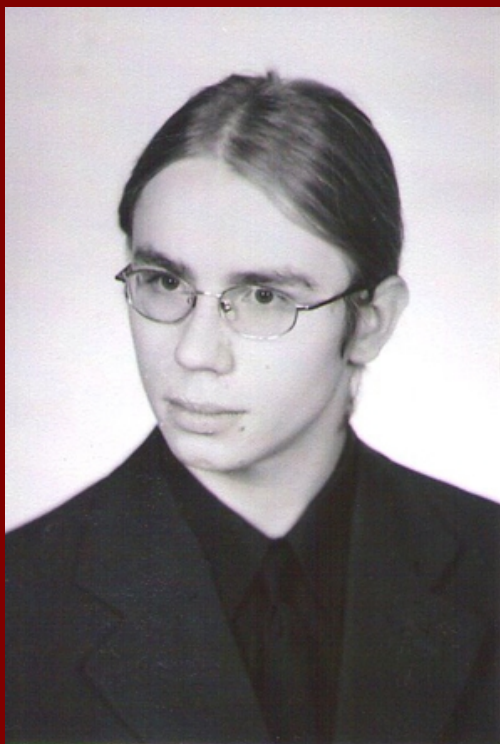
ŻYĆIE W 2088 JEST SZYBKIE. JEŻELI CHCESZ PRZETRWAĆ,
MUSISZ BYĆ JEDZIEŁEM SZYBSZY. ALE NIE SIĘ NIE MARIW,
STARY, MAMY WSZYSTKO POD KONTROLĄ. BRAWUROWE
I GRYWALNE ZASADY CYBERNETYKI POZWOLĄ CI STWORZYĆ
WSPRZETPY, JAKICH TYLKO DUSZA ZAPRAGNIE!

CHCESZ SIĘ WBIĆ DO DOMENY KORPORACJI?

INTERFACE ZERO TO NIE TYLKO GRA - ALE I PRZYSZŁOŚĆ,
Z KTÓREGO MOŻESZ SWOBODNIE WYBIERAĆ TE ELEMENTY,
KTÓRE PASUJĄ DO GRY SCIENCE-FICTION, W JAKĄ MASZ
OGRODĘ DZISIAJ ZAPRAGNIE.

Wywiad z Adamem Kwapińskim

Naszym celem jest tworzenie dobrych gier



Adam Kwapiński – doktorant w Instytucie Historii UMCS. Od wielu lat pasjonat gier planszowych. Znienawidzony przez wielu za psucie różnych tytułów i szukanie dziur w ich mechanikach. Z planszówek najbardziej lubi cięższe klimaty – gry, przy których można spędzić kilka godzin, tocząc bój z innymi o zwycięstwo. Pośród tytułów, które zrobiły na nim największe wrażenie, z pewnością może wymienić Grę o Tron, Agricolę i Cywilizację (zarówno odsłonę ze stajni FFG, jak i Through the Ages). Ostatnio potężnie zauroczony Eclipsiem. Kiedy nie projektuje gier, stepuje do irlandzkich rytmów i grywa w pokera.



Tomasz Chmielik: „Fabryka Gier Historycznych”... Przyznasz Adamie, że to dość nietypowe przedsięwzięcie na polskim rynku gier planszowych. Skąd taki pomysł?

Adam Kwapiński: W zasadzie z połączenia pasji. Wraz z pozostałymi członkami zespołu (*Michałem Sieńko i Oskarem Walczewskim – przyp. red.*) jesteśmy doktorantami w Instytucie Historii na Uniwersytecie Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, a jednocześnie od lat interesujemy się grami planszowymi. Dodatkowo cała inicjatywa **Fabryki Gier Historycznych** jest rozwinięciem projektu, który rozpocząłem wraz z Kubą Wasilewskim w 2010 roku.

T.Ch.: Możesz przybliżyć naszym czytelnikom ów projekt?

A.K.: Mieliliśmy niecną plan, żeby nauczyć studentów historii projektowania gier planszowych. Powodów było kilka. Po pierwsze, obecny wysyp absolwentów historii i ogólnie różnego rodzaju kierunków humanistycznych zwiększa jedynie liczbę bezrobotnych – ilu można kształcić nauczycieli? A po drugie, historia w wersji akademickiej nie ma żadnej szansy na to, aby dotrzeć do szerszego grona odbiorców. Są to głównie książki pisane przez historyków i dla historyków. My wierzymy, że można inaczej. Wystarczy przemówić językiem bardziej zrozumiałym dla współczesnego odbiorcy.

No i ostatnia kwestia to tzw. gry edukacyjne. Niestety, w naszym kraju tego typu nazwa nabrała wśród graczy bardzo pejoratywnego znaczenia. Dopiero kilka ostatnich lat to powolny przełom w tym temacie. Nadal jednak większość gier edukacyjnych to rzeczy robione przez ludzi, którzy tworzą kolejnego **Chińczyka** lub **Monopol**, czym skutecznie zniechęcają do siebie graczy. Powstają w ten sposób produkty, które do nikogo nie trafiają. Są zbyt słabe jako gry (jest kilka

chlubnych wyjątków od tej reguły), więc gracze po taki produkt nie sięgną. Natomiast pasjonaci historii i tak sięgną raczej po książkę...

T.Ch.: Poruszyłeś bardzo ważną kwestię. Często w sklepach można zobaczyć pstrokate i nieciekawe produkcje spod szyldu gier edukacyjnych. Nie boicie się, że ktoś może przypiąć wam właśnie taką łatkę? Czym zamierzacie się wyróżniać na tle tych pozycji?

A.K.: Podejściami. Naszym celem jest tworzenie dobrych gier. Czegoś dla ludzi, którzy chcą się dobrze bawić przy grach planszowych. Przekaz historyczny – chociaż niezwykle ważny – znajduje się na drugim planie. Dopiero kiedy zaoferujemy produkt będący dobrą grą, możemy liczyć na to, że będzie on mógł poprzez zabawę budować również świadomość historyczną pośród graczy.

T.Ch.: Zarówno wy, jak i studenci, których uczycie projektować gry, to humaniści. Jak zatem radzicie sobie z matematyczną stroną całego przedsięwzięcia – projektowaniem mechaniki rozgrywki?

A.K.: (śmiech) Projekt, który realizowaliśmy, pokazał dobitnie, że pewne rzeczy nie są w tym zakresie łatwe. Do tej pory pamiętam przerażenie studentów na zajęciach poświęconych podstawom probabilistyki, rachunkowi prawdopodobieństwa i innym tego typu matematycznym kwestiom. Są to jednak umiejętności niezbędne przy projektowaniu gier. Patrząc na naszą pierwszą grę, której dwójka autorów, Iga Walczewska-Bińczyk i Oskar Walczewski, to byli uczestnicy naszych warsztatów, myślę, że udało nam się przekazać im choć trochę wiedzy w tym zakresie.

T.Ch.: Uściślijmy, że chodzi tutaj o „W Zakładzie. Lubelski Lipiec ‘80” - wasz debiut wydawniczy. Odwołujecie się w nim do nie tak znowu odległej



historii. Dlaczego zdecydowaliście się na taką, a nie inną tematykę dla gry?

A.K.: W 2010 roku mieliśmy trzydziestą rocznicę tych wydarzeń. Wtedy też profesor Jan Pomorski, który od początku wspierał nasz projekt, zaproponował taki właśnie temat. Początkowo byłem lekko sceptyczny. Jeżeli chodzi o tematykę historyczną, bardziej naturalne wydaje mi się przenoszenie na planszę bitew albo innych wydarzeń o charakterze militarnym lub politycznym. W trakcie prac nad grą okazało się jednak, że brak wszystkich tych rzeczy można przekuć w zaletę. Odmienna tematyka pozwala bowiem na wyrwanie się z pewnej sztampy i stworzenie zupełnie odmiennej gry.



T.Ch.: Na pewno łatwiej byłoby przebić się do szerszej świadomości grą traktującą o wydarzeniach na Pomorzu...

A.K.: Oczywiście, jesteśmy jednak związani z Lubelszczyzną i w ten sposób chcieliśmy to podkreślić. O strajkach na Pomorzu mówi się bardzo dużo, natomiast o wydarzeniach Lipca roku 1980 wiedza w społeczeństwie jest znikoma. Co oczywiście mamy nadzieję przynajmniej częściowo zmienić.

T.Ch.: Wyobraźmy sobie, że siadamy w tym momencie do rozrywki w „Lubelski Lipiec ‘80”. Czym oczaruje nas gra?

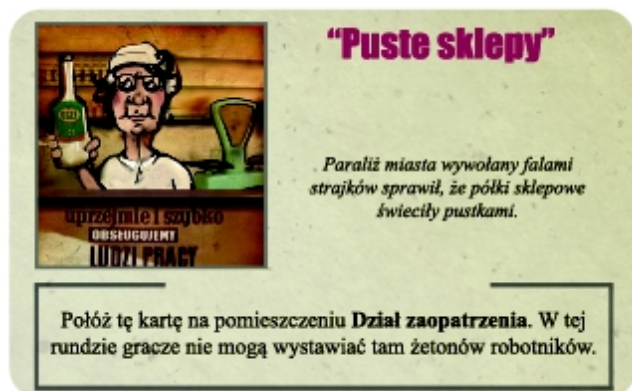
A.K.: To trudne pytanie, ponieważ na pewno zależy to od tego, kto siądzie do planszy. Pierwsza rzecz, która spodoba się wielu osobom to z pewnością oprawa graficzna, dla mnie jednak najważniejsze są kwestie dotyczące mechaniki. W **Zakładzie** oferuje dość nowatorskie połączenie mechaniki *worker placement* z elementami blefu. Jest to główny mechanizm kierujący rozgrywką, co pozwoliło nam na znaczne ograniczenie czynnika losowego (**Lubelski Lipiec ‘80** nie wykorzystuje kostek) przy jednoczesnym zachowaniu niepowtarzalności rozgrywek. Spotęgowane jest to asymetrią stron konfliktów – każdy z graczy na początku rozgrywki otrzyma tajną kartę, która będzie wyznaczała jego unikalny cel, który będzie musiał osiągnąć. Owe cele będą zależały od wylosowanej na początku rozgrywki „karty motywu”. I tak będzie można wcielić się w rolę Opozycjonisty, Bumełanta, Karierowicza, Przodownika pracy, Dziennikarza lub Agenta SB.



T.Ch.: Widzę, że podczas projektowania gry skorzystalistacie z rozwiązań znanych z tzw. eurogier. Zapytam się dość przewrotnie – jak dużo Knizi znajdziemy w „Lubelskim Lipcu ‘80’?”

A.K.: W **Zakładzie** zdecydowanie nie należy do rodziny quasi-abstrakcyjnych gier Reiner Knizia. Fabuła nie jest w tej grze jedynie dodatkiem doczepionym na samym końcu procesu tworzenia, aby osadzić ją w

jakimś określonym klimacie. Staraliśmy się, aby mechanika w wielu kwestiach odzwierciedlała rzeczywistość historyczną.



T.Ch.: Jak oceniasz replayability tej pozycji? Czy do realizacji każdego z celów wyznaczonych przez „karty motywów” prowadziła będzie tylko jedna droga, czy też każda rozgrywka będzie zupełnie niepowtarzalna?

A.K.: To ciężkie pytanie dla twórcy gry. Wydaje mi się, że na poziom *replayability* **Lubelskiego lipca '80** wpływają dwie rzeczy. Po pierwsze, wspomniana już wcześniej asymetria stron (również z tego powodu nie zaliczyłbym tej gry do typowych przedstawicieli nurtu eurogier). Po drugie, poziom zaznajomienia się z grą – dla osób, które nie mają w niej zbyt dużego doświadczenia, początkowe partie będą zupełnie od siebie różne z powodu odkrywania nowych możliwości. Pomimo faktu, że ogólne założenia i cele grania każdą z dostępnych „kart motywów” sugerują pewne strategie, w naszej grze jest naprawdę



wiele „smaczków”, które można będzie odkryć podczas rozgrywki. To zaś sprawi, że niewykorzystywane przez graczy pola planszy staną się z czasem częściej używane.

T.Ch.: A jak przedstawia się kwestia interakcji pomiędzy uczestnikami zabawy?

A.K.: Interakcja pomiędzy graczami zachodzi na dwóch płaszczyznach. Pierwsza z nich ma charakter bezpośredni – służą do niej „karty akcji”, które często oddziałują na poczynania innych oraz „faza inspekcji”, podczas której jeden z graczy będzie sprawdzał, czy na danym polu gracz ustawił swój żeton „Pracy”, czy też starali się zyskać profity, stawiając na żeton „Bumelanctwa” (udając, że pracują w danym pomieszczeniu zakładu).

Druga z płaszczyzn jest mniej bezpośrednia i polega głównie na kontrolowaniu oraz blokowaniu poczynania innych graczy. Na planszy znajdują się dwa tory, na które wpływają wszyscy uczestnicy zabawy. Ich znaczenie dla rozgrywki jest niebagatelne, ponieważ dla kilku „kart motywów” osiągnięcie określonego poziomu na tych torach („Niezadowolenia pracowników” lub „Wydajności zakładu”) będzie oznaczało odniesienie zwycięstwa. Dlatego gracz po rozegraniu kilku partii będą znacznie uważniej obserwować skutki swoich działań, starając się jednocześnie blokować poczynania innych uczestników zabawy.

T.Ch.: Z tego, co mówisz, wynika, że rozgrywka „W Zakładzie” z pewnością nie będzie przypominała układania pasjansa. Pozwól, że zapytam się o coś, co nie daje mi spokoju. Kto wpadł na pomysł tak odjazdowej oprawy graficznej dla tej gry? PRL na wesoło?

A.K.: Główną graficzką, która wyznaczyła kierunek i ostateczny wygląd **W Zakładzie** jest Iga Grygiel, natomiast co do PRL-u na wesoło to wyszło to samo w trakcie projektowania gry. Od początku chcieliśmy zamieścić na kartach oryginalne cytaty z epoki itp. No i okazało się, że tego typu rzeczy same narzucają taki właśnie klimat. Przykładem może być tutaj na-

pis, który znalazł się na jednej z kart, a jest oryginalnym napisem z damskiej szatni FSC (*lubelska Fabryka Samochodów Ciężarowych – przyp. red.*): „Kobiety-robotnice. Jeżeli wasz strój jest zbyt luźny, uważajcie na maszyny. Jeżeli jest zbyt obcisły, uważajcie na maszynistów”. Mam wrażenie, że ciężko byłoby mówić o wielu absurdach tamtych czasów na poważnie. Dlatego też postanowiliśmy uwydatnić tę bardziej „zabawną” – przynajmniej z naszej obecnej perspektywy – stronę tamtych czasów.

T.Ch.: Adamie, dziękuję za poświęcenie nam czasu na udzielenie tego wywiadu. Na zakończenie chciałbym zadać jeszcze jedno, bardzo ważne pytanie. Kim byłby Adam Kwapiński podczas wydarzeń Lubelskiego Lipca 1980? Bumelantem, karierowiczem, dziennikarzem, a może opozycjonistą?

A.K.: Nie wymienięś Agenta SB... Czyżby poprawność polityczna? (śmiech) Moja odpowiedź na to pytanie wymknie się poza ramy naszej gry. Adam Kwapiński byłby człowiekiem, który chciałby tworzyć gry.

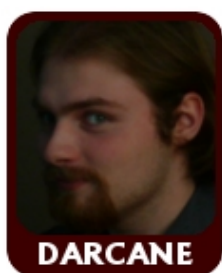
T.Ch.: Życzę dalszych sukcesów na tym polu. Wydaję mi się, że na polskim rynku gier planszowych istnieje pewna niezagospodarowana nisza dla produkcji tego rodzaju.

A.K.: Mam taką nadzieję i wierzę, że **W Zakładzie** to dopiero początek tego, co proponujemy graczom w najbliższym czasie. Zachęcam również do ściągnięcia instrukcji do gry z naszej strony internetowej.



Gra o Tron (druga edycja)

Znowu nadchodzi wojna



DARCANE

Gra o Tron jest strategiczną grą planszową wydaną przez uznane wydawnictwo Fantasy Flight Games i jednocześnie jednym z wielu produktów osadzonych w świecie powieści Georga R. R. Martina. Miłośników przygód Jona czy Daenerys tytuł zainteresuje zatem z całą pewnością. Tych natomiast, których powszechne uwielbienie książki i serialu zaczyna nużyć, zachęcam do dania tej planszówce szansy. Sama jakość **Gry o Tron** niewiele ma bowiem wspólnego z próbą zdobycia kawałka tortu z dzisiejszego zafascynowania Westeros.

Gra wagi ciężkiej

Obecna edycja jest drugą i poprawioną wersją gry, wzbogacającą pierwowzór zarówno o nowe reguły, jak i znacznie odświeżoną szatę graficzną. O popularności tytułu nie trzeba nikogo przekonywać: polskie wydanie drugiej edycji zniknęło z półek natychmiast po premierze (gra została dodrukowana pod koniec stycznia). Podobnie jest z poziomem wykonania tej planszówki. Wystarczy obejrzeć barwne, ciężkie, solidne pudełko, by upewnić się, że mamy do czynienia z grą najwyższej jakości.

Ewentualne wątpliwości rozwiewa przeanalizowanie elementów zestawu. Pudełko po brzegi wypełnia kilka rodzajów żetonów (łącznie znajdziemy ich tutaj aż 262), trzy duże symbole władzy (Kruk Posłaniec, Żelazny Tron i Ostrze z Valyriańskiej Stali), łącznie 105 różnych kart, 138 plastikowych jednostek i zasłonki dla każdego z maksymalnie sześciu graczy. Całości dopełnia wielka, składana plansza (84x56 cm) z małą nakładką, gdybyśmy zdecydowali się grać jedynie w trójkę (minimalna liczba graczy) i oczywiście instrukcja (trzydzieści dwie strony kredowego papieru w pełnym kolorze i formacie zbliżonym do A4).

Przygotowanie do gry przy takiej ilości elementów nie zajmuje na szczęście wiele czasu (wyjątkiem jest pierwszy raz), wymaga za to sporej ilości miejsca. Obok planszy znaleźć się musi miejsce na karty i żetony każdego z grających. Bez stołu o boku co najmniej 90 centymetrów pozostaje jedynie zabawa na podłodze.

Gry tych rozmiarów są zazwyczaj kosztowne i nie inaczej jest z **Grą o Tron**, którą możemy kupić za 190 złotych. Nie jest to cena wygórowana, szczególnie że gra może łatwo dostarczyć dziesiątek godzin zabawy, czego nie są w stanie dokonać mniejsze tytuły. Ta klasa cenowa wymaga jednak, by uważnie zastanowić się przed zakupem. Polecam znaleźć w okoli-

cy spotykających się cyklicznie fanów planszówek i zagrać na próbę.

Najedź sąsiadów, zdobądź Żelazny Tron

W **Grze o Tron** dowodzimy wojskami jednej z sześciu toczących ze sobą wojnę frakcji. Zbrojne działania toczą się na znanym z książek i odwzorowanym na planszy kontynencie Westeros. Naszym zadaniem jest przemieszczanie jednostek lądowych (piechota, kawaleria, maszyny oblężnicze) pomiędzy poszczególnymi obszarami i zajmowanie kolejnych twierdz. Grę wygra ten, kto pierwszy przejmie kontrolę nad siedmioma twierdzami albo po dziesięciu rundach będzie kontrolował ich najwięcej.

Podczas rozgrywki naszym zadaniem nie jest jedynie strategiczne przesuwanie wojsk. Musimy dbać o zaopatrzenie naszych armii, zajmując żyzne tereny (oznaczone na mapie symbolem beczki) oraz umacniać swoją władzę (przede wszystkim kontrolując oznaczone koroną obszary, co przynosi Żetony Władzy). Warto zadbać o wysokie pozycje na dworze, wsparcie lenni-



ków i prawo do sukcesji – te działania symuluje licytacja o znajdujące się na planszy Tory Wpływów, dokonywana za pomocą Żetonów Władzy. Te ostatnie przydają się dodatkowo, gdy za północnym Murem pojawiają się hordy Dzikich.



Grając, dbamy również o odpowiednie nękanie przeciwnika poprzez obleganie jego twierdz, kontrolowanie mórza za pomocą floty i najazdy na wrogie tereny. Sami możemy bronić się, rekrutując nowe oddziały, umacniając się na kluczowych obszarach oraz oczywiście wypowiadając przeciwnikom bitwy. Cały czas trzeba pamiętać, że tak jak w sadze Martina, nawet najsilniejszy ród nie poradzi sobie sam – konieczne są sojusze, oczywiście zdradziecko zrywane w odpowiednim momencie.

Druga edycja wzbogacona została o dumny ród Martellów, w pierwszej wersji dostępny dopiero po zakupieniu dodatku. To właśnie ze wcześniejszych rozszerzeń pochodzą takie elementy rozgrywki jak porty, jednostki oblężnicze oraz rozbudowana kon-

cepcja ataku Dzikich. Nie ulega żadnej wątpliwości, że przeniesienie rozwiązań z dodatków bezpośrednio do podstawowej wersji gry uatrakcyjniło rozgrywkę.



Lepiej zamówcie pizzę

Jak widać, możliwości działań są niezwykle szerokie, a rozgrywka nie należy do mało skomplikowanych i nieangażujących. **Gra o Tron** to duża strategia pełna ustawicznego planowania i zaangażowania w zabawę. Jedna partia potrafi zająć nawet do pięciu godzin!

Tytułowi daleko na szczęście do morderczo skomplikowanych gier wojennych o instrukcjach przypominających objętością „Starcie królów”. Podstawowe zasady są bardzo proste do przyswojenia i wytłumaczenia innym. Nawet niedzielni gracze będą mogli szybko dołączyć do zabawy, choć kilka godzin gry może być dla nich szokującym doświadczeniem. Problem pojawia się niestety w przypadku bardziej zaawansowanych reguł i specyficznych wyjątków. Ich sposób przedstawienia w instrukcji, ogólnie czytelnej i przejrzystej, budzi moje zastrzeżenia. Czytając niektóre reguły, czułem się, jakbym sobotnie popołudnie poświęcał lekturze kodeksu cywilnego. Szczególnie widać to w zasadach dotyczących portów.

Najlepsza zabawa przy **Grze o Tron** rozpoczyna się od pięciu graczy. Można zagrać w trójkę albo czwórkę i szczególnie w tym drugim wypadku gra jest nadal bardzo satysfakcjonująca, ale dopiero przy pięciu albo sześciu uczestnikach zauważymy pełen potencjał. Przede wszystkim sukcesywnie znikają z planszy równoważące grę żetony wojsk neutralnych, mające blokować łatwy dostęp do terenów zajmowanych zwykle przez nieobecne w tym wariantcie gry frakcje. Żetony te są mniejszą niż żywy gracz przeszkodą, więcej uczestników oznacza zatem bardziej zbalansowaną zabawę. Po drugie, komplet graczy pozwala na swobodny wybór rodu – gra wymusza, niestety, niedostępność konkretnych rodów, gdy gramy przy mniejszej liczbie graczy.



Co ciekawe, zasady dają pewne możliwości modyfikacji rozgrywki. Opcjonalne są karty Losów Bitwy, wprowadzające pewną nieprzewidywalność starć. Istotnie wpływa to na grę, znacznie zwiększając jej losowość. W tej sytuacji nawet najlepiej zaplanowana walka może skończyć się druzgocącą klęską. Niestety większości graczy, ceniących sobie zasadniczy brak czynnika losowego w **Grze o Tron**, karty Losów Bitwy nie przypadną do gustu. To miła, ale nietrafiona próba zadbania o graczy o różnych gustach.

Zanurz się w świat Starków i Lannisterów

Mała losowość, sprawnie działające reguły i wiele możliwości to jedno. Zupełnie inną sprawą, przesądającą chyba o sukcesie tytułu, jest zdolność **Gry o Tron** do stworzenia niezapomnianego klimatu rywalizacji. Zabawa trzyma w napięciu cały czas, ponieważ ukradkowe działania graczy mogą pogrzebać szansę na zwycięstwo nawet w ostatniej turze gry. To uczucie potęgowane jest poprzez niejawną przydzielanie żetonów i odkrywanie ich jednocześnie przez wszystkich grających, ale także przez kilkupoziomowy konflikt, toczący się osobno dookoła stref wpływów, obszarów lądowych i morskich (te ostatnie są niezwykle ważnym czynnikiem strategicznym dzięki zdolności statków do transportowania sojusznicznych jednostek). Co więcej, gra daje możliwość, a nawet zachęca do knucia i porozumień (i takie działania pojawiają się często). Znacząco pomaga w tym brzemienny w skutki mechanizm udzielania pomocy bojowej rozkazami Wsparcia. Do ostatniej chwili strony konfliktu nie wiedzą, komu tak naprawdę pomoże trzeci gracz. Daje to spore możliwości i jest szeroko cenionym elementem zabawy. Szkoda tylko, że brak jest dalej idących reguł, pozwalających zawierać sojusze także w sferze ekonomicznej.



Gra o Tron wspiera też immersję, wczucie się w świat gry. Daje to jak na planszówkę naprawdę miły efekt. Pomaga w tym bardzo rzetelne odwzorowanie wojennego nastroju panującego w książkach Martina, cech typowych dla każdego rodu (każda frakcja nieznacznie różni się od siebie) czy postaci z Kart Rodów (inne zdolności posiada Tywin Lannister, a inne Robb Stark czy Brienne). W tym tytule czułem klimat Westeros i zrobiło to na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Co ciekawe, ten nastrój dał się odczuć także tym moim współgraczom, którzy nie mieli okazji zapoznać się ze światem nawet dzięki serialowi telewizyjnemu.



Częściowo zasługa w stworzeniu obu powyższych cech gry leży w jej oprawie graficznej, która znacząco się poprawiła porównaniu z pierwszą edycją **Gry o Tron**. Na plus należy zaliczyć znacznie bardziej naturalne, stonowane kolory planszy i lepsze wykorzystanie przestrzeni. Poprawiły się również wizerunki postaci na Kartach Rodów i grafiki na Taliach Westeros, zajmując przy okazji więcej miejsca na karcie niż wcześniej. Żetony władzy są ładniejsze (może z wyjątkiem Kruka Pośłańca), podobnie jak symbole rodów. Na minus zaliczam przejście z drewnianych jednostek na plastikowe – ich nieco nietypowa kolorystyka sprawia, że plansza jest mniej czytelna podczas rozgrywki niż ta z pierwszej edycji. Poza tym jednostki rycerzy niewiele różnią

się od piechurów, powodując trochę zamieszania podczas gry. Biorąc te zmiany całościowo, gra nabiera cięższego, mroczniejszego klimatu, ale i rumieńców dzięki pojawieniu się stojących na wysokim poziomie ilustracji. Jest przy tym wykonana estetycznie i bardzo solidnie – możemy spać spokojnie, nie martwiąc się, że elementy gry przedwcześnie się zużyją.

Gdyby Gra o Tron kosztowała trochę mniej, z czystym sercem poleciłbym ją każdemu fanowi strategii jako przemyślany i ładnie wykonany produkt. W tym wypadku mogę jeszcze raz zachęcić do wypróbowania gry przed zakupem i zastanowienia się, czy mała losowość, długi czas rozgrywki i spora liczba wyjątków w na ogół prostych zasadach są zaletą, czy wadą.



Plusy:



Rozgrywka oferująca wiele możliwości strategicznych



Trwałość i wysoki poziom wykonania wszystkich elementów



Druga edycja została znacznie rozszerzona w stosunku do pierwowzoru



Udane oddanie klimatu Westeros

Minusy:



Wymaga sporej ilości czasu i miejsca do gry



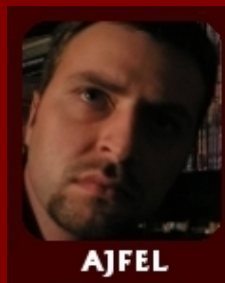
Nieudane opcjonalne zasady Losów Bitwy



Plansza mniej czytelna niż w pierwszej edycji

Liczba graczy: 3-6 Wiek: 14+

Czas gry: 120-240 minut Cena: 189,95zł



AJFEL

Planszowa **Gra o Tron** to już klasyka w gronie nowoczesnych planszówek, niezmiennie pozostająca obok **Shoguna/Wallensteina** jedną z najlepszych strategii *area-control*, z jakimi kiedykolwiek się zetknąłem. Biorąc pod uwagę, że nakład pierwszej edycji gry od dłuższego czasu był wyczerpany, decyzja o wydaniu nowej wersji była świetnym pomysłem. Potwierdzi-

ło to ogromne zainteresowanie grą i błyskawiczna sprzedaż pierwszego nakładu nowego wydania.

Druga edycja **Gry o Tron** oferuje nam więcej za te same pieniądze, od razu bowiem wrzucono do podstawowego zestawu wszystko to, co było najlepsze w dodatkach **Clash of Kings** i **Storm of Swords**, które nie doczekały się polskiej edycji. Najważniejsze z tych elementów to oczywiście maszyny oblężnicze, ród Martellów dla szóstego gracza oraz porty. Szczególnie tego ostatniego elementu brakowało w zestawie podstawowym pierwszej edycji. Dostajemy więc sprawdzoną, doszlifowaną, fenomenalną grę w nowych, bardziej atrakcyjnych szatach. Trochę szkoda zupełnie niepotrzebnej wpadki z tandetnymi, plastikowymi pionkami, których kolorystyka sprawia, że dość skutecznie zlewają się z planszą (szczególnie w przypadku Starków i Martellów).

Poza tym gra utrzymała niezwykłą grywalność i jedyny w swoim rodzaju klimat pierwszej edycji – i to jest najważniejsze. Zachowała także wady pierwowzoru, jakimi są dość długi czas rozgrywki i wciąż (mimo paru istotnych zmian w regułach dla trzech osób) nie najlepsze skalowanie. **Gra o Tron** pozostaje pozycją zdecydowanie godną polecenia przede wszystkim na spotkaniach w gronie pięciu lub sześciu osób.

Eclipse

Mistrz w swojej klasie



To nie będzie szczególnie oryginalna historia. Była sobie galaktyka, a w niej siedem zaawansowanych technologicznie ras. Zezłknięcie się ze sobą poszczególnych cywilizacji szybko doprowadziło do wyniszczającej wojny, która trwała blisko trzy tysiące

lat. Gdy w końcu zapanował pokój, wszyscy jednogłównie postanowili zadbać o to, by podobny konflikt nigdy więcej nie nastąpił. W tym celu powołano strzegącą pokoju Galaktyczną Radę, w skład której wchodzi tzw. „Siódemka”, czyli reprezentanci każdej z dominujących cywilizacji. Jednak z upływem czasu powraca wspomnienie dawnej potęgi i zamierzchłych waśni. Narasta polityczne napięcie i ru-

szają zbrojenia. Nowa wojna wydaje się nieunikniona.

Tak mniej więcej kształtuje się fabularne tło gry planszowej **Eclipse**, podejmującej wyeksploatowany już, aczkolwiek niezmiennie modny temat galaktycznej rywalizacji, na którą składają się zbrojenia, kosmiczne podboje, polityczne knowania oraz stałe poszukiwanie nowych technologii i bazy surowcowej. W ciągu ostatnich dekad powstało wiele tego typu gier, często określanych mianem kosmicznych 4X („eXplore, eXpand, eXploit and eXterminate”, czyli: „odkrywaj, rozwijaj, wykorzystuj i niszczy”). Czy zatem opatrzona dość banalną historyjką **Eclipse** wnosi do gatunku coś nowego? Okazuje się, że całkiem sporo.

Elementy

Eclipse to gra z górnej półki cenowej, należy więc spodziewać się bogatego zestawu komponentów, i tak w istocie jest. W sporym, solidnie wykonanym pudle znajdziemy ponad 80 plastikowych figurek statków kosmicznych, ponad 300 drewnianych znaczników, ponad 300 tekturowych żetonów, siedem plansz, 18 kostek i wiele innych elementów.

Solidność i trwałość komponentów nie budzi zastrzeżeń: żetony i heksy, z których podczas gry układana jest galaktyka, wykonane są z grubej tektury, podobnie jak karty pomocy. Z nieco delikatniejszego kartonu wykonano siedem plansz, powinny jednak bez problemu i bez śladu użycia przetrwać próbę czasu i wielu rozgrywek. Plastikowe stateczki i drewniane znaczniki są trwałe i praktyczne. Instrukcje w trzech językach (niemieckim, włoskim i polskim) to ładnie wydane, kolorowe książeczki w formacie A4 liczące po 32 strony.

Ogólnie więc zestaw robi bardzo dobre pierwsze wrażenie, aczkolwiek szybko zwrócimy uwagę na elementy, które można było wykonać lepiej. Przede wszystkim nie da się nie zauważyć, że szata graficzna nie jest najmocniejszą stroną **Eclipse**. Większość elementów utrzymana jest w ponurej, szarej stylistyce, a nieliczne ilustracje występujących w grze ras są dość słabe. Liczne żetony części statków i technologii byłyby łatwiejsze w użyciu, gdyby nieco bardziej różniły się od siebie kolorystycznie. Warto jednak od razu dodać, że ponurą i mało zróżnicowaną kolorystykę z nawiązką rekompensuje nienaganna ergonomia i świetne oznaczenie ikonkami. Rozmieszczenie elementów na planszach jest przemyślane i bardzo wygodne, podobnie jak informacje zebrane na poręcznych kartach pomocy i w zestawieniu na końcu instrukcji.

Plansze, żetony i heksy zawierają szereg oznaczeń w formie intuicyjnych ikon. Już po pierwszej rozgrywce pojedyncze oznaczenia okazują się wystarczające, by nie było konieczności sięgania do instrukcji celem wyjaśnienia, jak działa dana część statku tudzież technologia. Pod tym względem **Eclipse** wypada naprawdę świetnie. Jeżeli miałbym wskazać jeszcze jakiś słabszy element wykonania, to na pewno są to plastikowe modele stateczków, które swoją funkcję spełniają dobrze, tyle tylko, że nie grzeszą urodą.

Reguły gry opisano bardzo dobrze, nie zabrakło ilustracji i obszernych przykładów. Dzięki temu wątpliwości dotyczące zasad podczas pierwszych rozgrywek, jak na tak dużą grę pojawiają się niezwykle

rzadko. Zabrakło mi natomiast w instrukcji nieco obszerniejszej i bardziej porywającej prezentacji uniwersum. Prosta historia, dosyć nudne opisy poszczególnych frakcji ludzi oraz obcych ras, którym towarzyszą wzmiankowane wcześniej, słabe ilustracje – to element, który z pewnością dało się zrobić lepiej.



Wspomniałem już, że w zestawie otrzymujemy instrukcje w kilku językach, co mogłoby sugerować, że pozostałe elementy są niezależne językowo. Nie jest tak do końca, pojedyncze napisy (po angielsku) pojawiają się na żetonach (nazwy części i technologii) oraz kartach. Chwalona już przeze mnie oprawa graficzna sprawia jednak, że nieznajomość angielskiego nie powinna stanowić dla uczestników rozgrywki żadnej bariery. Oprócz tego do zestawu dołączone są przetłumaczone na język polski wersje kart pomocy i ściągawka dotycząca występujących w grze technologii. Wykonano je jednak bardzo kiepsko (zwykły, cienki papier i błady, szary nadruk) i uważam je za kompletnie bezużyteczne (każdy z moich współgraczy, a testowałem **Eclipse** w kilku różnych grupach, wolał sięgnąć po solidnie wykonane wersje kart po angielsku).

Zaczynamy

Reguły **Eclipse** są proste i intuicyjne. Można wprowadzić odnieść inne wrażenie, gdy w całości są tłumaczone nowemu graczowi, wystarczy jednak kilka tur rozgrywki, by okazało się, że opanowanie gry jest naprawdę łatwe.

Przygotowanie do rozgrywki wymaga trochę pracy, każdy z graczy bowiem musi na odpowiednich polach swojej planszy ułożyć ponad 40 drewnianych elementów, oprócz tego na planszy głównej trzeba poukładać masę żetonów i odpowiednio przygotować trzy stosy heksów, z których budowana będzie galaktyka.



Każda z sześciu plansz graczy jest dwustronna – której ze stron użyjemy, zależy od tego, czy postanowimy zagrać jedną z frakcji ludzkości, czy też jedną z ras obcych. Wszystkie frakcje ludzi obowiązują dokładnie te same reguły podczas rozgrywki, natomiast inne rasy mają w porównaniu do nich pewne unikalne cechy, dodające im słabych i mocnych stron. Sprawia to, że gra z udziałem jednej lub kilku ras obcych jest bardziej urozmaicona, aczkolwiek grający pierwszy raz powinni zabawę nieлюдźmi zostawić sobie na później.

Przebieg rozgrywki **Eclipse** pomyślano w taki sposób, że wszystko dzieje się bardzo szybko i nawet gdy rywalizuje pięć lub sześć osób nie ma długiego oczekiwania na swoją kolej. Każdy z graczy, gdy przyjdzie jego kolej, wykonuje pojedynczą, szybką akcję. Gdy wszyscy wykonają po akcji, cykl jest powtarzany, przy czym każdy z graczy, gdy przyjdzie jego kolej, może spasować. Również gracze, którzy już spasowali, uważnie obserwują sytuację na planszy, bowiem wciąż mają pewne ograniczone możliwości reakcji na działania rywali. Gdy spasują wszyscy, kończy się faza akcji, rozstrzygane są bitwy i następuje podsumowanie rundy. Cała rozgrywka trwa dziewięć rund, po których wyłaniany jest zwycięzca na podstawie liczby zgromadzonych punktów.

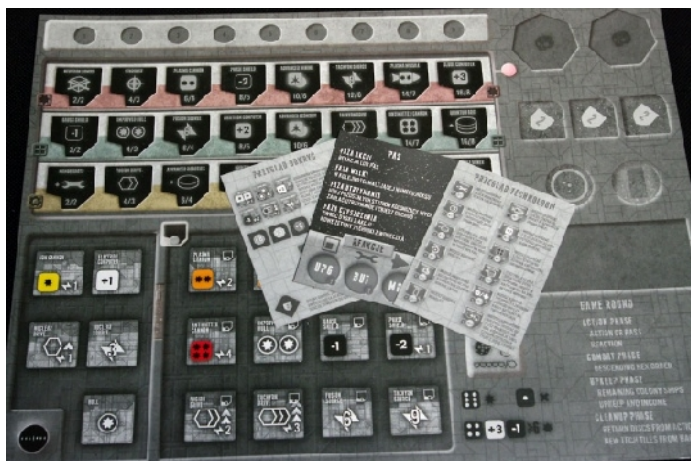


Akcje

Skoro już zacząłem mówić o akcjach, to jest ich sześć rodzajów, a każdą z nich można wykonać kilka razy w rundzie. Akcja Eksploracji pozwala wylosować nowy heks planszy i położyć go w odpowiednim miejscu, w sąsiedztwie systemu już przez nas kontrolowanego (na początku gry planszę stanowią jedynie heks Centrum Galaktyki oraz po jednym, odseparowanym systemie macierzystym każdego z graczy). Akcja Wpływów pozwala na podstawie kil-

ku reguł ustanawiać kontrolę nad systemami, a także zrzec się takiej kontroli. Akcja Wynajdowania pozwala odkryć nową technologię (wybraną z aktualnie dostępnych), Ulepszanie umożliwia zmianę charakterystyk naszych statków, Budowanie wprowadza do gry nowe jednostki, a Ruch to możliwość przesunięcia części naszej floty do innych systemów (co może zaowocować bitwą, która będzie rozstrzygana już po fazie akcji). Każdej z wymienionych akcji może towarzyszyć kolonizacja planet.

Za wspomnianymi akcjami kryje się oczywiście złożona sieć zależności, dzięki którym zwiększamy swoją bazę surowcową, rozbudowujemy flotę i w ogólnym rozumieniu dążymy do uczynienia z naszej cywilizacji militarnej i (lub) ekonomicznej i (lub) technologicznej potęgi.



Zasoby

W grze występują trzy rodzaje zasobów: pieniądze, nauka oraz surowce. Zgromadzone punkty nauki wydaje się podczas akcji Wynajdowanie, celem zakupu wybranej technologii. Surowce są potrzebne na rozbudowę floty, a także tworzenie orbitali i monolitów (o nich za chwilę). Pieniądze natomiast potrzebne są do wszystkiego, gdyż w każdej turze zmuszeni jesteśmy ponieść koszty proporcjonalne

do liczby kontrolowanych przez nas systemów oraz liczby wykonanych akcji.

Skąd brać zasoby? Zapewnia je nam kolonizacja planet. Większość z nich jest wyspecjalizowana i daje nam określony typ zasobów, zdarzają się jednak i takie, które poprawią nasze przychody dokładnie tego typu zasobów, jaki sobie wybierzemy.

Mechanizm bazy surowcowej rozwiązano w **Eclipse** bardzo fajnie. Mamy na swojej planszy trzy tory zasobów, na których poukładane są kostki populacji. Gdy kolonizujemy planetę, przenosimy jedną kostkę z odpowiedniego toru na planetę na głównej planszy, odsłaniając w ten sposób kolejne pole z cyfrą. Ostatnie odsłonięte pole pokazuje nasz przychód danego zasobu na koniec tury. Mamy więc rozmieszczone kostki populacji w różnych miejscach głównej planszy, ale ich łączna produkcja zasobów jest zawsze wyraźnie widoczna.



W podobny sposób ułożone są drewniane dyski wpływów, które zdejmujemy z kolejnych pól, gdy wykonujemy akcję lub przejmujemy kontrolę nad heksem. Ostatnie odsłonięte pole pokazuje nam, ile pieniędzy będziemy musieli wydać na koniec tury w ramach pokrycia kosztów naszej ogólnie pojętej aktywności. Teoretycznie więc wykonujemy w każdej turze tyle akcji, ile chcemy, ale w praktyce mocno ogranicza nas budżet (wykonanie zbyt dużej liczby

akcji mogłoby doprowadzić do bankructwa). Trzeba przyznać, że mechanizm ten działa znakomicie: wszystko jest czytelne i łatwe do ogarnięcia, dając jednocześnie spory wachlarz decyzyjny i satysfakcjonującą dynamikę rozgrywki.

Technologie

Na tym jednak nie kończą się ciekawe elementy mechaniki zaproponowane w **Eclipse**. W interesujący sposób rozwiązano także kwestię postępu technicznego. Zamiast złożonego, trudnego do ogarnięcia drzewka zależności, mamy tu pulę ogólnodostępnych technologii podzielonych na trzy grupy (militarne, sieci i nanotechnologie). Grupa dostępnych technologii jest losowana na początku gry i w każdej turze dochodzi kilka nowych. W rezultacie w każdej rozgrywce postęp technologiczny układa się nieco inaczej, zależnie od tego, które technologie i w jakiej kolejności weszły do gry (oraz czy akurat upragnionej technologii rywal nie sprzątnął nam sprzed nosa). Zamiast niepotrzebnie komplikujących wymogów dotyczących wynajdywania poszczególnych technologii, w **Eclipse** kupujemy te, które chcemy, pod warunkiem, że mamy wystarczającą liczbę punktów nauki oraz że dana technologia jest dostępna. Jednak im więcej technologii danego typu już posiadamy, tym mniej kosztować nas będą następne. Dla przykładu: technologia dająca możliwość budowy monolitów jest bardzo kosztowna, gdy nie posiadamy żadnej innej nanotechnologii, ale z każdą inną odkrytą nanotechnologią cena jej nabycia maleje.

Budowa floty

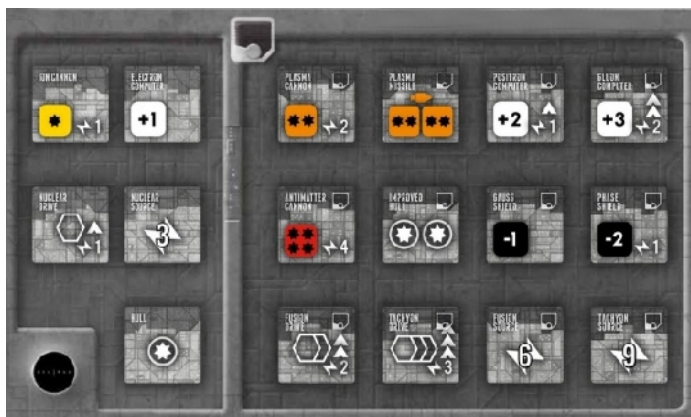
Nieodłączną częścią każdej rozgrywki **Eclipse** jest oczywiście budowa floty. Tutaj mamy fantastyczny mechanizm schematów statków, dzięki któremu gra nabiera dodatkowych rumieńców. O co w tym chodzi? Każdy gracz w górnej części swojej planszy ma

rozrysowane schematy czterech rodzajów jednostek (myśliwce, krążowniki, pancerniki i bazy gwiazdne). Schematy mają formę kilku połączonych pól, na których są nadrukowane części statku. Można tam umieszczać żetony innych części modyfikując w ten sposób charakterystyki naszej jednostki. Podstawowe części dostępne są dla wszystkich, elementy bardziej zaawansowane będziemy mogli umieścić w schematach dopiero wtedy, gdy posiadziemy odpowiednie technologie.



W grze występuje całkiem sporo różnych modułów, które będziemy mogli umieścić w schematach naszych statków, wszystkie je można podzielić jednak na sześć typów: uzbrojenie (rakiety i różnego typu działa), zasilanie (większość części zużywa określoną liczbę punktów zasilania, w naszym schemacie musimy więc zapewnić odpowiednio mocne źródło), napęd (im lepszy, tym bardziej mobilna jednostka, wpływa także na inicjatywę podczas walki), komputery (zwiększają szanse trafienia zainstalowanym w statku uzbrojeniem, a także poprawiają inicjatywę podczas walki), pancerze (zwiększają liczbę trafień wymaganych do wyeliminowania jednostki) oraz tarcze (zmniejszają szanse trafienia przez przeciwnika). Unikalne schematy sprawiają, że podczas rozgrywki flota każdego z graczy jest zupełnie inna, często także dostosowanie schematów do charakterystyk rywala tuż przed bitwą może zadecydować o jej wyniku.

Oprócz budowy statków, podczas rozgrywki wznosi się także orbitele i monolity (o ile posiędzie się odpowiednie technologie). Orbitale można skolonizować podobnie jak planety, zwiększając w ten sposób przychód punktów nauki lub pieniędzy, ale nie surowców. Monolity natomiast są skutecznym sposobem na zwiększenie liczby punktów zgromadzonych na koniec gry.



Handel i dyplomacja

Temat handlu i dyplomacji rozwiązano w **Eclipse** w bardzo prosty sposób. Gdy brakuje nam jakiegoś zasobu, w każdej chwili możemy sprzedawać inne (zależnie od rasy w przeliczniku 2 za 1 lub jeszcze mniej korzystnie). Oprócz tego podczas rozgrywki gracze mogą nawiązywać stosunki dyplomatyczne, co stanowi formalny pakt o nieagresji oraz coś na kształt handlowego kontraktu. Zerwanie sojuszu grozi utratą dwóch punktów na koniec gry, natomiast utrzymanie paktu pozwala uzyskać każdej ze stron jeden punkt. Oprócz tego korzyścią płynącą z sojuszu jest poprawa przychodu wybranego z zasobów (jakbyśmy mieli dodatkową, skolonizowaną planetę). Jak więc widać handel i dyplomacja ujęte tutaj zostały w bardzo uproszczony, ale przemyślany sposób.

Bitwy

Kosmiczne bitwy są bardzo ważnym elementem rywalizacji w **Eclipse**. Śmiało można powiedzieć, że gra premiuje agresywną strategię hojnie nagradzając za prowadzenie dobrze przygotowanej floty do zwycięskich bitew. Trzeba oczywiście dbać o dorobek punktowy pochodzący z innych źródeł, ale ci, co w **Eclipse** nie walczą, zazwyczaj nie wygrywają. Walkę natomiast toczy się nie tylko z innymi graczami, lecz także ze statkami Starożytnych, które bardzo często będziemy spotykać podczas eksploracji kolejnych heksów galaktyki, ewentualnie z systemem obrony Centrum Galaktyki, gdy postanowimy opanować ten wyjątkowo cenny system. Pokonanie tego typu obiektów wiąże się z pewną nagrodą, symbolizowaną przez losowy symbol odkryć. Za każdym razem, gdy otrzymamy taki żeton, możemy przyjąć nagrodę, która się pod nim kryje, lub zachować go jako dwa punkty zwycięstwa doliczone do końcowego wyniku. Co do nagród, które mogą nas spotkać: będą to okazałe zapasy któregoś z zasobów, technologie lub niezwykle potężne części statków (unikalne, znacznie lepsze od tych, które można zdobyć inną drogą).



Samo rozstrzyganie bitew mocno kontrastuje z tym, co oferuje mechanika gry w innych obszarach. O ile

w fazie akcji mamy rozważną gospodarkę surowcami, chłodne kalkulacje i optymalizowanie schematów, to gdy rozpoczyna się zbrojna konfrontacja, w ruch idą kostki, a więc mocno odczuwalny jest element losowy. **Eclipse** nie jest ekonomiczną eurogrą, a to, w jaki sposób rozwiązano tutaj walkę, wielu eurograczy może odstraszyć. Dla mnie jednak jest to świetny pomysł, dzięki któremu **Eclipse** to niezwykle udana hybryda mechanicznych trybów sprawnie działającej gry ekonomicznej i pełnej emocjonujących, zaskakujących zwrotów ameritrashowej strategii z wielkimi kosmicznymi bataliami na pierwszym planie.



Rasy

Oprócz nieróżniących się od siebie niczym frakcji ludzi (gdy wszyscy gracze chcą zagrać na dokładnie tych samych regułach, bez kar i przywilejów) w grze występuje sześć ras obcych. Mają one inną startową pulę zasobów, inne schematy statków oraz początkowe technologie (lub ich brak). Dochodzą do tego reguły specjalne, dzięki którym rozgrywka staje się jeszcze ciekawsza. Ludzie zdecydowanie lepiej od obcych radzą sobie z handlem, za to obcy mają inne korzyści (jedni szybciej zajmują kolejne systemy, inni w zawrotnym tempie pozyskują technologie, jeszcze inni wyjątkowo sprawnie rozbudowują i modyfikują swoją flotę itd.). Wspomniane różnice uatrakcyjnają rozgrywkę, nie burząc jej balansu. To, czy zdecydujemy się na rywalizację różnych frakcji ludzi, czy

wprowadzimy do gry obcych, pozostaje kwestią preferencji grupy.

Losowość

To, w jakim stopniu o wyniku rywalizacji decyduje przypadek, a jak dalece rozważne planowanie, to temat, którego nie sposób przemilczeć. W przypadku **Eclipse** element przypadku pojawia się w bardzo wielu miejscach. Podczas eksploracji losujemy, jaki system napotkamy po sąsiedzku i czy będzie tam statek Starożytnych do pokonania; w każdej turze losowo pojawiają się nowe technologie; o wynikach bitew decydują rzuty kostkami, po bitwie losujemy żetony dające nam punkty, a w przypadku pokonania Starożytnych także od przypadku zależy, jaką dostaniemy za to nagrodę.

Jak zatem ma się tyle losowych czynników do licznych mechanizmów opartych wyłącznie o rozważne kalkulacje? Jedno jest pewne: w **Eclipse** nie wygrywa się przypadkiem, trzeba grać mądrze i nie mieć przy tym pecha. Ostateczne wyniki punktowe między graczami bardzo często różnią się nieznacznie, trzeba więc podczas gry łapać pojedyncze punkty wszędzie, gdzie to tylko możliwe. A punkty gromadzimy bardzo różnymi drogami: za udział w bitwach, pokonane statki Starożytnych, sojusze, kontrolowane systemy i monolity jak również postęp technologiczny.

Nie zgodzę się z dość popularną opinią, jakoby losowanie heksów miało duży wpływ na wynik rywalizacji. Element ten gwarantuje, że galaktyka w każdej rozgrywce jest inna, jednocześnie silne faworyzowanie niektórych jest tutaj tylko pozorne. Bardzo często gracz narzekający na początku rozgrywki na wylosowane hekсы ostatecznie cieszy się zwycięstwem (im trudniej zdobyć mu systemy na początku, tym bardziej dochodowe są to systemy; duża liczba wrogich statków Starożytnych początkowo przeszkadza,

ale ostatecznie za ich zniszczenie otrzymuje się wiele korzyści). Podobnie losowe pojawianie się technologii nie faworyzuje nikogo, za to sprawia, że rozgrywki są zróżnicowane. Natomiast elementy, które mogą jednemu pomóc w zwycięstwie a drugiemu przeszkodzić, to z całą pewnością losowane żetony odkryć oraz żetony punktów po bitwie. Dlatego jak mówiłem, na drodze do zwycięstwa w **Eclipse** trzeba mieć trochę szczęścia.

Rozstrzyganie bitew z użyciem kostek znajdzie tyle samo zwolenników co przeciwników. Głupi rzut bardzo rzadko ma tu znaczenie decydujące, kluczowa jest przewaga liczebna i rozważnie dostosowane do nieprzyjaciela schematy statków (a możliwości kombinowania mamy tu naprawdę mnóstwo). Niemniej rzuty kostkami mają to do siebie, że nawet jeśli potrafimy dobrze szacować ryzyko, to bitwa, której los teoretycznie już na początku jest przesądzony,

czasami przyjmie nieoczekiwany obrót. Niektórzy to w grach bardzo lubią, inni nie.

Wrażenia

Eclipse to gra po prostu świetna. Na moich planszowych spotkaniach zrobiła furorę, błyskawicznie sprawiając, że przez ładnych kilka tygodni inne planszówki leżały nietknięte. Już dawno mojej kolekcji nie wzbogacił tak grywalny tytuł. Uważam, że to zdecydowanie najlepsza z ubiegłorocznych premier, a jednocześnie jedna z tych gier, które po pierwszych zachwytach nie idą w zapomnienie, tylko regularnie wracają na stół.

W recenzji tej wspomniałem o wielu mocnych atutach **Eclipse**, przede wszystkim bardzo udanych mechanizmach gospodarki surowcami, rozwoju techno-

Eclipse vs Twilight Imperium

Tego porównania nie mogło zabraknąć. **Eclipse** i **Twilight Imperium** nie są oczywiście jedynymi grami tego typu, ale te właśnie dwa tytuły już na pierwszy rzut oka łączy bardzo wiele. Obie są drogie, ich ceny są dość zbliżone. Obie podejmują w zasadzie ten sam temat, a podczas rozgrywki też już na pierwszy rzut oka widać podobieństwa: modułarna plansza-galaktyka budowana z tekturowych heksów, na których umieszczane są rozmaite znaczniki, w tym plastikowe statki. Przed każdym z graczy spora, indywidualna plansza ilustrująca ekonomiczną, naukową i militarną kondycję danej frakcji. To obydwa tytuły łączy. Co natomiast je dzieli i czy da się w jednoznaczny sposób wskazać lepszą grę?

Pod względem prezentacji uniwersum, opisu ras i samej szaty graficznej **Twilight Imperium** wypada nieporównywalnie lepiej. Świat **TI** jest kapitalny, pomysłowy i niezwykle klimatyczny, podobnie jak liczne, barwnie opisane rasy, które go zamieszkują. W tym porównaniu uniwersum **Eclipse** jest nudne jak flaki z olejem. **Twilight Imperium** to gra bardziej skomplikowana, zawiera więcej elementów, a te same tematy podejmuje w sposób bardziej drobiazgowy. W konsekwencji jest to planszówka niezwykle złożona, w której pojedyncze partie przy większej liczbie graczy potrwają nawet kilkanaście godzin. **Eclipse** te same zagadnienia znacznie upraszcza (polityka, handel) lub podejmuje w sposób bardziej wyrafinowany (technologie, baza surowcowa), dając od siebie takie smaczki jak pomysłowe konfigurowanie statków. Rozgrywki **Eclipse** są emocjonujące, a przy tym bardzo szybkie.

Mechanicznie **Twilight Imperium** w mojej ocenie przegrywa na całej linii. Lubię tę grę i recenzując ją przed laty, oceniłem bardzo pozytywnie, ale czas, jaki jest potrzebny na stoczenie rozgrywki, praktycznie wyeliminował **TI** z moich planszowych spotkań, podczas gdy **Eclipse** od dłuższego czasu stanowi danie główne. Planszówki są od tego, by w nie grać, a nie, by je tylko lubić, raz na jakiś czas ścierając kurz z pudełka, stąd tak jednoznaczny werdykt z mojej strony. Czy zatem wszyscy fani **Twilight Imperium** pokochają **Eclipse**? Z całą pewnością nie. Znam grupy, które to, co mnie w **TI** odrzuca, uważają za mocny atut, cenią sobie ten rozmach i złożoność, a organizowane raz na jakiś czas weekendowe, wielogodzinne spotkanie nad planszą **Twilight Imperium** dostarcza im ogromnej frajdy. W takich grupach to właśnie **TI** najprawdopodobniej pozostanie numerem jeden.

logicznego i konfigurowania statków. Dochodzą do tego dwa elementy, o których jeszcze nie napisałem, a które z pewnością istotnie wpływają na niekwestionowany sukces tej gry. Są to skalowanie i czas rozgrywki. Gra przeznaczona jest dla dwóch do sześciu osób i naprawdę dobrze działa przy każdej liczbie graczy z tego przedziału. Najbardziej przypadły mi do gustu rozgrywki czteroosobowe, gdyż to taki złoty środek między złożonością a rozsądnym czasem partii. Niemniej bardzo miłe wspominać także partie dwu-, trzy-, pięcio- i sześciuosobowe. Łączny czas rozgrywki jest wprost proporcjonalny do liczby graczy. W znającym reguły gronie oscyluje on w granicach 40 minut na gracza. Uważam to za prawdziwy fenomen tej gry, ponieważ w tak krótkim czasie rozgrywamy pasjonującą batalię o galaktykę, gdzie jest miejsce na ekonomię, politykę, badania naukowe i wojenne kampanie a na koniec gry nie mam poczucia, że zabrakło czasu na zrobienie różnych rzeczy.



W zasadzie jedyne zastrzeżenia, jakie mam do tej gry, to wspomniane mankamenty związane z szatą graficzną i skromną prezentacją uniwersum. Mechanicznie **Eclipse** to niezwykle grywalny majstersztyk łączący intuicyjność i dynamikę z bogatym wachlarzem opcji oraz niebanalnych pomysłów. Polecam gorąco!



Plusy:

-  Przemysłane, intuicyjne oznaczenia na planszach i żetonach
-  Bardzo wysoka grywalność
-  Dynamika rozgrywki
-  Zgrabna i świetnie działająca mechanika
-  Dobre skalowanie

Minusy:

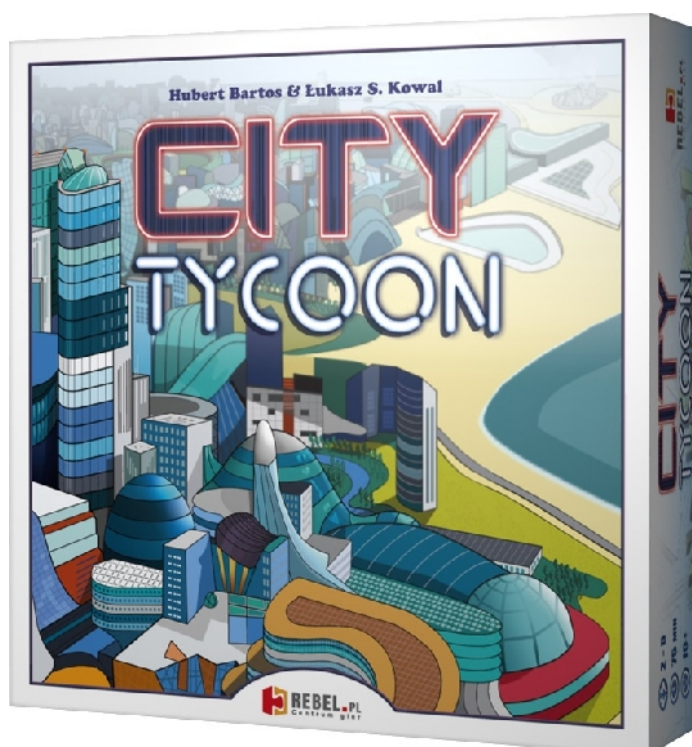
-  Niezbyt urokliwa szata graficzna
-  Skromna i mało porywająca prezentacja uniwersum

Liczba graczy: 2-6 Wiek: 12+ Czas gry: 90-240 minut

Cena: 279,95 zł



City Tycoon Sim City na planszy



RAFAŁ CHOLEWA

Nie będę ukrywał, że moje zainteresowanie **City Tycoonem** wiązało się z dziecinną fascynacją komputerową symulacją budowy miasta – grą **Sim City**. Od razu uprzedzam podobnych mnie fanów budowania metropolii, że nie można sobie w tym aspekcie obiecywać za wiele. To znaczy: gra traktuje o

tym samym (rozbudowie miasta), jednak skala ujęcia problemu jest nieporównywalna, co oczywiście ma uzasadnienie w różnicach między możliwościami gier planszowych i komputerowych.

Zajrzyjmy do pudełka

Standardowej wielkości pudełko kryje w sobie całkiem sporo. Mamy tutaj prawie dwieście kafelków dzielnic, za pomocą których będziemy budować nasze miasto oraz morze żetonów pomocniczych (kostki surowców, żetony graczy, żetony pieniędzy). Całość dopełnia plansza punktacji i instrukcja. Pierwsze, co rzuca się w oczy to cukierkowo-futurystyczna oprawa graficzna. Wzbudza ona w odbiorcach mieszane uczucia. Rzekłbym nawet, że opinie są zaskakująco skrajne (od oślich zachwytów po ostrą krytykę). Mnie osobiście nie powaliła na kolana. Nawarstwianie się w czasie rozgrywki pstrokatych kolorów działa na mnie drażniaco. Kafelki i żetony zostały wykonane z solidnego materiału. Po całkiem sporej liczbie rozgrywek, na podstawie których powstaje niniejszy tekst, nie zauważyłem oznak zużycia. Plansza punktacji wygląda trochę kiczowato, ale spełnia swoje zadanie. Natomiast instrukcja stanowi przyjemną lekturę, która szybko pozwala nam przyswoić zasady rządzące rozgrywką.



Zagrajmy

City Tycoon pozwala graczom wcielić się w inwestorów, którzy mają za zadanie tak zaprojektować

poszczególne dzielnice miasta, by te, zaopatrzone w odpowiednie surowce, zadowolili mieszkańców. Ten, komu uda się ta sztuka w największym stopniu, wygra. Zabawa podzielona jest na kilka etapów. Na początku losujemy pewną pulę kafli dzielnic, z których wybieramy sobie jeden, a następnie resztę przekazujemy dalej – powtarzamy tę czynność aż do wyczerpania się kafelków.



Gdy każdy z graczy posiada już odpowiednią pulę kafli, następuje faza budowy, w której uczestnicy zabawy po kolei wykonują jedną z trzech akcji: dobudowują dzielnicę, stawiają budynki produkujące surowce lub odrzucają wybrany kafel dzielnicy, w zamian otrzymując dodatkowe fundusze. I tak do momentu, aż każdy pozbędzie się wszystkich dzielnic z ręki. Ostatnia faza polega na zaopatrzeniu dzielnic w odpowiednie surowce. Gdy nam się to powiedzie, otrzymujemy nagrodę oznaczoną na kafli. Cały cykl powtarza się cztery razy. Za każdym razem korzystamy z innych, „potężniejszych” dzielnic (są one droższe, ale zapewniają większe profity).

Wrażenia

Gra, choć pozornie prosta, zmusza do myślenia na każdym jej etapie, począwszy od umiejętnego dobierania kafli, odpowiedniego projektowania, dzięki któremu zapewniamy sobie łatwość transportu su-

rowców lub utrudniamy to przeciwnikowi, po właściwe zarządzanie surowcami. Gra zawiera sporą dawkę negatywnej interakcji – podbieramy surowce innym graczom, stawiamy dzielnice tak, by przeciwnik musiał płacić nam za transport surowców itd. Wszystko to odbija się niestety na płynności rozgrywki, która zmienia się z każdym ruchem. Jeden kafel położony przez przeciwnika burzy całą naszą koncepcję rozbudowy i jesteśmy zmuszeni kombinować od nowa. Mnogość opcji sprawia, że potrafi to trwać i trwać. Sprawę nie ułatwiają kafle, które zlewają się z leżącymi na nich żetonami. Jednym słowem w naszym mieście robi się w końcu wizualny chaos, który wymaga nie lada skupienia.



Werdykt

City Tycoon mnie nie zachwycił, ale trudno też powiedzieć, że rozczarował. Jest to całkiem dobra gra, oparta na bardzo dobrym pomysle, jednak zacinająca się rozgrywka potrafi skutecznie zniechęcić do dalszej zabawy. Wystarczy jedna dłużej myśląca osoba, by uśpić czujność pozostałych graczy i sprawić, że ich ruchy staną się przypadkowe (przez myśl przebiega wtedy: „niech to się w końcu skończy”). Ponadto wadą jest cena – uważam, że jest zdecydowanie za wysoka. Zanim zdecydujecie się na zakup, proponowałbym najpierw sprawdzić grę u znajomych.



Plusy:



Interesujący pomysł



Proste zasady



Negatywna interakcja



Mnogość opcji na każdym etapie

Minusy:



Cena



Wolna rozgrywka



Żetony zlewające się z dzielnicami

Liczba graczy: 2-5 Wiek: 10+ Czas gry: 60-75 minut

Cena: 149,95 zł

Trajan

Rzymskie Imperium na planszy



JASKIER

Dwa numery temu poczyniłem pewną deklarację: jestem Feldoholikiem, fanatycznym fanem Stefana Felda. Wymieniałem kolejne gry tego autora, które udało

mi się poznać, a którymi niezmiennie byłem podekscytowany. To właśnie jakość mechaniki w grach Felda sprawia mi niezmierną radość i gwarantuje częsty powrót do jego gier. Tym razem pragnę przyjrzeć się bliżej kolejnemu tytułowi z warsztatu Stefana: grze **Trajan**, wydanej nakładem Ammonit Spiele.

Trajan to – podobnie jak w przypadku większości pozycji tego autora – gra stosunkowo złożona, a w pudełku, o rozmiarze takim jak opakowania od gier **Luna** czy też **Die Burgen von Burgund**, znajdziemy niemałą liczbę komponentów: planszę główną, 4 plansze graczy, 60 drewnianych pionków, 4 drewniane pionki dowódców, 8 drewnianych dysków, 4 drewniane łuki Trajana, cztery zestawy ośmiokątnych znaczników akcji (każdy zestaw składa się z 12 drewnianych znaczników, po parze w sześciu różnych kolorach), znacznik czasu, 60 kart towarów (po 5 w każdym z 12 rodzajów), 54 żetony Trajana, 70 żetonów forum, 12 żetonów dodatkowej akcji, 20 żetonów budowy, 24 żetony o wartości +2, 15 żetonów popytu, 3 żetony statku, 12 żetonów bonusowych, 4 żetony kwartału, płócienny woreczek i instrukcje. Jak widać, **Trajan** to duża gra, konkretna pozycja na półtoragodzinną rozgrywkę.

Podczas rozgrywki – kompletnie nieklimatycznej, jak to u Felda przeważnie bywa – wcielamy się w trajanów, którzy „wykorzystują swoją szansę i zwiększają wpływy”. Naprawdę oznacza to, że ciułamy punkciki w myśl powiedzenia: grosz do grosza, a będzie kokosza. Drodzy fani walecznych legionów rzymskich i bitewnej jatki: nie tędy droga! Ta gra to typowe euro. Natomiast strategów lubiących mechanikę zarządzania kartami posiadanymi na ręce i lokowanie robotników, do **Trajana** zapraszam.

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje swoją prywatną planszę, na której – na specjalnych polach tacek – rozmieszcza losowo (po dwa) swój zestaw ośmiokątnych znaczników. Owe tacki i przyporządkowane im akcje stanowią meritum gry oraz element, który odróżnia nową grę Felda od setek in-

nych tego typu pozycji. Gra opiera się właśnie na odpowiednim zarządzaniu ośmiokątnymi znacznikami i wykonywaniu najkorzystniejszych w danym momencie akcji (bądź też realizowania z góry upatrzonego stylu gry). W skrócie postaram się opisać owe sześć akcji, jakie mamy do wyboru w swoim ruchu, jednocześnie będąc świadomym, że pominię całą masę pomniejszych zasad, oraz smaczków. Mam nadzieję, że złożoność gry w pewnym sensie mnie tłumaczy.



By wybrać daną akcję w swoim ruchu, poruszamy wszystkie znaczniki z jednej tacki i rozmieszczamy po jednym na kolejnych tackach (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i tam gdzie ruch się zakończy, wykonujemy wybraną akcję. Mechanizm ten został zaczerpnięty w dużej mierze z klasycznej gry **Man-kala**. Muszę przyznać, że jest on czymś naprawdę

ciekawym i chyba dotąd niespotykanym w nowoczesnych grach planszowych. Poruszanie wspomnianych wyżej znaczników stanowi nie tylko o wyborze konkretnej akcji, ale również o tym, o ile przesunie się znacznik czasu. Za pomocą tego mechanizmu możemy więc przyspieszać bądź spowalniać grę, zarządzając czasem na naszą korzyść. Nie jest to element mechanicznym będący specjalnym novum, lecz tutaj sprawdza się znakomicie. Co więcej, kończenie ruchu przy danej tacke pozwala nam także wykorzystać żetony trajana, o czym dalej.

Pierwszą z dostępnych w grze akcji jest akcja portu morskiego, za pomocą której możemy dobierać na różne sposoby karty towarów, a także wysyłać je w trzech różnych wariantach na statki, zdobywając za to punkty (przykładem takiego wariantu jest wysłanie kilku kart o różnych obrazkach, inny wariant to wysłanie kilku kart z tym samym obrazkiem). Wszystko to daje nam pewną liczbę punktów, zależną od tego, ile wartościowych kart zebraliśmy oraz w jakim wariantcie wysyłamy je na statek.

Drużga z możliwości to akcja senatu, pozwalająca przesunąć nam nasz dysk na torze senatu. Wykonanie każdej kolejnej akcji senatu daje nam coraz większą liczbę punktów, jest to jeden z kilku znakomitych sposobów na strategię.

Trzecia akcja, militarna, pozwala nam podbijać nowe krainy, co daje nam punkty zwycięstwa oraz przydatne żetony specjalne i żetony forum.

Za pomocą kolejnej akcji, akcji trajana, możemy kupować nowe płytki – za ich realizację otrzymamy rozmaite profity (nowych robotników, specjalne żetony bonusowe i oczywiście nasze ukochane punkty zwycięstwa).

Akcja forum natomiast pozwala nam pozyskiwać niezbędne do rozwoju żetony. Przykładem są tu żetony, których potrzebujemy do spełnienia wymagań ludu (rozpatruje się je na koniec każdego kwartału

Rebel Times

gry) – jeśli ich nie zrealizujemy, otrzymamy punkty ujemne.

Ostatnia z dostępnych akcji – jedna z moich ulubionych – to akcja budowy. Pozwala nam wstawiać swoich robotników na obszar budowy, gdzie budują dla nas rozmaite budynki, które poza punktami zwycięstwa dają nam niekiedy również prawo do wykonania bonusowej akcji. Ten element gry bardzo przypomina mi mechanizm zastosowany w grze **Blokus**, tutaj polegający na odgrodzeniu jak największego obszaru budowy dla swoich robotników. Tak z grubsza przedstawia się najnowsze dzieło Stefana Felda. **Trajan** to cała sterta rozmaitych mechanizmów: zasady zaczerpniętej z **Mankali**, *worker pla-*

cement, hand management, z domieszką kontroli terytorium rodem z **Blokusa**, do tego dochodzi gromadzenie korzystnych zestawów kart i wiele, wiele więcej. Feld po raz kolejny nie zawodzi, serwując doskonale skomponowany produkt.



Oczywiście można by ponarzekać, że całość jest niepotrzebnie skomplikowana i poklejona z różnych gier, niczym potwór Frankensteina, ja jednak temu zaprzeczam. Tu czuć elegancję i kunszt projektanta! To, że jeden z moich – bardzo ładnych zresztą – łuków trajana jest lekko wyszczerbiony, lub że **Trajan** ma troszkę losowości (żetony z żądaniami ludu, losowe uzupełnianie żetonów forum przy kolejnym kwartale) to nie problem. Mimo niewielkich wad **Trajan** to kolejna wyróżniająca się gra Stefana Felda. Moja ocena tego tytułu jest bardzo wysoka, może nie najwyższa, ale wiele do takowej nie brakuje.



Plusy:

- 👍 Zgrabne połączenie wielu rozwiązań mechanicznych
- 👍 Dobrze się skaluje
- 👍 Sporo opcji w turze gracza
- 👍 Znakomity mechanizm zaczerpnięty z gry Mankala
- 👍 Stosunkowo szybka rozgrywka, jak na złożoność gry
- 👍 Znakomicie zbalansowana

Minusy:

- 👎 Cena!
- 👎 Bardzo rzadko, ale nawet minimalna losowość w tego typu grze może przeszkadzać

Liczba graczy: 2-4 Wiek: 12+ Czas gry: 90-120 minut

Cena: 179,95 zł



www.facebook.com/grannagry/

Nowości 2012



RANCHO



WILKOŁAKI



DUCHY



MĄDRY ZAMEK



AUTO



3 TRAKI



MEMINO

www.granna.pl



PUZLINO

3 Traki

Pakowanie ciężarówek



Miesiąc temu na łamach **Rebel Timesa** prezentowałem **Smart Auto** – ciekawe połączenie zabawki i gry logicznej, należącej do linii produktów *Smart Games* dostępnych w Polsce dzięki wydawnictwu Granna. Dzisiaj przyszła kolej na **3 Traki** – inny ze-

staw tej serii, już na pierwszy rzut oka zdradzający pewne podobieństwa. Również w tym przypadku mamy do czynienia z ładnie wykonaną zabawką dla dzieci w wieku od lat trzech, będącą jednocześnie niebanalną łamigłówką o różnych stopniach trudno-

ści, które stanowić będą wyzwanie dla znacznie starszych graczy.

Na elementy zestawu składają się trzy ciężarówki oraz zestaw dziesięciu klocków w różnych kolorach i kształtach. Każda z ciężarówek wykonana jest z wysokiej jakości drewna (kabina, koła i podwozie) oraz plastiku (przezroczysta naczepa). Również dołączone do zestawu klocki są plastikowe.

Produkt wykonano niezwykle starannie i ładnie. Elementy są kolorowe, miłe dla oka, a przy tym trwałe i bezpieczne. Każdy z klocków różni się kształtem od pozostałych, podobnie różny jest kształt naczepy każdej z ciężarówek.

Zestaw zapakowany jest w solidne pudełko, zawierające tekturową wypraskę, w której każdy element ma swoje miejsce. Znajdziemy tutaj także poręczną książeczkę, w której za pomocą czytelnych, kolorowych ilustracji zaprezentowano czterdzieści osiem zagadek z rozwiązaniami (na jednej stronie zagadka i rozwiązanie na odwrocie), podzielonych na cztery poziomy trudności. Na pierwszej stronie książeczki opisane są także wskazówki dla rodziców i nauczycieli, dotyczące dostosowania poziomu wyzwań do wieku korzystających z zestawu dzieci.

W zadaniach chodzi o to, by umieścić wskazany zestaw klocków w naczepach tak, aby pasowały do siebie i nie wystawały na zewnątrz. Każda zagadka dokładnie precyzuje, jakie klocki i które z ciężarówek mamy użyć, co w jednoznaczny sposób określa prawidłowe rozwiązanie.

Siłą produktu jest to, że dostarczy zabawy połączonej z ćwiczeniem logicznego myślenia dzieciom w bardzo różnym wieku. Dla trzylatka odpowiednim wyzwaniem będzie układanie klocków zgodnie ze wzorem podanym w rozwiązaniu zagadek. Najprostsze zadania adresowane są do czterolatków i polegają na ułożeniu dwóch lub trzech klocków w jednej ciężarówce. Wyższe poziomy trudności to więcej klocków i ciężarówek jednocześnie. Zadania

na końcu książeczki, formalnie przeznaczone co najmniej dla siedmioletnich dzieci są na tyle trudne, że zmuszą do ruszenia głową także dorosłych.

3 Traki to produkt pomysłowy, efektowny i uniwersalny. Stopień trudności zawartych tutaj wyzwań różnie wraz z naszym dzieckiem, ćwicząc jego spostrzegawczość, umiejętność logicznego myślenia i wyobraźnię przestrzenną. Walorom edukacyjnym towarzyszy świetna jakość użytych materiałów, które przekładają się na dość wysoką cenę. Rekompensuje ją fakt, że ta zabawka po roku czy dwóch nie będzie już dla naszej pociechy zbyt prosta. Z tego względu im młodszy dzieciak, tym goręcej **3 Traki** polecam, gdyż po prostu dłużej będzie mieć z tego produktu użytek.



Na koniec pozostaje porównać **3 Traki** do recenzowanej miesiąc temu gry **Smart Auto**. W obu przypadkach mamy do czynienia z tą samą ceną, podobnym zestawem czterdziestu ośmiu zagadek podzielonych na cztery poziomy trudności i podobną, nie małą listą atutów związanych z jakością wykonania i wartością edukacyjną. Pomysł tak naprawdę też w obu przypadkach jest podobny i lepiej wybrać jeden z tych dwóch produktów, a następnie ewentualnie sięgnąć po coś innego z bogatej linii *Smart Games*, niż nabywać **3 Traki** i **Smart Auto** razem. **3 Traki** to układanie różnych kształtów w dwóch wymiarach,

Smart Auto to zabawa w trzech wymiarach, ale z mniejszą liczbą prostszych elementów.

Ogólnie rzecz biorąc, zagadki z zestawu **3 Traki**, szczególnie na najwyższych poziomach trudności są bardziej wymagające. Poza tym **3 Traki** to zestaw o znacznie większej liczbie nieco mniejszych gabarytowo elementów, z tego względu dla młodsze dziecko (używającego gry bardziej do zabaw niż rozwiązywania zagadek) jest bardziej zajmujący. Wybór gry **3 Traki** wydaje się lepszy, ale **Smart Auto** również ma swoje atuty. Mimo iż oba zestawy wykonane są bardzo ładnie, w całości drewniana **Smart Auto** na tym polu wypada nieco lepiej.

Dziękujemy Wydawnictwu Granna za przekazanie egzemplarza gry do recenzji.



Plusy:



Ładne wydanie



Duża liczba zadań



Cztery poziomy trudności



Walory edukacyjne

Minusy:



Dość wysoka cena

Liczba graczy: 1+ Wiek: 3-8

Czas gry: ok.10 minut Cena: 95,00 zł

Rallyman: Dirt Szaleństwo na szutrze



Miesiąc temu recenzowałem **Rallyman**, interesującą grę wyścigową o dość dużym potencjale. W tym miesiącu na warsztat idzie **Dirt** – dodatek do **Rallyman**, który wprowadza kilka nowych interesujących rozwiązań. **Dirt** traktuje w całości o wyścigach na

drogach gruntowych, przygotujcie się więc na dużo błota i jeszcze więcej poślizgów.

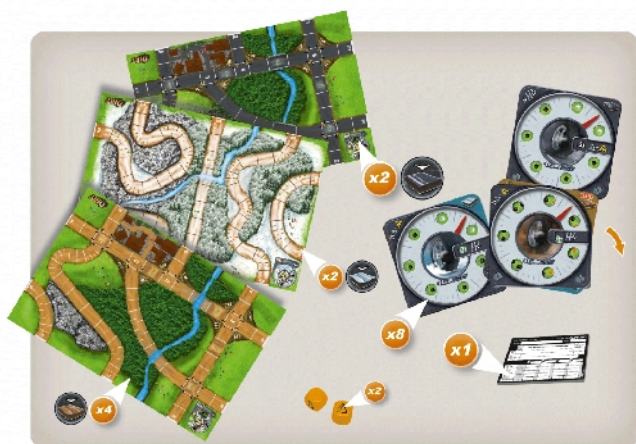
Pierwszym, co rzuca się w oczy zaraz po otwarciu pudełka, są cztery nowe dwustronne plansze, które jeszcze bardziej zwiększają, i tak już ogromne, możliwości konstruowania tras. Jako druga rzuca się w oczy... pustka. Oprócz plansz w pudełku znajduje

się bowiem jeszcze instrukcja, deski rozdzielcze do samodzielnego złożenia, dwie pomarańczowe kostki oraz nowy bloczek do podliczania punktacji. Liczba elementów, które otrzymujemy, nie powala na kolana, ale siła **Dirt** tkwi tak naprawdę w nowych zasadach.

Najbardziej interesującym elementem dodatku jest deska rozdzielcza i cztery typy opon (na szuter, opony letnie na asfalt, zimowe drugiej generacji i miękkie, czyli tzw. soft), jakie możemy dobrać do pokonywania ułożonych przez nas tras. Rozwiązanie to pokazuje swój największy potencjał przy trasach, które mieszają ze sobą trzy typy nawierzchni – szuter, śnieg i asfalt. Dzieje się tak dlatego, że każde opony zachowują się na określonej nawierzchni inaczej. Dla przykładu, jeżeli wjedziemy na zimówkach na szuter, stracimy możliwość korzystania z piątego biegu. Zasady te w zasadzie odpowiadają sposobom zachowania się różnego rodzaju opon na danych typach nawierzchni w prawdziwym życiu. Bardzo ciekawie prezentują się opony miękkie, które pozwalają na szybkie pokonywanie odcinków specjalnych, jednak zużywają się w trakcie jazdy. Pokonywaną trasę należy podzielić na trzy sektory, a każdy kolejny zmniejsza możliwości zapewniane przez tego typu opony. I tak w sektorze S1, samochód wpada w poślizg dopiero przy wyrzuceniu na kościach czterech symboli wykrzykników, a w sektorze S3 wystarczą do tego już tylko dwa. Z odpowiednim doбором opon do danej trasy wiąże się również nowa zasada podwójnej redukcji biegu. Jeżeli używane przez nas opony przystosowane są do danego typu nawierzchni, możemy zredukować naszą prędkość od razu o dwa biegi, co wprowadza wiele nowych możliwości taktycznych przy planowaniu przejazdu.

Jeżeli chodzi o nowe pola planszy, w **Dirt** otrzymujemy przede wszystkim długi zakręt i skrzyżowania. Stanowią one ciekawe urozmaicenia dla dotychczasowych zasad, jednak nie wprowadzają żadnych przełomowych rozwiązań. Podobnie wygląda sytuacja z przeprawami przez brody oraz poślizgami przed i za zakrętami. Ot, są to nowe możliwości, ale

korzystają one w całości ze znanych już graczom zasad. Tym, co wprowadza pewien powiew świeżości, są pomarańczowe kości gazu. Różnią się one od swoich białych odpowiedniczek tym, że widnieją na nich dwa symbole wykrzykników zamiast jednego, więc możliwość wpadnięcia w poślizg przy ich użyciu znacząco wzrasta. Pomarańczowe kości wykorzystuje się w dwóch sytuacjach: gdy jedziemy w wyścigu na szutrze na pozycji lidera (ma to symulować przecieranie szlaku) oraz w momencie, w którym korzystamy z opon nieodpowiednich dla danego typu nawierzchni. Z tą pierwszą sytuacją związany jest dodatkowo fajny element licytacyjny, który po ukończonym etapie rajdu pozwala graczom przyznać sobie karę czasową, aby w następnym odcinku nie startować na pozycji lidera. Wydaje mi się, że dużą wadą wersji podstawowej gry był brak podobnego mechanizmu, ponieważ w **Dirt** interakcja pomiędzy graczami wrasta.



Dodatek ten polecam wszystkim, którym przypadła do gustu podstawowa wersja gry. Po rozegraniu kilkunastu partii z pomocą **Dirta**, nie wyobrażam sobie już zabawy z **Rallymanem** bez niego. Deska rozdzielcza, nowe rodzaje nawierzchni, cztery typy opon, pomarańczowe kostki gazu – od pierwszej rozgrywki stają się integralnym elementem całego zestawu. Boli jedynie dość wysoka cena dodatku, która zupełnie nie odpowiada jego zawartości.



Plusy:



Nowe elementy trasy



Różne rodzaje opon i typy nawierzchni



Zwiększona interakcja pomiędzy graczami

Minusy:



Mala liczba elementów



Cena!

Liczba graczy: 1-4 Wiek: 14+

Czas gry: ok.40 minut Cena: 125,00 zł



Długa droga do Kadath #6

O rozpoczynaniu sesji słów kilka



STING

Problemem dla wielu początkujących Strażników Tajemnic bywa rozpoczęcie sesji i wprowadzenie postaci do przygody. W gotowych scenariuszach, zamieszczonych w podręczniku podstawowym, Badacze Tajemnic zostają wynajęci („Nawiedzenie”), poproszeni o spotkanie przez umierającego człowieka („Na granicy ciemności”) lub mają „wejść” w sesję na zasadzie *deus ex machina* – przeczytawszy uprzednio interesujący artykuł w gazecie („Szaleniec”) lub przypadkowo znajdując się w pewnym klubie jazzowym („Stepujący nieboszczyk”). Dwa pierwsze sposoby rozpoczęcia przygody to takie same klasyki, jak „spotykacie się wszyscy w karczmie”, dwa kolejne to poważne błędy konstrukcyjne scenariusza zakładające, że gracze zainteresują się danym tematem na

tyłe, iż postanowią zaryzykować dla niego życie swoich postaci. Oczywiście ktoś mógłby w tym momencie powiedzieć: „hej, przecież to **Zew Cthulhu!** Bohaterowie Graczy na pewno się tym zajmą, ponieważ właśnie na tym polega ten system!”. Cóż, pozostaje mi takim osobom życzyć powodzenia, ponieważ stawiając na taki bieg wydarzeń, kopią same pod sobą głęboki dół. Warunkiem poprowadzenia interesującej sesji w **Zewie Cthulhu** jest bowiem takie rozpoczęcie scenariusza, aby gracze czuli się w jakiś sposób związani z toczącymi się wydarzeniami. Podstawowym problemem przygód w **Zewie** jest fakt, że Bohaterowie Graczy pojawiają się w ich strukturze dopiero w pewnym momencie rozwijającej się już od jakiegoś czasu fabuły. Zazwyczaj już przed rozpoczęciem przygody zdarzyło się wiele interesujących sytuacji, których oczywiście nie da się w żaden sposób wykorzystać, ponieważ stanowią one wprowadzenie dla Strażnika Tajemnic. Czy aby na pewno się nie da?

Weźmy na warsztat „Nawiedzenie”, chyba najbardziej klasyczny ze scenariuszy do **ZC**. Gracze pojawiają się w nim w momencie, w którym wynajmuje ich właściciel starego domu Corbitta, aby zbadali dziwne wydarzenia, które miały w nim miejsce. Dom jest podobno nawiedzony, a poprzedni mieszkańcy – rodzina Macario – skończyli w zakładzie psychiatrycznym. Oczywiście scenariusz zakłada odwiedzenie członków rodziny i wysłuchanie ich relacji, jednak nie jest to równie interesujące, co doświadczenie wszystkiego z pierwszej ręki. W przypadku „Nawiedzenia” problem ten da się rozwiązać bardzo prosto. Rozpoczynając sesję, Strażnik Tajemnic może przedstawić scenę retrospekcyjną, podczas której ktoś z rodziny Macario staje oko w oko z Nienazwanym. Jest to technika doskonale znana z różnego rodzaju filmów i seriali telewizyjnych, która pozwala na ukazanie problemu przed jego właściwą eksploracją przez bohaterów. Siłą takiego zabiegu jest to, że angażuje on uwagę graczy i niejako wprowadza ich w toczące się wydarzenia, zanim sesja rozpocznie się na dobre. Z tego powodu warto poświęcić trochę czasu na przygotowanie tego typu

sceny przed sesją i rozpocząć zabawę od mocnego uderzenia. Pamiętajcie, jeżeli uda wam się zaintrygować graczy, sami rzucają się w wir zdarzeń, aby odszukać rozwiązanie zagadki.

Zauważmy, że cały czas pozostajemy w optyce byłych wydarzeń, w których BG nie brali udziału. A gdybyśmy spróbowali złamać ten schemat? Dlaczego ma być tak, że najciekawsze kąski intrygi muszą umknąć graczom, ponieważ stanowią one jedynie pretekst dla rozegrania przygody? Tego typu zabieg jest jednak o wiele trudniejszy do realizacji, ponieważ zakłada, że wydarzenia, w których brały udział postaci graczy, musiały pójść w takim, a nie innym kierunku. Sceny, które stanowią retrospekcje wydarzeń z życia postaci można przedstawić za pomocą narracji Strażnika Tajemnic lub rozegrać je jak wszystkie inne wydarzenia w trakcie sesji. W pierwszym przypadku ST posiada całkowitą swobodę w przedstawieniu sytuacji, dodatkowo opis będzie stosunkowo krótki i nie zajmie zbyt wiele czasu. Ot, Badacze byli świadkami jakiejś sytuacji, a teraz próbują ją rozwiązać. Być może coś im zagraża, być może nie daje im ona spokoju, być może ucierpiał ktoś im bliski itp. Widzicie jak to działa? Tego typu scena ma dostarczyć graczom motywacji do podjęcia działania – ma ich wciągnąć w sam środek intrygi. Jedynym zastrzeżeniem jest to, że graczom podczas opisywania takiej retrospekcji włos nie może spaść z głowy. Pamiętajcie, że jest to jedynie wprowadzenie do sesji, a nie jej właściwa część. Byłoby nie *fair*, gdyby postaci graczy ucierpiały fizycznie lub zwariowały, ponieważ Strażnik Tajemnic tak sobie z góry założył, prawda? Tego typu sytuacje nie służą dobrej zabawie i powodują konflikty w grupie.

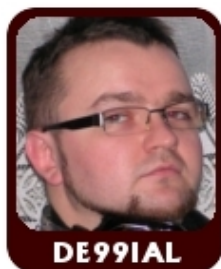
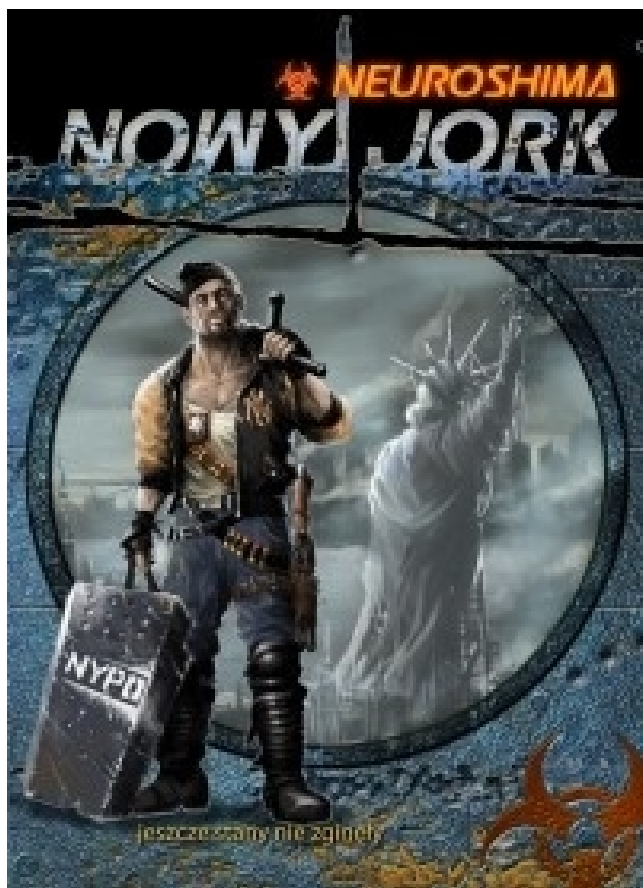
W przypadku rozgrywania retrospekcji Strażnik Tajemnic ma utrudnione zadanie, ponieważ muszą one zakończyć się w określony sposób, aby właściwa sesja mogła się w ogóle rozpocząć. Jest to o tyle trudne, że gracze mogą odczuć, że nie mają wpływu na toczące się wokół nich wydarzenia. Można to rozwiązać na dwa sposoby: poza grą i w jej trakcie. Ten pierwszy polega na tym, że tłumaczycie swoim gra-

czom, iż sesja rozpocznie się od sceny wprowadzającej, podczas której będą oni raczej świadkami toczących się wydarzeń. Wadą tego sposobu jest fakt, że psuje on niepowtarzalność sceny – gracze są przygotowani na to, że to tylko wprowadzenie, więc nie zaangażują się w pełni. Drugi sposób, czyli zasugerowanie rozgrywanej sceny w trakcie sesji, jest o wiele skuteczniejszy i gracze zazwyczaj sami podświadomie dostosują do niego swoje granie. Wyobraźcie sobie, że rozpoczynacie sesję od suchego stwierdzenia: „Dwór lorda Carlyre, wieczór, dwa tygodnie wcześniej...”. W ten prosty sposób pozycjonujecie wydarzenia, a gracze słuchając waszego opisu wiedzą, że nie jest to właściwa część sesji – ta rozpocznie się dopiero po zdarzeniach, które właśnie mają miejsce. Z tego powodu w większości przypadków będą oni zachowywali się tak, aby nie zaburzyć logiki przygody. Sami z siebie, bez upominania.

Oczywiście to tylko najprostsze ze sposobów rozpoczynania scenariuszy poprzez wyciąganie ich ukrytych założeń na światło dzienne. Poćwiczcie z nimi i postarajcie się odnaleźć złoty środek – sposób wprowadzenia satysfakcjonujący waszą grupę. Jestem pewien, że rozgrywane przez was sesje znacznie na tym zyskają. Nic tak bowiem nie nuży, jak kolejny list od dalekiego krewnego, który prosi BG o pomoc. Niech gwiazdy będą w porządku!



Neuroshima: Nowy Jork Postapokaliptyczne Jabłko



DE99IAL

Nowy Jork to dodatek do **Neuroshimy**, który zapowiadany był chyba najdłużej. Pierwsze wzmianki o nim pamiętam z okresu, kiedy swą premierę miał *nationbook* **Detroit**. Od tamtego czasu minęło wiele lat, o **Nowym Jorku** co jakiś czas się wspominało, ale zamiast *Jabłuszka* pojawiały się inne pozy-

cje. I oto w końcu jest, oznaczony numerem 19, owiany legendą **Nowy Jork**.

Format wydania nie odbiega od współczesnego standardu linii **NS** – miękka okładka, format B5, 128 stron w czerni i bieli. Okładkę zdobi dobra, klimatyczna grafika, przedstawiająca wrednego gliniarza. Trochę szkoda, bo nie pogniewałbym się, gdyby **NJ** miał objętość **Detroit**. Cóż, najwyraźniej taka forma wydania jest lepsza z ekonomicznego punktu widzenia.

Treść podzielono na cztery główne rozdziały, a te z kolei na mniejsze sekcje tematyczne, okraszone fajnymi i ciekawymi ilustracjami, pomagającymi wy-czuć nastrój. Co ciekawe wydawca na wstępie podał szereg źródeł online, z których można pobrać to, co nie zmieściło się w podręczniku. Innymi słowy, **NJ** to nie tylko papier, ale i całe tony materiałów w wersji cyfrowej.

Zaczynamy oczywiście od wjazdu. Krótkie wprowadzenie i wyjaśnienie, czym tak naprawdę jest kolebka cywilizacji w **NeuroStanach**. Jak się okazuje, powszechna opinia to wynik ostrej propagandy i z rzeczywistością ma niewiele wspólnego. Nowy Jork to gigantyczne rumowisko złożone ze sterczących okaleczonych wieżowców, stert gruzu, porozrywanych ulic, szczelin zięjących trującymi wyziewami, mieszkańców mających mało wspólnego z *homo sapiens* i jeszcze wielu innych elementów, z których właściwie żaden nie sprzyja spokojnemu życiu.

Pośród rumowisk powstały enklawy – mniejsze i większe społeczności zajmujące określony teren i jako tako zorganizowane. Każda z enklaw ma przypisany status, reprezentowany przez jeden z czterech kolorów: biały, błękitny, czerwony i czarny. Białe strefy to absolutna kontrola Collinsa i jego popeczników, zero wahania, 100% poparcia dla rządu i prowadzonej polityki. To najbezpieczniejsze rejony pośród ruin. Dla niektórych nawet zbyt bezpieczne, bo kontrola organów państwowych wchodzi mocno z buciorami w życie obywateli. Białe enklawy są źró-

dłem wszelkich plotek na temat wyglądu i działania Nowego Jorku.

Strefy błękitne to bezpieczne miejsca, mogące liczyć na wsparcie zbrojnego ramienia służb mundurowych. Mieszkańcy tych obszarów uznawani są za obywateli miasta i właściwie sprzyjają Collinsowi oraz jego pomysłom. To miejsca, w które inwestują organizacje związane z rządem, tutaj nie trzeba bać się o jutro, a w razie problemów chłopcy w mundurach błyskawicznie przybędą z odsieczą.

Strefy czerwone to tereny sporne. Przynajmniej w oczach Prezydenta i jego popleczników. Mieszkańcy tych miejsc nie mają ochoty na uczestnictwo w większym planie i cenią sobie wolność. Problem polega na tym, że rząd i Collins chce ich udziału. Innymi słowy, trwa przepychanka i dogadywanie się, na jakich warunkach zmieni się status quo. Oprócz tego mieszkańcy takich enklaw muszą liczyć wyłącznie na siebie – zbrojne ramię NJ raczej nie będzie zbyt skore do pomocy.

Czarnym kolorem oznaczono całą resztę. To strefa walki, gdzie wojskowi z odznaką Stalowego Orła nie mają poczucia humoru. Głupi żart, krzywe spojrzenie i kule tną powietrze. To teren dla ludzi z Nowego Jorku oznaczony jako „niebezpieczny” i z dyrektywą „dbać o siebie wszelkimi dostępnymi metodami”. Takie stawianie sprawy może rodzić napięcie i niepotrzebne konflikty. O ile w samym mieście czy na terenach podległych wojskowi mają sporo do gadania, o tyle tolerancja na ich samowolę zmniejsza się wraz z rosnącą odległością od centrum. Naturalnie im bliżej białej strefy, tym silniejszy wpływ i większe przywileje politycznej policji, wywiadu czy ogólnie przedstawicieli prawa. Nowy Jork to totalitaryzm pod maską demokracji. Rób, co ci mówimy i nie podskakuj, a wszystko będzie dobrze. Nic dziwnego, że nie wszystkim podoba się takie postawienie sytuacji.

Tak ogólnie prezentuje się strefa mieszkalna. Cała reszta to tereny niebezpieczne, na których można

natknąć się na wiele nieprzyjemnych czynników. Pośród nich wiele jest ciekawych miejsc, stroniących od Prezydenta i jego pomysłów, a gdzieś tam powstaje nawet coś na kształt opozycji. Obok problemów politycznych trzeba starać się o przetrwanie, zachowanie statusu, należy dbać o sprzęt – ogólnie rzecz ujmując, życie toczy się dalej i trzeba za nim nadążyć. Nieco zwalnia, kiedy pojawiają się nowojorskie burze. To niezwykle anomalie pogodowe, wynikające z obecności szczelin. Czasem mają postać chmury trującego gazu, innym razem ich przejawem jest zanik tlenu na określonym terenie, można natrafić na śmiertelną radiację czy wyładowania, zachodzące się od małych pełgających iskier, a kończące się apokaliptyczną kanonadą. Mieszkańcy przywykli i nauczyli się z nimi radzić, co nie jest takie proste. Pogoda, mimo że ciężka i nieprzyjemna, nie jest największym problemem. Wszelka fauna, z naciskiem na różnej maści mutanty, stanowi nieliche zagrożenie. Zwłaszcza że wszystko wskazuje na to, iż znalazł się przywódca umiemy ogarnąć tę całą hałastę.

Autorów należy pochwalić za język, jakim został napisany dodatek. Styl może nie jest aż tak gawędziarski, jak w innych publikacjach, ale i w wielu miejscach nie przebierano w słowach. Postnuklearny klimat to nie przelewki, więc język powinien czasem być ostry. W końcu autorzy to zrozumieli. Brawa. Duży plus także za wycucie klimatu. Do pewnego momentu **NS** kojarzyła się bardziej z **Falloutem** (leki klimat rozwalki i przygody) niż z **Drogą** (ciężkie zmaganie z rzeczywistością i potwornością otaczającego świata). Od kilku dodatków można zaobserwować próby przesunięcia środka ciężkości w stronę bardziej ponurej postapokalipsy, często jednak autorzy popadali w zbyt ostry ton, co owocowało groteską, a nie depresją. W **Nowym Jorku** dobrze wyważono oba elementy. Niestety, zawiodła redakcja – dziewiętnasty dodatek do **Neuroshimy** pełen jest literówek i błędów stylistycznych.

Nowy Jork został napisany inaczej niż poprzednie nationbooki. Zrezygnowano ze szczegółowych opi-

sów na rzecz ogólników. Tym samym dostajemy w nim mnóstwo pomysłów i tylko kilka konkretów. Zaletą tego podejścia do tematu jest ogólny obraz wyłaniający się z poszczególnych fragmentów (to przypadek **Miami** – nie było widać całego obrazka). Wadą natomiast brak większej liczby charakterystycznych miejsc czy ludzi. Jacyś oczywiście są, ale tylko ci najbardziej kluczowi. Reszta to tło. Cały Nowy Jork to tak naprawdę tło wymagające nieco pracy ze strony MG. Dla jednych wada, dla innych zaleta.

Czy warto? Fanów serii przekonywać nie trzeba. Sceptycy i tak wydali już wyrok. Wahającym się powiem, że warto. **Nowy Jork** to kawał przyzwoitego tekstu na temat jednego z najważniejszych miejsc Zastranych Stanów. Nawet jeśli wasza prywatna wizja tego miejsca jest inna, warto sięgnąć do tej zaprezentowanej na łamach dodatku i wyłowić co bardziej smakowite kąski – jest ich tam naprawdę dużo.



Plusy:



Dużo ciekawych pomysłów



Spójna wizja całości



Dobry, miejscami ostry język



Ilustracje

Minusy:



Bardzo ogólnikowe potraktowanie tematu



Korekta i redakcja tekstu



Chciałoby się więcej



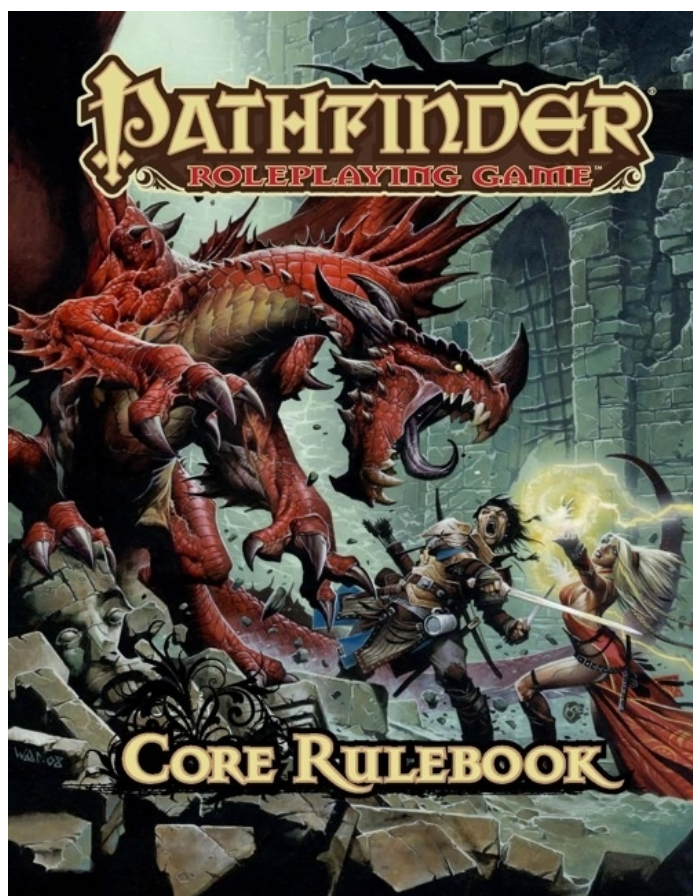
Sekrety MG raczej rozczarowują niż zaskakują

128 stron, miękka oprawa

Cena: 37,00 zł

Pathfinder RPG Core Rulebook

D&D w nowym opakowaniu



SHADENC

Według Internal Correspondence najlepiej sprzedającą się grą fabularną w IV kwartale 2011 roku był **Pathfinder**, bijąc **Dungeons & Dragons**, systemy z uniwersum **Warhammera 40K** i inne znane tytuły. Historia tej gry rozpoczęła się, gdy Wizards of the Coast, firma odpowiedzialna za **D&D**, zapowiedzia-

ła publikację czwartej odsłony najstarszego systemu RPG. Ludzie z Paizo, wydającego m.in. **Dungeon** oraz **Dragon**, dwa magazyny poświęcone właśnie **D&D**, zdecydowali się odciąć od 4. edycji właśnie na rzecz **Pathfindera**. Zasady systemu zostały udostępnione za darmo w ramach otwartych betatestów (które co prawda nie zaowocowały większymi poprawkami mechaniki, jednak narobiły sporo szumu wokół tytułu). Opublikowany w 2009 roku **Pathfinder Roleplaying Game: Core Rulebook**, z przepięknymi grafikami ilustratorów znanych z **D&D**, był praktycznie skazany na sukces.

Złośliwi twierdzą, że popularność systemu jest wyłącznie zasługą świetnego marketingu, sam produkt to wierna kopia **D&D**, a Paizo żeruje na fanach edycji 3.5, nie oferując im niczego interesującego. Jest w tym sporo prawdy – gra operuje na prawie takich samych mechanicznych podstawach jak wersja 3.0/3.5 **Dungeons & Dragons**. Widać to zwłaszcza w podręczniku podstawowym – **Pathfinder Roleplaying Game: Core Rulebook**. Niemal cała objętość książki jest poświęcona zasadom. Trzeba jednak pamiętać o jednej, niezwykle ważnej dla fanów cesze – Paizo dba o fanów systemu, wydając w każdym miesiącu po kilka podręczników.

Uwaga: Pierwszy akapit, Podstawy mechaniki, stanowi wprowadzenie do reguł d20 – osoby, które znają ten system, mogą go śmiało pominąć i przejść do następnego, czyli Zasad gry.

Podstawy mechaniki

Mechanika gry, zwana **d20**, opiera się na bardzo prostych podstawach. Wszystkie testy są wykonywane przy pomocy kości dwudziestościennej. Do uzyskanego wyniku dodaje się wartość kluczowego współczynnika (np. Siły przy podnoszeniu ciężarów, rzutu obronnego na Refleks unikając kuli ognia, Sztuki przetrwania, gdy tropi się wroga w dziczy, itd.). Suma musi być wyższa od określonej przez MG Skali Trudności. Inne kości używa się podczas określa-

nia efektu działań postaci (np. liczby zadanych obrażeń po celnym ataku, skuteczności czarów, kwocie pieniędzy zarobionej podczas udanego występu). Podobnie, jak w większości gier głównego nurtu, w **d20** charakterystyka postaci to cechy (np. Siła, Intelukt), umiejętności (np. Dyplomacja, Leczenie), zalety – zwane tu atutami oraz szereg dodatkowych współczynników, określających skuteczność w walce, szybkość reakcji, siłę woli i żywotność postaci itp. Całość uzupełniają ekwipunek, zaklęcia oraz zdolności specjalne. Podstawowym wyborem, jakiego dokonuje gracz, tworząc postać, jest wybór rasy oraz klasy (to odpowiednik profesji, lecz o szerszym zasięgu – wojownik może być równie dobrze zręcznym szermierzem, szalonym wikingiem lub ciężkozbrojnym rycerzem).

Dwie istotne cechy wyróżniają **d20** na tle innych mechanik: próba zbalansowania wszystkich dostępnych w grze opcji tak, by konkretne wybory nie dawały jednemu bohaterom przewagi nad innymi oraz znaczne rozbudowanie zasad (zwłaszcza opcji dotyczących tworzenia postaci) mające na celu wyjaśnienie sytuacji spornych, jakie mogą pojawić się w trakcie sesji. Takie były przynajmniej założenia – w rzeczywistości **d20** mocno promuje granie czarownikami (tak zasady określają postacie władające magią), zaś same reguły są zbyt dokładne, w niektórych przypadkach wykluczając się wzajemnie. Ostatni problem dotyczy bardziej dodatków, niż podstawy mechaniki – ograniczając się np. do **Pathfinder Roleplaying Game: Core Rulebook** zasady nie będą aż tak rozbudowane.

Specyfika systemu sprawia, że część graczy koncentruje się przede wszystkim na zaplanowaniu optymalnego rozwoju swoich postaci tak, by była jak najskuteczniejsza (zwłaszcza w walce). Niektórych przestaje nawet interesować sama gra – udział w sesji nie cieszą tak mocno, jak zdobyte skarby, magiczne przedmioty oraz Punkty Doświadczenia.

Zasady gry

Pathfinder korzysta z wersji **d20** bardzo zbliżonej do oryginału wykorzystywanego w trzeciej edycji **D&D**. Wciąż rzuca się k20, awansuje na poziomy, rozwija bazową premię do ataku, rzuty obronne oraz umiejętności i zapamiętuje czary. Różnice dostrzega się, kiedy przyjrzy się bliżej konkretnym klasom, zdolnościom, liście atutów albo szczegółowym zasadom toczenia walk. Według założeń autorzy gry starali się oszlifować wszystko, co nie udało się WotC – zrównoważyć klasy, osłabić zbyt potężne zaklęcia, wyposażać zbrojnych w nowe opcje walki czy też uprościć reguły dotyczące manewrów takich jak chwyt lub rozbijanie. Ciężko jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy im się to udało. Różnice widać, jednak z czystym sumieniem nie można stwierdzić, że są to wyłącznie zmiany na lepsze.

Przykładem mogą być tutaj manewry wykorzystywane w walce. Zostały one mocno uproszczone – na karcie postaci pojawiły się dwa współczynniki odpowiadające za skuteczność ich wykonywania i odpierania, na których wartość wpływają odpowiednie atuty. Problem w tym, że sposób obliczania ich wartości sprawia, że przeciwnikom będzie bardzo łatwo obronić się przed rozbiciem czy chwytem (i to niekoniecznie monstrualnie wielkim wrogiem, ale również zwykłym czarodziejem). W rezultacie jedna z ciekawszych mechanicznych opcji dla wojowników straciła na znaczeniu, dodatkowo osłabiając już i tak niezbyt silne postacie walczące. Dobrym pomysłem było natomiast przemodelowanie zdolności klasowych – dodatkowe opcje dla barbarzyńcy, wojownika oraz łotra są świetne (np. ten pierwszy może w trakcie szaleństwa gryźć wrogów). Podobnie ma się sprawa z klasami czarującymi, w tym z już potężnymi kapłanami i zaklinaczami. Siadając do gry w **Pathfindera** trzeba więc mieć świadomość, że bohaterowie władający magią są potężniejsi. Oczywiście, można zredukować potęgę magów regułami domowymi, jednak nie po to wydaje się ponad sto złotych na rozbudowaną grę, by potem samodzielnie łątać zasady. Grupom, którym zależy na większej równo-

wadze między poszczególnymi typami postaci, poleciłbym raczej sięgnąć po inny system (np. równie heroiczny **Earthdawn**).

Bardzo cieszą drobne zmiany elementów, które bardzo irytowały w **D&D**. Przykładem takiej modyfikacji jest rezygnacja z kosztu w PD za tworzenie magicznych przedmiotów przez czarowników. Konieczność wybrania odpowiednich atutów jest wystarczający dla bohaterów – zwłaszcza że i tak nie będą mogli pomnażać swojego majątku w nieskończoność, sprzedając własnoręcznie zrobione artefakty. Inną modyfikacją jest dotyczy progu śmierci postaci – zamiast sztywnie ustalonego -10, bohater ginie, gdy jego punkty wytrzymałości osiągną ujemną wartość jego Budowy.

Wydanie

Podręcznik jest wydany przepięknie. W pełni kolorowy, ze świetnymi ilustracjami, drobną (ale czytelną) czcionką i porządnym składem może śmiało konkurować z czwartą edycją **Legendy Pięciu Kręgów** lub **D&D**. Niektórym czytelnikom może nie przypaść do gustu język podręcznika – znany z **d20**, nieco formalny, wykorzystujący wszędzie tam, gdzie się da, ujednolicone formułki. Jest to spora pomoc i ułatwienie przy opanowywaniu mechaniki (zajmującej prawie całą książkę), ale pomniejsza przyjemność z samej lektury. Zabierając się do czytania **Pathfindera** warto zadbać o wygodne miejsce na oparcie podręcznika – jego waga praktycznie uniemożliwia lekturę w autobusie czy pociągu. Biorąc pod uwagę jakość wydania oraz to, iż **Pathfinder Roleplaying Game: Core Rulebook** zawiera praktycznie wszystko, co jest potrzebne do gry (z wyjątkiem bestiariu-

Ważniejsze zmiany

Podstawy mechaniki **Pathfindera** nie różnią się mocno od zasad trzeciej edycji **D&D**, jednak gdy przyjrzy im się bliżej, można dostrzec szereg różnic. Najważniejsze z nich to:

- Modyfikacje ras: autorzy zmodyfikowali cechy, jakie otrzymują bohaterowie graczy, równoważąc w ten sposób zapewniane przez rasy mechaniczne premie. Zniknęły minusy do cech. To zmiana zdecydowanie na plus, zwłaszcza dla półelfów i półorków.
- Zmiany w klasach: praktycznie każda klasa otrzymuje teraz jakąś zdolność na każdym poziomie. Wojownicy dostają atuty, lepiej posługują się bronią i pancerzami; barbarzyńcy zdobywają nowe moce do wykorzystania podczas szału; tropiciele zyskują premie do umiejętności na określonym terenie (analogicznie do ulubionych wrogów).
- Uproszczenie listy umiejętności: lista została skrócona, zmodyfikowano również reguły dotyczące różnicy pomiędzy klasowymi i międzyklasowymi. W przypadku tych pierwszych postać otrzymuje po prostu premię +3.
- Inny rozwój: Bohaterowie otrzymują atuty co dwa, a nie co trzy poziomy. Autorzy dodatkowo proponują trzy tryby awansu – szybki, normalny i powolny, różniące się liczbą PD, jakie trzeba zgromadzić, by zdobyć nowy poziom.
- Ulubiona klasa: w **Pathfinderze** bardziej się opłaca pozostać jednoklasowcem – nagradzane jest to skromnie (dodatkowym punktem wytrzymałości lub umiejętności), jednak zawsze jest to jakaś premia. Biorąc pod uwagę liczbę ciekawych mechanicznych opcji klas podstawowych oraz nieliczne prestiżówki, postaci wieloklasowych powinno być zdecydowanie mniej niż w **D&D**.
- Magiczne przedmioty: tworzenie własnych eliksirów, zwojów czy zaczarowanych broni i pancerzy nie wymaga poświęcenia PD.
- Manewry w walce: ujednolicono system rozbrajania, chwytów, podcinania oraz taranowania – opierają się na Skuteczności Manewrów Bojowych oraz Obronie Manewrów Bojowych, dwóch współczynnikach modyfikowanych dodatkowo przez atuty, magię i czynniki sytuacyjne.
- Listy atutów, czarów i mocy: wiele zmian poczyniono w listach poszczególnych zdolności i zaklęć. Niektóre zostały usunięte, inne osłabiono, zaś jeszcze inne wzmocniono. Najmocniej rozwinięto drzewka atutów bojowych, w przypadku wielu wprowadzając ograniczenie do klasy wojownika.

sza), cena 49,99 dolarów nie wydaje się wygórowana, zwłaszcza porównując ją z kosztem innych podręczników.

Ilość materiału może łatwo przytłoczyć początkującego. Setki mechanicznych opcji – zdolności klasowych, atutów i czarów na pewno przydadzą się podczas dłuższych kampanii, jednak na początku znacznie wydłużają proces tworzenia postaci (tym bardziej, że **Pathfinder** mocno akcentuje zasady, sprzyjając optymalizacji bohaterów). Mimo wszystko, jest to raczej zaleta podręcznika – dysponując podstawką można mieć stuprocentową pewność, że zakup dodatków będzie opcją, a wszystkie potrzebne informacje znajdzie się w tej jednej książce.

Plusy:



Dobrze zaprojektowane zasady



Proste podstawy



Duża liczba mechanicznych opcji



Jakość wydania

Minusy:



Nieudolne próby zachowania równowagi gry



Wzmocnienie już silnych klas



Nieco sztuczny i formalny język podręcznika



Spowolnienie na wyższych poziomach

576 stron, twarda oprawa

Cena: 139,95 zł

Ogólne wrażenie

Nie ma co ukrywać – **Pathfinder** to praktycznie to samo, co edycja 3.5 **D&D**. Drobne modyfikacje nie zmieniają tego, jak gracze odbiorą tą grę. Nie ma się co dziwić tym bardziej, że za grę są odpowiedzialni współtwórcy trzeciej edycji **Dungeons & Dragons** – zarówno autorzy zasad, jak również graficy. Jest to więc wciąż rozbudowany, nakierowany na optymalizację postaci system, o bardzo potężnej magii, bohaterach osiągających z czasem moce porównywalne z potęgą herosów z komiksów Marvela. Teoretycznie **Pathfinder** jest grą uniwersalną, jednak zmarginalizowanie elementów mechanicznych jest bardzo trudne – autorzy wykonali kawał dobrej roboty, by nawet najbardziej leniwym graczom zechciało się wyszukać pasujące do innych atuty czy też wybrać najsukcesowniejszą kombinację zdolności i magicznych przedmiotów. **Pathfindera** można zdecydowanie polecić fanom heroic fantasy, którzy nie boją się mocno rozbudowanej mechaniki. W grze nie odnajdą się raczej miłośnicy prostszych systemów.



Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 55, kwiecień 2012

w numerze między innymi:
Kingdoms
Claustrophobia: De Profundis
Pingwiny na lodzie



ilustracja z gry Kingdoms - ©, 2005/11 GIGI Games