



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 19, kwiecień 2009

w numerze:

Brood War

Carcassonne Mayflower

Piraci

Dungeoneer: Grobowiec Króla Nieumarłych

Hero Immortal King: Den of Dementia

Land Unter

Veto!

Once Upon A Time

Kiedy Rozum Śpi

Neuroshima

Monastyr

Warhammer



Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Korekta stylistyczna i merytoryczna:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Redakcja:

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz

Andrzej 'Ejdzej' Jakubiec

Piotr 'Żucho' Żuchowski

Marcin 'Master Mario' Bożek

Mateusz 'Darcane' Nowak

Michał 'de99ial' Romaniuk

Bartosz 'Finn' Kubera

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Współpracownicy:

Oneiros – polski serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Bartosz 'Kastor Krieg' Chilicki

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

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

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

Wstępniak

Witam Was serdecznie Drodzy Czytelnicy



Tym razem chlubny przywilej wypełnienia tego fragmentu magazynu przypadł mi w udziale - zapewne w charakterze prima aprillisowego żartu. Od razu uprzedzam, będzie inaczej niż zwykle.

Fajnie jest się oderwać na chwilę od codzienności i zajrzeć do świata wyobraźni. Niestety, coraz większa liczba ludzi pozbywa się do niej klucza, a szkoda. Kiedy się rodzimy, otaczający nas świat zachwyca i fascynuje. Nie pamiętacie tego, ale popatrzenie na dzieci - zwłaszcza te najmłodsze. One pochłaniają otoczenie wszystkimi zmysłami. Potem ludzie dorastają i to, co ich otacza już im nie wystarcza - wtedy rozpoczyna się eksploracja wyobraźni. A ta nie zna granic. I bardzo dobrze! Bo dzięki niej możemy odpoczywać, bawić się i trwać zanurzeni w szarości dnia codziennego. Niestety, z czasem ludzie zapominają o tym małym elemencie, przytłacza ich rzeczywistość i odziera z fascynacji. Wszystko powszechnieje, a wyobraźnia ląduje w pomieszczeniu, „kiedy indziej” lub „w tym wieku nie wypada”.

Moim zdaniem ważne jest, aby nie zapominać o tym małym dziecku, które mieszka w każdym z nas. Należy je pielęgnować i pamiętać o świecie wyobraźni, tak, aby nadal wszystko nas fascynowało. Nie dziecinnieć i nie zachowywać się jak szczeniak, ale odkryć w sobie na nowo tę zdolność fascynacji otoczeniem i nie tylko. Na pewno wiele z opisywanych w tym numerze produktów może Wam w tym pomóc. To tylko kwestia wyboru tego właściwego.

Zapraszam Was do lektury najnowszego numeru RT i zachęcam do ponownego odkrywania w sobie małego dziecka, zafascynowanego otoczeniem i bogactwem wyobraźni. I oby to dziecko żyło do końca naszych dni - czego sobie i Wam życzę.

Jak oceniamy

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

Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 10 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 10 to stosunek podanej w nawiasie ceny produktu do jego faktycznej wartości – czyli szacunkowe określenie, na ile naszym zdaniem warto grę kupić. Redakcja **Rebel Times** stara się pisać wyłącznie o grach godnych uwagi, niemniej niekiedy cena dobrego produktu może okazać się wyjątkowo wygórowana lub atrakcyjna – to właśnie obrazuje trzeci element oceny.

	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
10	w swojej klasie produkt należy do wąskiego grona najlepiej wykonanych	ściska czołówka w swojej klasie, świetnie zrealizowany dobry pomysł	można kupować w ciemno - choćby dla samego posiadania
9	świetne wykonanie, ale mamy drobne zastrzeżenia	bardzo grywalny, dopracowany produkt	prawdziwa okazja, podobne gry są zwykle znacznie droższe
8	dobre wykonanie, choć jest się do czego przychylić	dobra grywalność, choć mamy kilka drobnych zastrzeżeń	dobra, atrakcyjna cena
7	przeciętne wykonanie; mamy kilka istotnych zastrzeżeń	niezła grywalność, ale mamy kilka istotnych zastrzeżeń	przeciętna cena tego typu tytułów
6	wykonanie rozczarowuje, mamy poważne zastrzeżenia	produkt ciekawy, ale pod wieloma względami niedopracowany	za wysoka, taki produkt powinien kosztować nieco mniej
5	wykonanie poniżej ogólnie przyjętych standardów	jeżeli nawet były dobre pomysły, to zrealizowano je tutaj źle	stanowczo za wysoka, za takie gry płaci się znacznie niższe kwoty
4	słabe wykonanie niewarte swojej ceny	nie sądzimy, byś zechciał zagrać w to więcej niż dwa razy	ponoć są gry, których zakup jest jeszcze mniej opłacalny
3	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorzej wydanego	kiedyś udało nam się znaleźć coś gorszego	kompletne nieporozumienie; taniej zrobisz to domowymi metodami
2	ściska czołówka najgorzej wykonanych gier świata	podobno istnieje coś gorszego, ale nie spotkaliśmy się z tym	nie bierz tego nawet za darmo!
1	domowymi sposobami dziecko zrobiłoby to lepiej	ściska czołówka najgłupszych i najmniej dopracowanych gier świata	nie bierz tego nawet za dopłatą!

Nr 19, Kwiecień 2009

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć wystawione noty
- 5 **Małe zmiany w galaktyce**
Brood War
- 11 **Odkrywcy Nowego Świata**
Carcassonne Mayflower
- 15 **Ahoj, szczury lądowe!**
Piraci
- 19 **Karty, lochy i potwory**
Dungeoneer: Grobowiec Króla
Nieumarłych
- 25 **W szponach szaleństwa**
Hero Immortal King: Den of Dementia
- 29 **Tonące owce**
Land Unter
- 32 **Ja nie pozwalam!**
Veto!
- 36 **Za siedmioma górami...**
Once Upon A Time
- 39 **Bezsensowność**
w Szalonym Mieście
Kiedy Rozum Śpi

- 43 **Nigdy nie ufaj maszynom**
Neuroshima
- 51 **Piekło i szpada**
Monastyr
- 57 **W imię Sigmara!**
Warhammer
- 62 **Plany na maj**
czyli: co w następnym numerze?



StarCraft: Brood War

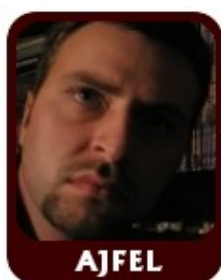
Małe zmiany w galaktyce



Zdania na jej temat są podzielone. StarCraftowi nie brakuje fanów, którym bardzo przypadła do gustu złożona, dość nowatorska mechanika rozgrywki. Okazało się jednak, że dla wielu osób produkt ten okazał się sporym rozczarowaniem. Gra skazana jest na porównania do Twilight Imperium, innej dużej gry wydawnictwa Fantasy Flight Games. Oba tytuły są z założenia strategiami, w których gracze walczą o dominację w galaktyce. Wydaje mi się, że właśnie fanów Twilight Imperium planszowy StarCraft rozczarował najbardziej. To to gra o galaktycznych podbojach, intrygach, ekonomii, handlu i polityce, podczas gdy StarCraft to strategia wojenna. Owszem, mamy tu element rozwoju technologicznego i rywalizacji o bazę surowcową – wszystko jednak tylko po to, by przygotować większą, skuteczniejszą armię do rozprawienia się z rywalami. StarCraft ma jeden silny atut: rozgrywka z łatwością daje się przeprowadzić w ciągu trzech godzin, co w przypadku bardziej złożonej TI raczej się nie zdarza.

Mechanika StarCrafta jest bardzo oryginalna, ale niektóre rozwiązania wzbudzają kontrowersje. Pomysłowy mechanizm stosu rozkazów zwykle zbiera pochwały, chociaż to dość abstrakcyjny element taktyki. Najczęściej wskazywanym niedociągnięciem StarCrafta są nierówne i nieskalowalne specjalne warunki zwycięstwa – element niedopracowany do tego stopnia, że dość powszechna stała się opinia, iż gra działa lepiej gdy całkowicie się go pominie. Sporo kontrowersji wzbudza także dość losowy i mało elastyczny mechanizm rozgrywania bitew. Za ciekawostkę należy uznać fakt, iż równie często spotykam się ze stwierdzeniami, że StarCraft dobrze oddaje klimat komputerowego pierwowzoru, jak i z dokładnie odwrotnymi opiniami.

Po co wspominam o atutach StarCrafta i najczęściej wskazywanych niedociągnięciach? Przedmiotem tej recenzji jest dostępny od kilku miesięcy pierwszy dodatek do gry. Zazwyczaj od tego typu rozszerzeń, oprócz urozmaicenia przebiegu rozgrywek, oczekuje się poprawienia tego, co w podstawowej grze nie działało najlepiej. Przyjrzyjmy się jak pod tym względem wypada Brood War.



AJFEL

Gra planszowa StarCraft, stworzona na podstawie kultowej gry komputerowej, miała premierę jesienią 2007 roku. Głośno było o niej na wiele miesięcy przed premierą, bowiem wszystkie zapowiedzi wskazywały na to, że szykuje się

bardzo ciekawa gra strategiczna, osadzona w wyjątkowym, mającym wielu fanów uniwersum. Recenzję tej gry prezentowaliśmy na łamach RT tuż przed premierą, w drugim numerze naszego magazynu.

Elementy dodatku

Na elementy Brood War składają się:

- 6 arkuszy frakcji;
- 104 karty walki i technologii;
- 42 karty dowództwa;
- 7 kart wydarzeń;
- 12 kart surowców;
- 6 żetonów planet;
- 18 żetonów modułów;
- 18 żetonów budynków;
- 4 żetony kontroli umysłu;
- 7 żetonów bohaterów;
- 20 żetonów surowców;
- 12 żetonów strażników;
- 5 tras nawigacyjnych;
- 1 żeton Nadumysłu;
- 1 żeton aktywności mózgowiej;
- 1 żeton bramy warpowej;
- 7 żetonów rozkazów;
- 48 plastikowych figurek;
- 2 żetony specjalnych punktów podboju;
- 4 zainfekowane ośrodki dowodzenia;
- 3 żetony przedmiotów scenariuszowych.

Dodatek trzyma się standardów FFG, wszystkie elementy są więc bardzo estetycznie i trwale wykonane. Dobrym pomysłem okazało się zapakowanie osobno przezroczystych podstawek dla jednostek latających. Jak pamiętamy, w podstawowym zestawie podstawki były przyklejone

do modeli i bardzo często zdarzały się złamania w transporcie. Teraz problem ten nie istnieje, a modele trwale można w nich osadzić bez użycia kleju. Instrukcja, jak zawsze świetnie wydana, w formacie A4 (od pewnego czasu FFG zrezygnowało z mniej poręcznego, kwadratowego formatu instrukcji, za co należą się brawa).



Jeszcze niedawno popularna była opinia, że wydawnictwo Fantasy Flight Games jest absolutnym mistrzem świata, jeżeli chodzi o świetnie, jasno napisane i bogato ilustrowane przykładowymi instrukcje do gier. Niestety to już historia, czego Brood War jest dobrym przykładem (podobnie jak kilka innych, stosunkowo młodych produktów, jak chociażby recenzowane niedawno na łamach RT: Mutant Chronicles albo Game of Thrones LCG). Zasady wprowadzane przez Brood War są łatwe do przyswojenia, ale instrukcja mogłaby prezentować je w bardziej czytelny sposób. Standardowych gabarytów pudełko jak zwykle nie zawiera przegródek na elementy. W tym przypadku jednak plastikowa wypraska nie byłaby szczególnie przydatna, bowiem z powodzeniem wszystkie elementy dodatku zmieścimy wraz z pozostałymi komponentami w wielkim pudle z podstawowego zestawu.

Nowe jednostki, technologie i moduły

Pierwsze, co przyciąga uwagę to oczywiście nowe figurki, rozszerzające zestaw dostępnych każdemu z graczy jednostek. Są to jednostki znane z komputerowego dodatku o tym samym tytule. Tak więc jednostki Terran uzupełniają: Valkyrie i Medic, Zergów: Devourer, Lurker oraz Infested Terran, zaś Protossów: Dark Archon, Dark Templar oraz Corsair. W związku z pojawieniem się w grze nowych jednostek, konieczne było uzupełnienie i wymiana części elementów gry. Wprowadzając do rozgrywek elementy Brood War, dotychczasowe karty frakcji zastępujemy nowymi, większymi. Nowe jednostki wymusiły wprowadzenie zmian w znacznikach budynków, które będą je produkować. Nowe karty frakcji są czytelniejsze od dotychczasowych i wygodniejsze podczas rozgrywki. Karty z podstawowego zestawu na odwrocie zawierały listę jednostek początkowych. Wszystkie nowe karty na odwrocie są identyczne, co ułatwia przeprowadzanie frakcji na początku gry (o ile gracze wolą losowy, niż świadomy wybór). W związku z nowymi jednostkami konieczne okazało się wprowadzenie znacznych korekt w taliach kart walki i technologii. Nie można było po prostu dodać nowych kart, gdyż zakłóciłoby to balans przeprowadzania bitew, potęgując i tak już niekiedy irytującą losowość (gdy na naszą rękę trafiają akurat karty przeznaczone dla innych jednostek, niż aktualnie używane). Starcraft okazał się być grą na tyle trudną w rozbudowie, że liczba zamienników jest spora. Po dołączeniu dodatku, dziesiątki kart walki i technologii oraz wiele znaczników z podstawowego zestawu zostaje wyłączonych z gry, a ich miejsce zajmują nowe, zmodyfikowane.



Nowe jednostki i towarzyszące im technologie stanowią ciekawe urozmaicenie rozgrywki. Wraz z nimi pojawiają się nowe specjalne zdolności – na tyle potężne, by poważnie rozważyć nowe, niedostępne dotąd rozwiązania taktyczne. Za przykład posłużyć może „Collateral damage”, pozwalająca podczas bitwy dodatkowo niszczyć bazy, instalacje lub pracowników wydobywających surowce na tym obszarze. Działania „Mind control” łatwo się domyśleć: umożliwia, po rozegraniu potyczki, przejść kontrolę nad jednostką przeciwnika.

Skoro już mowa o nowych możliwościach taktycznych, warto wspomnieć o trzech nowych rodzajach modułów, wprowadzonych w Brood War: „Defensive Module” umożliwia graczowi broniącemu się w bitwie, przed rozegraniem potyczek, zamienić miejscami dwie jednostki (po ustawieniu przez agresora). „Assist Module” pozwala ignorować jedną z jednostek asystujących w liczeniu limitu jednostek na obszarze. Najciekawszą nowością jest moim zdaniem „Offensive Module”, dzięki któremu można ignorować „ograniczoną obronę orbitalną” po poświęceniu jednego własnego transportowca – bardzo użyteczna rzecz w końcowym etapie rozgrywki, kiedy często decydujemy się na desperackie ataki by odebrać rywalowi zwycięstwo. Teraz przeprowadzanie z innych planet ataków na bazy z obszarem wartym Punkty Podboju może być bardziej zaskakujące. Warto też dodać, że koszt produkcji każdego z tych trzech modułów dla jednej z ras jest niższy, co fajnie uwypukla różnice między nimi.

Nowe planety

Brood War uzupełnia zestaw planet o sześć nowych (w tym Moria, jako jedyna posiadająca aż 5 obszarów). Mówiąc ściślej, są to nie tylko planety, także bazy kosmiczne i pasy asteroidów. Z punktu widzenia zasad gry od planet niczym się nie różnią w tym sensie, że podzielone są na obszary stanowiące bazę surowcową, posiadające limit jednostek i dające Punkty Podboju. Na nowych planetach znajdziemy kilka nie spotykanych wcześniej oznaczeń. Ciekawym urozmaiceniem są obszary przeznaczone wyłącznie dla jednostek latających lub lądowych (co oznaczone jest przez odmienne ikonki limitu jednostek). Inną nowość stanowią „obszary strategiczne”, których kontrola w istotny sposób wzmacnia wykonywanie rozkazów na danej planecie. Objawia się to w prosty i jakże skuteczny sposób: zwykle rozkazy traktuje się jako specjalne, zaś wykonywanie tutaj rozkazów specjalnych nie jest liczone przy ograniczającym nas limicie. Stanowi to część wprowadzanych przez dodatek istotnych modyfikacji zasad, dotyczących specjalnych rozkazów. Zasady te lekko komplikują rozgrywkę, ale wychodzą jej na dobre bowiem gracze ze specjalnych rozkazów mają teraz o wiele większy użytek.

Dodatkowy zestaw planet daje jeszcze jedną, istotną możliwość, jaką jest opcjonalna zasada „wielkiej galaktyki”. Mówiąc najprościej, można zagrać w galaktyce posiadającej trzykrotnie więcej planet, niż liczba graczy (każdy losuje trzy zamiast dwóch). Dla mnie osobiście jest to godny uwagi pomysł i ciekawa odmiana od rozgrywek, w których w galaktyce jest strasznie ciasno i każdy z każdym sąsiaduje. Zwiększa to także skalę bitew, bowiem przy dużej ilości planet, każdy ma do dyspozycji więcej surowców, a więc dysponuje większą zdolnością produkcyjną jednostek. Pojawia się jednak problem przy rozgrywce w 6 graczy (18 planet!), bowiem przy budowie galaktyki może zabraknąć szlaków nawigacyjnych do łączenia planet. Drobiazg, ale dość irytujący.

Karty dowodzenia

Pokuszę się o stwierdzenie, że Karty dowodzenia stanowią najważniejszą nowość, oferowaną przez ten dodatek. Z założenia mają zbalansować nieprzemysłany element gry, jakim są Specjalne Warunki Zwycięstwa, a także zwiększyć elastyczność rozgrywki. Jak to działa? Każda frakcja dysponuje unikalnym zestawem siedmiu kart dowodzenia, podzielonych na trzy grupy (podobnie jak zdarzenia, przeznaczone do pierwszego, drugiego, bądź trzeciego etapu rozgrywki). Na początku rozgrywki każdy z graczy wybiera jedną kartę etapu I, później w fazie przegrupowania wraz z rozpoczęciem etapu II i III gracze będą mieli możliwość wyboru i zagrania po jednej karcie przypisanej do odpowiedniego etapu. Działanie kart wchodzi w życie dla wszystkich frakcji jednocześnie, a dają one graczom rozmaite przywileje podczas rozgrywki. Karty etapu pierwszego zawierają zestaw początkowy jednostek (jak wspominałem, początkowy zestaw jednostek



nie jest wypisany na nowych kartach frakcji). Teraz więc mamy pewien wpływ na wybór jednostek początkowych. Specjalny warunek zwycięstwa naszej frakcji również figuruje na jednej z kart etapu pierwszego – tak więc, jeżeli go wybierzemy, stracimy szansę na inne przywileje. Pomysł uważam za trafiony, chociaż modyfikuje zasady w umiarkowany sposób, bez rewolucji. Specjalne warunki zwycięstwa poszczególnych frakcji są niezmienione, różnica natomiast polega na tym, że możemy z nich zrezygnować i zyskać coś w zamian – nasz wybór. Karty dowodzenia są odkryte, wszyscy uczestnicy wiedzą więc, kto wybrał możliwość zakończenia rozgrywki przez swój Specjalny Warunek Zwycięstwa, a kto zrezygnował z niego na rzecz innych przywilejów.



Scenariusze

Ten element trochę mnie rozczarował, prawdopodobnie dlatego, że za sprawą przedpremierowych zapowiedzi miałem w tym względzie ogromne oczekiwania. Brood War, oprócz standardowych zasad, daje możliwość rozgrywania scenariuszy, w których odgórnie ustalony jest kształt

galaktyki, podział sił, sojusze i cele poszczególnych stron konfliktu. Scenariusze przeznaczone są dla określonej ilości graczy i za każdym razem nieco modyfikują podstawowe zasady. Najfajniejsze w scenariuszach są odmienne cele poszczególnych frakcji: jedni mają zająć określone punkty, bądź zniszczyć jakiś obiekt pod presją czasu, inni aby wygrać muszą powstrzymać rywala przez określoną liczbę rund. Na potrzeby scenariuszy pojawiają się specjalnie oznaczone jednostki („bohaterowie”) lub żetony specjalnych przedmiotów, wokół których toczą się zmagania. Najbardziej rozczarowało mnie to, że dodatek oferuje zaledwie cztery scenariusze. Pierwszy przeznaczony jest tylko i wyłącznie dla dwóch osób, drugi dla trzech, trzeci dla czterech oraz czwarty dla 3-6 osób podzielonych na trzy drużyny. Wybór jest więc na chwilę obecną bardzo skromny.

Co jeszcze?

Oprócz wyżej wymienionych elementów dodatek wprowadza szereg innych modyfikacji zasad. Część z nich jest na tyle godna uwagi, że wypada tu o nich wspomnieć. Po pierwsze, pojawiają się żetony instalacji – umieszcza się je na planetach na podobnych zasadach jak bazy i umożliwiają produkcję określonych, wprowadzanych przez dodatek, jednostek. Inną istotną nowością są żetony surowców. Można je pozyskać jako przywilej płynący z karty dowodzenia lub z karty zdarzenia. Zmagazynowane tak surowce można użyć w dowolnej chwili, tak jakbyśmy wysłali pracownika do wydobycia na kontrolowanym obszarze jednej z planet.

Warto też wspomnieć o nowym, znacznie różniącym się od pozostałych, typie rozkazu, jakim jest rozkaz obrony. Żetony tych rozkazów, w odróżnieniu od pozostałych, są okrągłe a nie sześciokątne i nie umieszcza się ich na stosie rozkazów, tylko odkryte na wybranym obszarze planety (zaczynają działać natychmiast, już w fazie planowania). Pozwala to wykonać błyskawiczną mobilizację jednostek na ten obszar i zyskać bonus do obrony w każdej z potyczek podczas bitwy na tym obszarze. Nie trudno się domyślić, że za sprawą

Rebel Times

rozkazu obrony, niekiedy przebieg fazy planowania zmienia się diametralnie. Jest to kolejna komplikacja podstawowych zasad, ale wprowadza o tyle pozytywną zmianę, że rzadziej dochodzi do sytuacji, w której ktoś zajmuje kluczowy, praktycznie bezbronny w danym momencie obszar i nikt z rywali nie jest w stanie na to zareagować.

Podsumowanie

Brood War uważam za udany dodatek do gry. Nie jest to jednak produkt rewelacyjny, który będę wszystkim polecał. Dodatek nie robi rewolucji w zasadach, część mechanizmów w istotny sposób poprawia, stwarza graczom nowe możliwości taktyczne, całą rozgrywkę czyni ciekawszą. Podstawowe założenia nie uległy zmianom – ku uciesze fanów i przestrodze osób, których planszowy StarCraft nie zachwycał.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Dodatek wydany jest na podobnym do podstawowego zestawu, bardzo wysokim poziomie. Mały minus za nie najlepiej napisaną instrukcję.

Miodność: Brood War pozostawia niedosyt. Podstawowy zestaw rozbudowany zostaje o nowe, ciekawe elementy, poprawia i urozmaica mechanikę rozgrywki. Fajny pomysł na scenariusze potraktowano po łebkach. Nie zrobiono rewolucji w elementach mechaniki, które do tej pory wzbudzały kontrowersje. W rezultacie: osoby, które pokochały planszowego StarCrafta będą bardzo zadowolone z nowości wprowadzonych przez Brood War. W mojej ocenie jednak ten dodatek nie jest w stanie przekonać do Starcrafta osób, którym wcześniej nie przypadł do gustu podstawowy zestaw.

Cena: Niestety, Brood War to tylko niezły dodatek do drogiej gry. Obecna cena tego produktu jest bardzo wysoka i uczciwie trzeba stwierdzić, że bardziej opłaca się nabyć za podobne lub mniejsze pieniądze inną, kompletną grę. Póki nie stopnieją ceny na sprowadzane z zagranicy produkty FFG, Brood War pozostanie produktem godnym uwagi tylko dla najbardziej zagorzałych fanów planszowego StarCrafta.

Jeżeli twój egzemplarz StarCrafta leży i kurzy się na półce i liczysz, że za sprawą Brood War będziesz częściej sięgał po tę grę – odradzam zakup. Jeżeli jednak ta gra dostarczyła twojej grupie znajomych dużo frajdy i chcesz urozmaicić regularnie prowadzone rozgrywki o nowe elementy – Brood War nie powinien cię rozczarować. Jest tylko jedno ale: obecna cena produktu jest bardzo wysoka. Stanowczo za wysoka, biorąc pod uwagę ilość elementów, które dostajemy.



Brood War

 ok. 180 min.	
 12+	
 2-6	

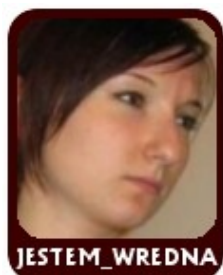
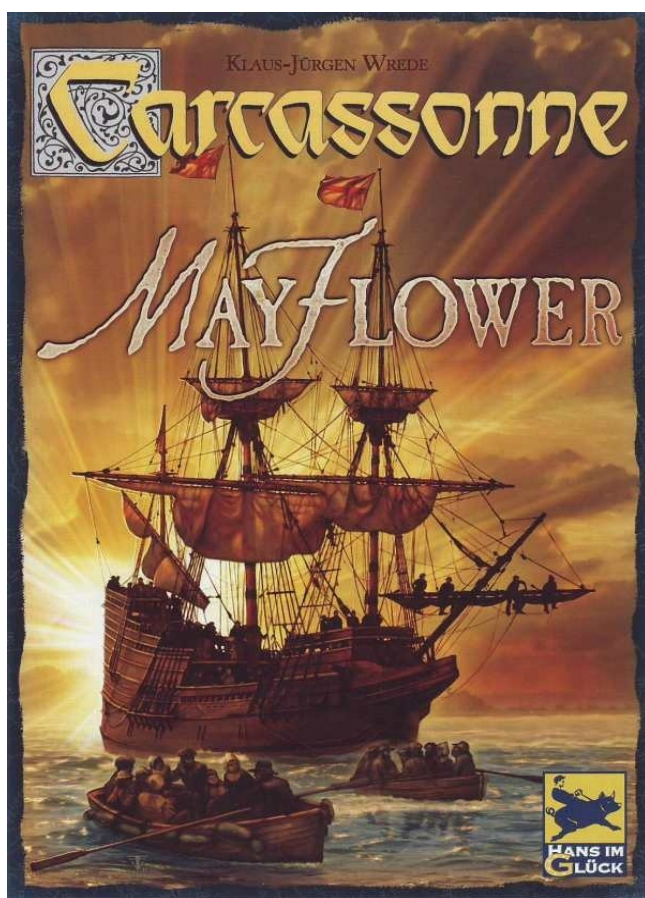
Wykonanie: 8/10

Miodność: 7/10

Cena: 4/10 189,95zł

Carcassonne Mayflower

Odkrywcy Nowego Świata



otwierają się przed Tobą nowe możliwości.

Jest rok 1620. We wrześniu Twój statek opuścił port w Plymouth i wyruszył w pełną trudów i niebezpieczeństw podróż. Minęło ponad 60 dni, nim wreszcie ujrzałeś suchy ląd. Galeon rzucił kotwicę, a Ty mogłeś ponownie poczuć ziemię pod stopami. Nowy Świat! Oto

Carcassonne Mayflower to nietypowa gra strategiczna, w której gracze odkrywają i kolonizują Nowy Świat rozpoczynając od wschodniego wybrzeża i poruszając się na zachód. Jej mechanika w dużym stopniu opiera się na pierwowzorze, czyli bestsellerowej pozycji autorstwa Klaus-Jürgena Wrede, zatytułowanej po prostu Carcassonne. Czy Mayflower nie jest więc zaledwie tym samym pomysłem ubranym w nowe opakowanie? Otóż niezupełnie.

Elementy gry

W skład gry wchodzi:

- 95 żetonów z miastami, szlakami, częściami równin oraz farmami,
- 30 osadników w 5 kolorach,
- 1 plansza z torem punktacji oraz miejscami startu na wschodnim wybrzeżu,
- 2 odkrywców
- zasady oraz ściągawka zasad.

Jeśli chodzi o trwałość i estetykę wykonania, Mayflower zdecydowanie nie ustępuje swemu pierwowzorowi – trwałe pudełko z wygodnymi przegródkami, sztywne tekturowe płytki oraz znaczniki z doskonale wygładzonego drewna. Uczeń przerósł jednak mistrza, jeśli można tak



powiedzieć. Twórcy najwyraźniej postanowili uczyć się na własnych błędach i je naprawiać. Jakościowo i graficznie Mayflower stoi o niebo wyżej od podstawowego Carcassonne. Po pierwsze kolorystyka tego drugiego tytułu wydaje się jakby wyblakła, zgaszona. W przypadku Mayflower uderza natomiast intensywność i nasycenie barw. Także okładkę wykonano z dużo większym zaangażowaniem – zdobi ją utrzymana w tonacji brązów i beżów (co kojarzy się ze starodawnymi rycinami) ilustracja legendarnego żaglowca, który przywiózł na swym pokładzie grupę pierwszych kolonistów.

Nie sposób też nie wspomnieć o torze punktacji, który okazał się chyba najsłabszym punktem oryginału. Żaden z przedstawionych wobec niego zarzutów nie odnosi się do jego odpowiednika z Mayflower. Nowa plansza jest bardzo czytelna i przejrzysta, a przy tym niezwykle praktyczna – stanowi bowiem jednocześnie zaczątki nowych kolonii, z równinami, szlakami oraz miastami Plymouth, Nowy Jork i Jamestown.

Przebieg rozgrywki, a raczej: co nowego?

Nie ma najmniejszego sensu rozpisywać się zbyt nad kwestią przebiegu rozgrywki, gdyż jest on mniej więcej taki sam, jak w Carcassonne (odsylam niniejszym do recenzji w RT 9). Warto jednak zwrócić uwagę na kilka istotnych modyfikacji.

Przede wszystkim w Mayflower

postawiono na „klimat”. Wszystko dopasowane jest więc do realiów Nowego Świata. I tak, miast łąk mamy równiny, krain nie przecinają drogi, zaś szlaki, a wewnątrz łąd nikt nie wznosi klasztorów, lecz stawia farmy. W Nowym Świecie dostępne są więc całkiem inne profesje, takie jak: sklepikarz, traper, czy farmer. Wzdłuż szlaków rozmieszczone są faktorie, a lasy roją się od licznej zwierzyny – jedno i drugie można oczywiście wykorzystać dla zwiększenia możliwych do zdobycia ilości punktów.

W Nowym Świecie wszystko dzieje się szybko, zapewne więc podkreśleniu tego faktu miał służyć zupełnie nowy element rozgrywki, mianowicie wprowadzenie postaci odkrywców. W Ameryce trzeba iść z duchem czasu i podążać za postępem albo... zostaje się w tyle i wypada z gry! Wraz z początkiem gry na polach startowych ustawia się pionki odkrywców. Z każdym razem, kiedy któryś z graczy zdobędzie punkty, przesuwa się ich na zmianę o jedno pole do przodu. Kiedy punktujący osadnik znajduje się w tej samej kolumnie, co odkrywca, otrzymuje premię w wysokości dodatkowych 4 punktów (oczywiście jeśli w tej samej kolumnie znajduje się dwóch osadników, premia wynosi 8 punktów). Biała jednak tym, którzy zostaną w tyle – jeśli w wyniku ruchu odkrywcy osadnicy znajdą się za nim (bardziej na wschód), należy usunąć ich z planszy i zwrócić ich właścicielom. Dzięki temu rozgrywka zyskała na dynamice i niemal niemożliwym stało się na przykład, czekanie na potrzebną płytkę, czy rozbudowywanie miasta w nieskończoność.



Podsumowanie

Siła Mayflower, podobnie jak Carcassonne, tkwi w spokojnej, relaksującej, a mimo to emocjonującej rozgrywce. Nie sposób nie polecić gry dosłownie wszystkim: starym i młodym, zaawansowanym i początkującym – w tej pozycji każdy znajdzie coś dla siebie. Z dwóch, jakby nie patrzeć podobnych mocno tytułów, zdecydowanie jednak bardziej polecam Mayflower niż Carcassonne. Ten pierwszy wydany jest dużo ładniej, charakteryzuje się większą dynamiką oraz poprawiono błędy poprzednika. Co tu dużo mówić – to idealna propozycja na słoneczne popołudnie, jak i deszczowy wieczór.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wysoka jakość oraz estetyka wykonania poszczególnych elementów. Swego poprzednika przewyższa jednak pod względem graficznym. Poprawiono również nieczytelny tor punktacji.

Miodność: Przebieg rozgrywki nie różni się w zasadzie znacząco od Carcassonne, ale zwiększono nieco dynamikę.

Cena: Cena wyższa niż w przypadku poprzednika, jednak poprawiono grę od strony graficznej oraz dodano kilka nowych rozwiązań. Podobnie jak w przypadku Carcassonne wydaje się więc mimo wszystko dość wysoka.



Carcassonne: Mayflower



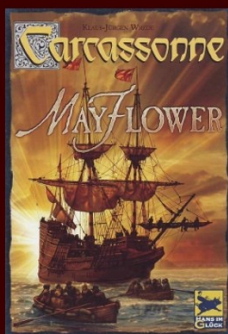
ok. 45 min.



8+



2-5



Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 6/10

69,95zł



Wydawnictwo Kuźnia Gier zaprasza do zapoznania się z ofertą:

WIEDZMIIN

Przygodowa Gra Karciana

Pogłoski o śmierci Geralta z Rivii okazały się przesadzone. Wiedźmin żyje, a świat znów potrzebuje jego pomocy w starciu z hordami potworów.



Los wiedźmina jest w Twoich rękach!



争米 RICE WARS

WOJNY RYŻOWE REISKRIEGE

Rice Wars to strategiczna gra ekonomiczna w realiach XIV-wiecznej Japonii. Zostań dajmio - władcą japońskiego rodu i zmierz się w strategicznej rozgrywce z żądnymi zwycięstwa przeciwnikami.



WIEDZMIEN 2

Nowa edycja polskiego bestsellera! Wszystkiego tu więcej: graczy, kart, rysunków, dodatkowych zasad oraz przede wszystkim znakomitej zabawy!



Nowe spojrzenie na wyścigi furmanek!

UWAGA
gra zawiera Beret!



MOZAIKA

Mozaika to szybka i wciągająca gra planszowa dla całej rodziny.

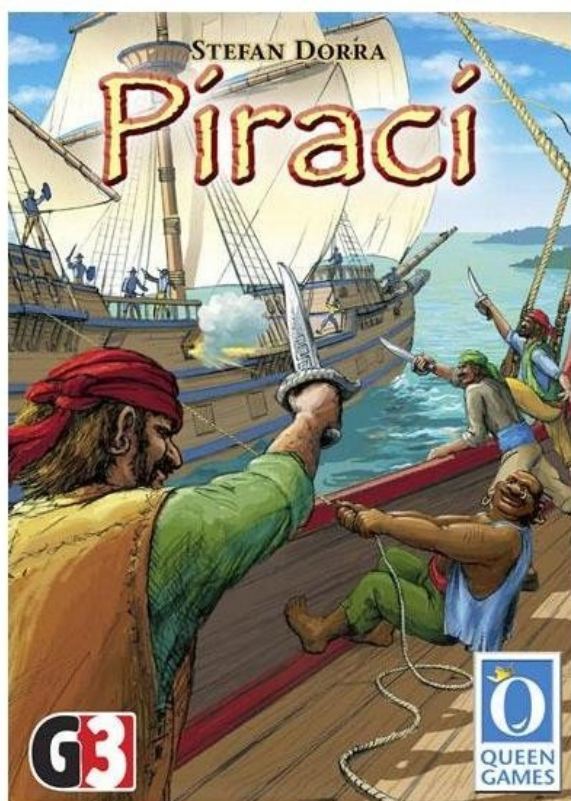
Celem gry jest zbudowanie jak najbardziej eleganckiej i symetrycznej mozaiki. Niestety, nie zawsze się to udaje. Czasami powstaje taka, że mucha nie siada... czasami wręcz przeciwnie.



więcej informacji w internecie na stronie <http://www.kuzniagier.pl/>

Piraci

Ahoj, szczury lądowe!



Jednak nawet najsilniejszy kapitan musi być ostrożny, jako, że każdy pirat żąda odpowiedniej zapłaty za swoją pracę. Jeśli łup jest zbyt mały, a wypłata zbyt duża, to kapitan będzie musiał dopłacić z własnych pieniędzy.

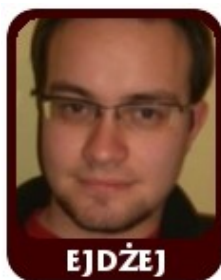
Ach, piraci... Temat równie wdzięczny jak zombie i superbohaterowie. Wałkowany setki razy w książkach, filmach i grach planszowych. Także Rebel Times nie ustrzegł się styczności z pirackimi klimatami, a to przez trzy recenzje we wcześniejszych numerach (Pirates CSG [RT 1], Jamaica [RT 14] oraz Santy Anno [RT 15]). Dziś mam przyjemność zaprezentować kolejną grę spod bandery Jolly Rogera pod wiele mówiącym tytułem Piraci.

Piraci to logiczna gra familijna dla 3 do 5 osób. Gracze wcielają się w role pirackich kapitanów, których celem jest złupienie jak największej ilości dukatów, kosztem kupieckich statków i współgraczy. Wszyscy mają do dyspozycji pięciu marynarzy, spośród których każdemu przypisana jest pewna wartość liczbowa – to ilość dukatów za jaką zgadzają się oni przyłączyć do abordażu. Rozmieszczenie swoich piratów w poszczególnych załogach ma więc niebagatelne znaczenie. Tym bardziej, że żaden kapitan nie jest w stanie zaatakować statku na własną rękę – zawsze potrzebować będzie pomocy przynajmniej jednego marynarza należącego do innego gracza. Gra kończy się w momencie, w którym wszystkie statki zostaną zrabowane, a wygrywa ten, kto w tym czasie zgromadził największą liczbę monet i skarbów. Nie uprzedzajmy jednak faktów i zacznijmy od początku.

Elementy gry

W pudełku o dość niestandardowych wymiarach (140 x 200 x 75 mm) znajdziemy:

- 15 kart statków
- 24 żetony łupów (po 6 w czterech różnych rodzajach)



EJDŻEJ

Obok portu rozpetęło się piekło. Wielu piratów rzuciło zazdrosne spojrzenia na wielki statek handlowy pełen wszelkich bogactw i knuło plan, jak zdobyć lukratywny łup.

Cała hałastrą zebrała się szybko i zdecydowała, które statki zostaną „uwolnione” od skarbów i dukatów.

Rebel Times

- 25 drewnianych krążków w 5 kolorach
- arkusz z naklejkami
- 75 monet (27 1-dukatowych, 18 5-dukatowych i 30 10-dukatowych)
- instrukcję



Wytrzymałość poszczególnych elementów raczej nie ulega wątpliwości. Drewniane krążki są solidne (choć niepozabawione zadr), tekturki grube, a karty statków dobrze polakierowane. Nieco przypadkiem sprawdziliśmy odporność gry na ekstremalną wilgoć i gra wyszła z owego testu bez większego szwanku. Grafiki nie zachwycają, ale też nie są odpychające. Ilustracje statków na kartach cieszą oko, nawet pomimo, że kilka wzorów się powtarza.

Ogólnie rzecz ujmując – gra wydana jest schludnie i przejrzysto. Nic dodać, nic ująć.

Zanim przystąpimy do gry musimy ponaklejać postacie piratów na odpowiadające im kolorystycznie krążki. Nie jest to trudne zadanie, ale wymaga precyzji, gdyż naklejki i krążki są niemal identycznej wielkości. Miłym dodatkiem ze strony producenta jest zapasowa seria bezbarwnych naklejek na wypadek zgubienia się któregoś z elementów. Niestety do kompletu nie otrzymujemy choćby jednego zapasowego krążka, więc naklejki możemy co najwyżej przykleić na tekturkę, a to – ze względu na sposób w jaki układa się krążki – mija się z celem.

Instrukcja zajmuje zaledwie cztery strony, z czego jedna poświęcona jest elementom, natomiast pozostałe trzy opisują przebieg rozgrywki. Choć zasady są bardzo proste, istnieją pewne niedopowiedzenia, których czterostronicowa broszurka nie rozjaśnia (np. kwestia chwili, w której gracz może wywołać bunt), a które mogą zostać różnie zinterpretowane.

Przebieg rozgrywki

Wytlumaczenie zasad zajmuje przysłowiowe 5 minut. Rozłożenie gry kolejne pięć. W ciągu kilku chwil możemy więc przystąpić do zabawy. Na początku tasujemy talię statków, po czym dobieramy trzy pierwsze okręty i kładziemy je odkryte na środku stołu. Jest to początkowa pula żaglowców do złupienia. Ponadto każdy z graczy otrzymuje pięciu piratów w wybranym przez siebie kolorze i 10 dukatów.



Rozpoczynając od najstarszego gracza, tury rozgrywane są zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, którego tura trwa, musi wybrać jedną z dwóch możliwych akcji:

- ruch LUB
- abordaż

Wykonując ruch, gracz bierze pirata ze swojej puli, bądź też leżący przed nim stos, po czym kładzie go na stosie innego gracza, tym samym go powiększając i przejmując nad nim kontrolę. Istnieją jedynie trzy ograniczenia - nie można łączyć dwóch „swoich” stosów (czyli takich, na szczycie których leżą nasi piraci); nie można utworzyć stosu, który zawierałby więcej niż 9 piratów, ani też nie wolno rozdzielać już istniejących stosów.

Abordażu może dokonać gracz, który kontroluje stos mający przynajmniej wymaganą liczbę piratów (różni się ona w zależności od wielkości statku). Ataku dokonuje się poprzez położenie stosu na

łupionym statku i rozpatrzeniu kilku prostych kroków. W pierwszej kolejności gracz, który napada na statek, otrzymuje określoną na karcie liczbę dukatów oraz przypisane doń skarby. Następnie zmuszony jest oddać jeden ze skarbów graczowi, którego pirat znajduje się na stosie w drugiej kolejności i wypłacić dublony piratom biorącym udział w ataku. Jeśli pieniądze ze statku nie wystarczą, by opłacić całą załogę, kapitan musi sięgnąć do własnej kieszeni, by wypłacić zaległe stawki.

Gracz, który posiada 3 lub więcej piratów w stosie należącym do innego gracza, może wywołać bunt i zmusić posiadacza stosu do abordażu. Uczestnik zabawy kontrolujący daną grupę abordażową sam wybiera statek, który zaatakuje, przy zachowaniu ograniczenia wymaganej liczby piratów. Dalej abordaż rozpatruje się według standardowych zasad.

Gra toczy się do momentu, w którym zostanie złupionych wszystkich 15 statków. Wygrywa ten, kto posiada największą liczbę dublonów i dodatkowych punktów za złupione skarby.



Podsumowanie

W 2006 roku **Piraci** zostali nominowani do prestiżowej, niemieckiej nagrody „Spiel Des Jahres” (Gra Roku). My natomiast przez większość czasu testowania zachodziliśmy w głowę: dlaczego? Rozgrywka zupełnie nie porywa. Wprost przeciwnie – szybko robi się mechaniczna i mało ciekawa. Prostota zasad jest w tym wypadku zarówno wadą, jak i zaletą. Niewielka liczba taktyk (spośród których większość sprowadza się do wpędzenia przeciwników w maliny) sprawia, że gra szybko może wylądować na półce z napisem „mało używane”. Z drugiej jednak strony prostota zasad czyni z **Piratów** dobrą grę rodzinną, do której zasiąść mogą tak maluchy, jak i seniorzy. Nikogo nie mogę jednak zapewnić, że będą się przy grze dobrze bawić. Warto więc przed zakupem dokładnie go przemyśleć.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Nie zachwyca, ale też nie odrzuca. Elementy wyglądają na solidne i powinny pełnić swoją rolę przez długi czas. Grafiki są przeciętne, choć karty i żetony wykonane zostały bardzo przejrzyście. Instrukcja pozostawia odrobinę do życzenia w kwestii jasności reguł dotyczących buntu, ale poza tym zdaje egzamin.

Miodność: : In plus należy zaliczyć prostotę zasad, fakt, że mogą grać w nią nawet małe dzieci, jak również tematykę. Największym minusem jest ogromna nuda, jaka wkrada się do kolejnych rozgrywek. Zabawa nie porywa i wkrótce staje się dość mechaniczna. **Piratów** mogę polecić planszówkowym rodzinom, które chcą zapoznać swoje pociechy z grami bez prądu. Weteranom odradzam jednak tę pozycję albo przynajmniej zalecam dużą ostrożność przy jej zakupie.

Cena: Jak najbardziej adekwatna, przy czym za te same pieniądze wolałbym nabyć *Pędzące Żółwie*, *Hej! To moja ryba!*, *Black Sheep*, czy też *Santy Anno PL*.

Piraci



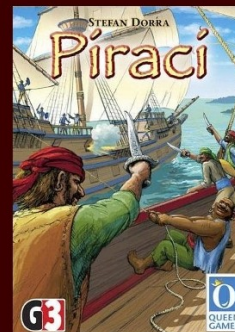
ok. 30 min.



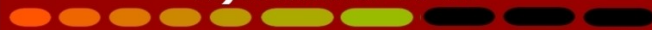
5+



3-5



Wykonanie: 7/10

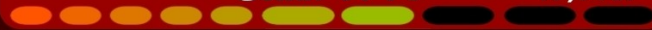


Miodność: 6/10



Cena: 7/10

49,95zł

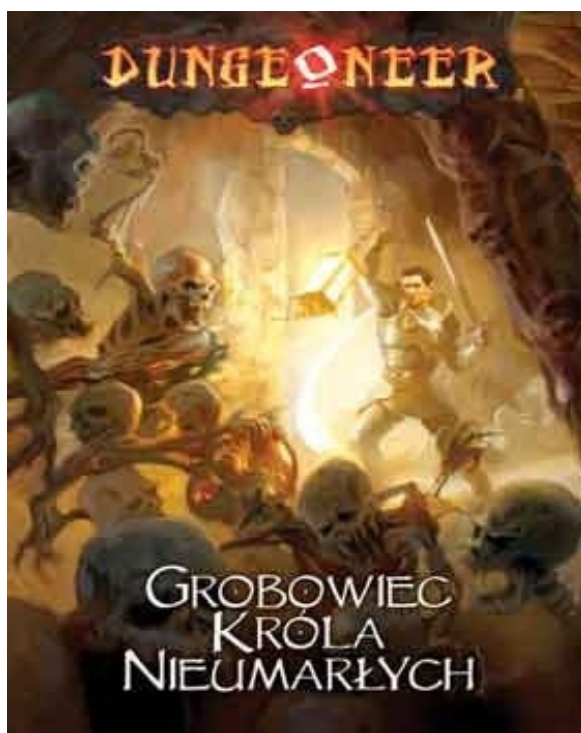


Dungeons: Grobowiec Króla Nieumarłych

Karty, lochy i potwory



„Król Nieumarłych powrócił! Na jego wezwanie z grobów powstałi martwi, a z mroków podziemi wyległy przerażające stwory. Hordy potworów zbierają siły, aby raz na zawsze zawładnąć światem. Rozprzestrzeniające się zło powstrzymać mogą jedynie bohaterowie o niezwykłej mocy. Czy jesteś jednym z nich? Czy jesteś wystarczająco odważny, aby wejść do Grobowca Króla Nieumarłych?”



Tak oto zostajemy wprowadzeni do mrocznego, pełnego niebezpieczeństw świata „Dunegoneer’a”. Na wstępie parę uwag krytycznych. Tak się złożyło, że podczas mojego pierwszego zetknięcia z grą ominałem zacytowane wprowadzenie, które umieszczone zostało na tylnej części pudełka. Jak zawsze przygodę zacząłem od lektury instrukcji, z której, oprócz zasad rozgrywki, dowiedziałem się tylko, że przemierzę śmiertelnie niebezpieczne krainy Tarnu, od piekielnie gorących piasków Folornii po lodowe rubieże Chalizaru. Na mej drodze staną zarówno dzikie bestie, jak i inni śmiałkowie, chcący wyprzedzić mnie w drodze po sławę. Wydało mi się to bardzo nieudolną próbą tworzenia tła pod czekającą na mnie przygodę. Co więcej, gdy po kilku partiach oglądając pudełko natrafiłem na cytowaną na wstępie inskrypcję, stwierdziłem, że coś jest nie tak. Po pierwsze w mej głowie uruchomił się cały ciąg procesów myślowych, których celem było ustalenie po co prowadzony przeze mnie Bohater schodził do tytułowego grobowca – chciał ratować świat, czy zdobyć sławę? Oczywiście można osiągnąć jedno przez drugie, ale jest to jednak pewna niekonsekwencja. Po drugie to z czym przyszło mi się w grze zmagać, jakoś nie bardzo przypominało mi ratowanie świata.

Zostawmy na razie wątek fabularny i poświęćmy chwilę uwagi stronie technicznej gry. „Dungeons: Grobowiec Króla Nieumarłych” składa się z następujących elementów:

- 110 kart (w tym 60 kart Przygody, 22 karty Mapy, 14 kart Zadań, 6 kart Bohaterów, 6 kart Punktowych i jedna karta „Żetonów”),
- 6 żetonów Bohaterów,
- 4 plastikowe podstawki,
- 38 żetonów pomocniczych (podzielonych na Żetony Życia, Chwały, Groźby, Ruchu, Specjalne i Znaczniki),
- 1 kostka sześcienna,
- instrukcja.

Liczebność elementów nie powala, ale pamiętajmy, że to nie ona decyduje o jakości rozgrywki. Na pierwszy rzut oka gra zdaje się należeć do popularnych „karcianek”. W oczy rzuca się zwłaszcza brak planszy, po której mogliby wędrować nasi Bohaterowie. Od razu mogą uspokoić fanów „planszówek”, że występuje ona w rozgrywce, ale nie od samego początku. Plansza jest budowana w trakcie gry przez samych graczy, za pomocą kart Mapy.

Wszystkie karty zostały wykonane w standardowym formacie i nie ma problemu z ich ewentualnym zabezpieczeniem. Są dosyć sztywne, co eliminuje problem zaginania rogów i daje nadzieję na ich długie, bezproblemowe użytkowanie. Karty ozdabiają kolorowe grafiki, odpowiadające klimatowi grobowca. Ponadto karty Przygody, oprócz instrukcji, zawierają krótkie, klimatyczne zdania, które czasem nas bawią, a czasem pomagają wczuć się w sytuację wynikającą z rozpatrywanej karty.

Zarówno żetony Bohaterów, jak i te pozostałe, są tekturowe, pokryte plastikową, potrójną warstwą zabezpieczającą, dzięki czemu można być spokojnym o ich trwałość. Nie ma również problemów z ich „wyciśnięciem” z tablic.

Instrukcja zawiera się w małej, 16 stronicowej książeczce o formacie A5. Jej niewielki rozmiar to w zasadzie jedyna zaleta, gdyż jest bardzo

niedopracowana.

Po lekturze pozostaje nam wiele pytań, na które sama rozgrywka

nie przynosi odpowiedzi. Przez to jesteśmy zmuszeni do przeszukiwania for internetowych, co bywa mocno frustrujące. Instrukcja wprawdzie podaje nam od czasu do czasu jakieś przykłady, ale dotyczą one w większości rzeczy oczywistych, natomiast w kwestiach spornych milczy.

Rozgrywka

Celem gry jest wykonanie 3 zadań lub pozostanie jedynym Bohaterem przy życiu. Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy losuje swoją postać i bierze kartę Punktów, na której, za pomocą odpowiednich żetonów, będzie zaznaczał swój poziom chwały i groźby.

Na karcie Bohatera znajdziemy informację na temat początkowej wartości „siły”, „magii” oraz „szybkości”. Dwa pierwsze atrybuty wykorzystywane są wyłącznie w walce, natomiast ostatni informuje nas, ile akcji możemy wykonać podczas jeden tury. Na karcie znajdziemy również rozpiskę pokazującą jak zmieniać się będą poszczególne atrybuty wraz ze zdobywaniem poziomów.

Oprócz wspomnianych atrybutów każdy Bohater posiada jedną specjalną zdolność, która odróżnia go od pozostałych, a także informację o limicie „Darów losu” i „Skarbów”, pod których działaniem może być w jednym momencie. „Dary losu”, jak i „Skarby” są kartami Przygody o pozytywnym wpływie na naszą postać. Oprócz nich pośród kart Przygód znajdziemy jeszcze „Spotkania” i „Nieszczęścia” - oba rodzaje tym razem uprzykrzają nam życie.

Następnym etapem jest wylosowanie ze



stosu „kart Zadań” (po dwie dla każdego gracza, a także jednej wspólnego, które będzie mógł wykonać każdy). To właśnie ich realizacja przybliżyła nas do zwycięstwa. Karty Zadań zawierają informację o miejscu, w którym można je wykonać (odpowiednia karta Mapy), a także co należy zrobić. Zadania są zróżnicowane. Część polega na pokonaniu wrogów, inne na osiągnięciu odpowiedniego wyniku na kości, jeszcze inne na eskortowaniu jakiejś postaci z jednego pomieszczenia do drugiego itd. Niestety nie wszystkie są dobrze wyważone, co najlepiej widać przy zadaniach polegających na eliminacji przeciwnika: o wiele prościej jest pokonać kogoś kto ma 1 „siły” i 1 „magii”, niż 3 „siły” i 2 „magii”, a zadania mogą zlecić nam pokonanie zarówno jednego, jak i drugiego przeciwnika. Tę wadę po trochu rekompensuje możliwość wymiany zadań na polu startowym. Oprócz kart Zadań, każdy z graczy dociąga jeszcze 5 kart Przygody.



Tura składa się z 5 kolejno po sobie następujących faz:

1. Przywracania. W fazie tej tracą moc karty, których działanie przewidziane zostało na jedną turę. Otwarte przez naszych Bohaterów drzwi są ponownie zamykane. Bohaterowi odnawia się liczba akcji, których może się podjąć.
2. Władcy lochu. Jest to bardzo ciekawa faza,

która nadaje smaku całej grze. Podczas niej gracz na krótką chwilę staje się Mistrzem Gry i decyduje o tym, co dzieje się w grobowcu. Rzuca on na swoich przeciwników karty „Nieszczęść”, pośród których znajdziemy różnorakie pułapki oraz zdarzenia, jak również karty „Spotkań” reprezentujące niebezpieczne potwory zamieszkujące grobowiec. Karty zagrywane są kosztem uzbieranych przez przeciwników punktów „groźby” (każda karta ma swój koszt, o który gracz, na którego została zagrana karta, obniża sobie pulę wspomnianych punktów).

3. Budowy. W tej fazie gracz ciągnie jedną kartę Mapy i dokłada ją do budowanego labiryntu w miejscu, w którym mu odpowiada (całość musi być budowana tak, żeby zawsze była możliwość dotarcia na każde pole). Warto wspomnieć, że każda karta Mapy ma oznaczoną liczbę punktów „groźby” i „chwały”, które gracz otrzymuje za wejście na nią. Tak więc poziom owych punktów zwiększa się automatycznie w trakcie wędrówki przez grobowiec.
4. Bohatera. Podczas tej fazy możemy wreszcie zająć się prowadzonym przez nas Bohaterem. Za uzbierane przez nas punkty „Chwały” możemy zagrywać na siebie „Dary losu” i „Skarby”, które mają nam ułatwić rozgrywkę. Karty te zwiększają nam nasze atrybuty, umożliwiają leczenie się, ułatwiają przemieszczanie między lokacjami itd. Oprócz zagrywania wspomnianych kart, gracz może wykonać następujące czynności, z których każda kosztuje nas jeden punkt ruchu (ich ilość odpowiada wartości atrybutu szybkości):

- przemieścić naszą postać
- rozpatrzeć zagrożenia, na które składają się pułapki i przeszkody umieszczone na kartach Mapy,
- przeszukiwać - czyli poświęcać punktu ruchu za możliwość pociągnięcia i dołożenia do labiryntu kolejnej karty Mapy,

- podjąć się wykonania zadania, czyli spróbować wykonać instrukcję zawartą na karcie Zadania.
5. Odrzucania/dobierania. W fazie tej gracz, który się nie przemieścił, otrzymuje punkty „Chwały” i „Groźby” za obszar na którym się znajduje. Jeżeli posiada on „na ręce” jakieś karty Przygody może odrzucić jedną kartę. Jeśli posiada teraz mniej niż 5 kart Przygody, dociąga ich tyle, żeby znów mieć 5.

Tak oto kończy się tura jednego gracza, po której przychodzi kolej na następnego.

Należy również wspomnieć, że gracze mogą wykonywać pewne akcje poza swoją turą. Na przykład zagrać karty, które zostały przewidziane właśnie na takie momenty. Ponadto, w odpowiedzi na zagrana przez przeciwnika kartę „Nieszczęścia” lub „Spotkania” podczas jego „Fazy Władcy Lochu”, ten na którego została rzucona owa karta, może w odpowiedzi zagrać odpowiednią kartę „Daru Losu” lub wykorzystać efekt używanej już karty. Gracz, o ile nie wykorzystał w swojej turze wszystkich punktów ruchu, może również rzucić wyzwanie potworowi lub innemu Bohaterowi, który znajduje się na tym samym obszarze. Wyzwanie rozstrzyga się jak walkę (rzucający wyzwanie wybiera atrybut, na który się ona odbędzie).

Walka

„Dungeonner” prezentuje nam bardzo prosty system walki, który dobrze się sprawdza przy dużej liczbie potyczek, a także mnogości testów, które przychodzi nam wykonywać. Atakujący wybiera jeden z atrybutów (gdy gracz podczas swojej fazy „Władcy Lochu” zagrywa kartę Spotkania na innego gracza, traktuje się ją tak, jakby ten gracz zaatakował, i to on decyduje o tym jak atakuje potwór), następnie rzuca się kością i dodaje wynik jego wartości powiększonej o aktywne karty. Wyniki

są porównywane – wyższy wynik wygrywa. Przegrany traci punkt Życia. Potwór, który przegrał walkę i stracił ostatni punkt życia odchodzi na stos kart odrzuconych, w przeciwnym wypadku wraca on do gracza, który go użył i w następnej turze, po ponownym zapłaceniu jego kosztu, może znów zostać użyty. Gracz, który straci wszystkie punkty Życia, odpada z rozgrywki.

Podsumowanie

Grobowiec Króla Nieumarłych jest pierwszą częścią cyklu gier umieszczonych w świecie „Dungeoneer’a”. Gra stanowi interesującą kompilację „karcianki” z grą planszową. Autorzy postawili przede wszystkim na interakcję między graczami, która ma charakter pośredni wynikający z możliwości bycia Mistrzem Gry (walczymy ze sobą przede wszystkim w „Fazach Władcy Lochu”, a w „Fazie Bohatera” koncentrujemy się raczej na realizacji naszych zadań). Gra dzięki swemu innowacyjnemu podejściu przejawia duży potencjał, który moim zdaniem nie został wykorzystany do końca. Rozgrywka, której istotą jest interakcja między graczami, powinna mieć ograniczony do minimum poziom losowości, żeby zwyciężać poprzez zaplanowane przez nas ruchy, a nie przypadek. Natomiast sam sposób budowania planszy (swoją drogą bardzo ciekawy, gdyż za każdym razem wygląda ona inaczej) sprawia, że rozgrywka jest do bólu losowa (wszystko zależy od tego jak się karty ułożą). Nie wspominając już o tym, że w pierwszych turach gra jest po prostu nudna: nikt się nie rusza, żeby nie zwiększać sobie poziomu punktów „groźby”, które mogliby wykorzystać przeciwnicy, w zamian poświęcamy tury na dociąganie kolejnych kart mapy.

Wyobraźmy sobie sytuację, że mamy zadanie do wykonania w Krypcie, która jak się okaże, jest na dnie stosu kart Mapy, a nasz przeciwnik na Trollowym moście, którego karta została wyciągnięta jako pierwsza – na wstępie ten drugi ma ogromną przewagę, jeżeli tylko wykona to zadanie. Dlatego też polecam zasadę alternatywną, dodatkowo trochę przeze mnie zmodyfikowaną, w

której tworzymy planszę jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki, a pola na których mamy wykonywać zadania dokładamy na samym końcu. Rozwiązanie to czyni rozgrywkę bardziej taktyczną, a nie przypadkową.

Zastanawiam się również, czy w grze zamiast k6 lepiej nie sprawdzała by się k8. Już po przejściu zaledwie paru korytarzy przeciwnik może zagrywać na nas potwory o atrybutach większych od naszych o 2, co na k6 jest ogromną przewagą. Raz postanowiłem zrobić eksperyment i nie ruszając się w ogóle z pola startowego, nasyłałem potwory i pułapki na przemierzających korytarze grobowca graczy. W ten sposób zostałem zwyciężoną.

Inną sprawą jest fabuła gry. Wspominałem wcześniej o pewnej sprzeczności między instrukcją, a pudełkiem w tej kwestii. Fabuły tak naprawdę nie ma. Wprowadzenie jest jej jedynym załącznikiem sprawiającym wrażenie, że zostało ono sklecone na siłę. Wykonując zadania wcale nie czujemy się tak, jakbyśmy ratowali świat, bo czy można uratować świat zabijając jednego potwora, który statystykami w zasadzie nie odróżnia się od wielu innych, które nasyłają na nas przeciwnicy w swoich „Fazach Władcy Lochu”? Albo odprowadzając do wyjścia dziewicę, która sama nie potrafiła sobie poradzić w grobowcu?

Pomimo tych kilku niedociągnięć gra jest ciekawa, a rozgrywka potrafi nas wciągnąć na długo. Im więcej czasu jej poświęcimy, dopracowując niektóre zasady, a także tworząc pewne własne mechanizmy, tym więcej zabawy i radości nam przyniesie. Wynika to ze wspomnianego potencjału gry, który został doceniony przez rzeszę fanów na całym świecie, co zaowocowało powstaniem licznych dodatków. Rozszerzenia są w zasadzie osobnymi gramami (każdy dodatek składa się z takiego samego pod względem ilości zestawu kart i może być grany oddzielnie). Ciekawą opcją jest również możliwość łączenia poszczególnych rozszerzeń (można spotkać się z poglądami, że rozgrywka nabiera prawdziwego smaku przy połączeniu przynajmniej dwóch dodatków; jednak uważam, że pojedyncze pudełko daje wystarczającą satysfakcję). „Dungeoneer” jednak nie spodoba się każdemu. Odradzam ją zwłaszcza tym, którzy, żeby cieszyć się

grą, potrzebują odpowiednio rozbudowanego wątku fabularnego, umożliwiającego im wczucie się w przeżywaną przygodę. Natomiast jak najbardziej polecam ją zwolennikom dużej interakcji między graczami oraz fanom nowatorskich rozwiązań.

□

Komentarz do oceny

Wykonanie: Generalnie elementy gry zostały wykonane bardzo dobrze. Całość mieści się w niewielkim pudełku, co umożliwia nam zabranie gry praktycznie wszędzie. Niesmak budzi na siłę tworzona fabuła (w zasadzie jej brak) oraz niedopracowana instrukcja.

Miodność: Gra jest połączeniem planszówki z karcianką. To nowatorskie połączenie okazało się interesującym posunięciem, które ma swoje odzwierciedlenie w grywalności. Potencjał gry nie został całkiem wykorzystany – niektóre elementy mogłyby być dopracowane lepiej.

Cena: Niska cena sprawia, że jest to bardzo atrakcyjny produkt. Uważam, że nawet mając wątpliwości czy gra nam się spodoba, warto za taką cenę dać jej szansę.

Dungeoneer: Grobowiec Króla Nieumarłych



60-120
min.



12+



2-4



Wykonanie: 8/10

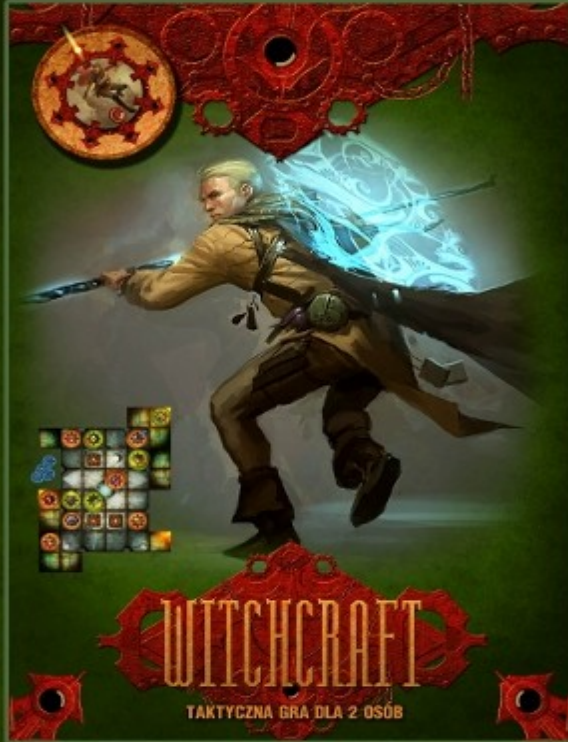
Miodność: 8/10

Cena: 8/10

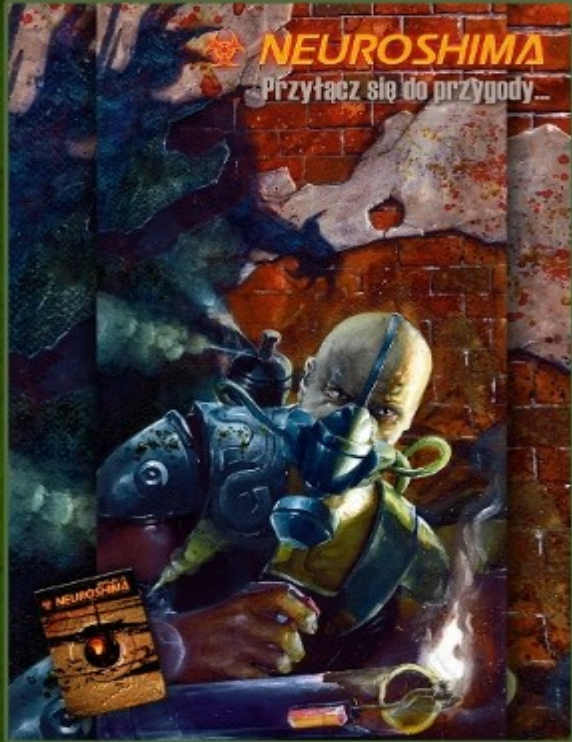
44,00zł



www.wydawnictwoportal.pl

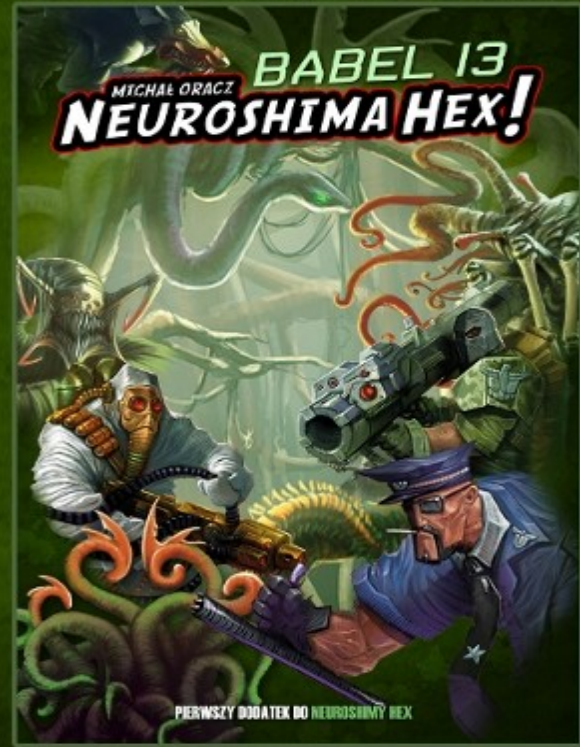
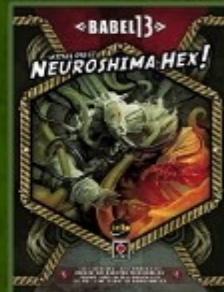


WITCHCRAFT
TAKTYCZNA GRA DLA 2 OSÓB



NEUROSHIMA
Przyłącz się do przygody...

reklama

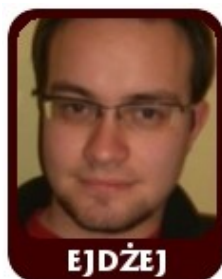


BABEL 13
MICHAŁ ORACZ
NEUROSHIMA HEX!

PIERWSZY DODATEK DO NEUROSHIMY HEX

Hero Immortal King: Den of Dementia

W szponach szaleństwa



EJDZEJ

kres rządów przerażającej kreatury.

W lochu pojawiła się niepokojąca obecność... Bąblooki uwił swoje gniazdo. Skryty w swej domenie nadzoruje i kieruje swymi potwornymi sługami.

Mimo to kilka tajemniczych postaci zebrano się by położyć



Pomimo nieco mylącego podtytułu nie będzie to recenzja kolejnego dodatku do Arkham Horror. Wprost przeciwnie – Hero Immortal King to coś zupełnie nowego. W tej niekolekcyjnej grze karcianej, przeznaczonej dla jednej bądź dwóch osób, gracze będą mieć możliwość wcielenia się w role dzielnych śmiałków, których jedynym celem jest zgładzenie najstraszliwszego potwora w lochu, albo w mistrza podziemi pragnącego owych bohaterów przegonić.

Seria Hero Immortal King (Den of Dementia to tylko jeden z kilku tytułów HIK) zasadniczo przeznaczona jest dla dwóch graczy, ale może przy niej zasiąść także samotny uczestnik zabawy. Zasady przeznaczone do jednoosobowej rozgrywki również zostały zawarte w instrukcji. O tym, jak się sprawują – nieco później. Zacznijmy od podstaw.

W niedużym, niemal kieszonkowym, pudełku znajdziemy następujące elementy:

- 4 karty postaci
- 7 kart ekwipunku
- 48 kart lochu
- karta ostatniego potwora
- kość sześcienną
- kość dziesięciocenną
- 4 znaczniki many
- 4 znaczniki wytrzymałości
- 10 znaczników odwagi
- 10 znaczników strachu

Jak przystało na grę karcianą, HIK w większości bazuje na kolorowych kartonikach. Mają one standardowe wymiary, więc warto od razu zaopatrzyć się w koszulki. Ścieralność co prawda nie wydaje się być problemem – druk, jak i papier są dobrej jakości – ale karty często się tasuje i przekłada, więc mają prawo się zużyć. Od razu w oczy rzucają się świetne grafiki. Wiele z nich zaskakuje subtelnym dowcipem, co niewątpliwie należy docenić.

Rebel Times

Znaczniki to nic innego jak małe, plastikowe krążki w różnych kolorach. Praktyczne ze względu na poręczność zestawu, ale jednocześnie łatwe do zgubienia. Cała gra nie zajmuje wiele miejsca, tak w transporcie, jak i podczas rozgrywki.

W głąb jaskini

Przygotowania do gry zajmują kilka minut. Gracz kontrolujący bohaterów musi, spośród dostępnych mu postaci i kart ekwipunku, wybrać taką kombinację, by suma kart dawała 5. Liczba kontrolowanych poszukiwaczy przygód ma znaczenie, gdyż od niej zależy, ile trofeów będziemy musieli zużyć, by aktywować ostateczną moc któregoś ze śmiałków. O tym za chwilę. Następnie gracz otrzymuje po jednym znaczniku many na każdego bohatera oraz pięć znaczników odwagi.

Mistrz podziemi ma łatwiejsze zadanie - musi jedynie potasować wszystkie karty w talii i rozłożyć je na 3 takie same stosy, po czym dostaje tyle znaczników strachu, ilu bohaterów bada dany loch.

Celem poszukiwaczy przygód będzie przebicie się przez jeden lub więcej korytarzy (symbolizowanych przez trzy stosy kart) do ostatniego potwora i zgładzenie go. Mistrz podziemi stara się w tym przeszkodzić. Obaj gracze mają do dyspozycji szereg różnych możliwości. Poszukiwacze przygód posiadają zdolności, począwszy od bonusów w walce, przez możliwość warzenia wzmacniających mikstur, a na zniszczeniu części lochów kończąc. Mistrz podziemi posiada natomiast znaczniki strachu, z których korzystać może, by urządzić zasadzkę, wzmacniać swoje sługi albo nawet zmusić bohaterów do powtórzenia rzutu kością w walce. Należy od razu zaznaczyć, że poszukiwacze przygód są w kwestii możliwości znacznie mniej

ograniczeni. Zwycięstwo lub przegrana najczęściej zależy od umiejętności gracza prowadzącego drużynę bohaterów oraz w dużej mierze od szczęścia (czyli od rzutów kośćmi i ułożenia kart w poszczególnych korytarzach). Ręce mistrza podziemi są do pewnego stopnia związane. Jako, że znaczniki strachu otrzymuje on gdy przeciwnik wyrzuci „1” na kostce albo poszukiwacze przygód przegrają walkę, zdarza się, że przez długi czas nie dysponuje żadnymi środkami, które znacząco mogłyby utrudnić bohaterom rozgrywkę. Co prawda poszczególne potwory mają przypisane pewne umiejętności działające na korzyść mistrza podziemi, ale nie zmienia to mojego zdania, iż jego rola jest bardzo ograniczona, a wpływ na przebieg gry mniejszy, niż w przypadku drugiego gracza.

Każda runda rozgrywki składa się z trzech faz. W fazie konstrukcji mistrz podziemi może podejrzeć karty leżące na szczytach stosów i ewentualnie zamienić ze sobą dwa stosy. To dobra opcja, gdy bohaterom łatwo przychodzi przebijanie się przez któryś z korytarzy, a karty przy nim topnieją w szybkim tempie.



W fazie ekwipunku poszukiwacze przygód mają możliwość dozbrojenia się, bądź też wykorzystania karty zadań. Są dwa rodzaje

przedmiotów: mikstury oraz inne przedmioty (np. hełmy czy zbroje). Te pierwsze są darmowe, ale i jednorazowe. Za drugie trzeba zapłacić (kartami lochu, które do tej pory się zebrało), ale ich efekt jest stały. Trzecim rodzajem kart są zadania. Koszt ich zagrania jest wysoki, ale efekt każdorazowo potrafi być piorunujący.



Faza walki zajmuje zazwyczaj najwięcej czasu. Gracz kontrolujący bohaterów wskazuje korytarz, którym chce podążać, po czym musi stawić czoła znajdującemu się tam potworowi albo pułapce. Walkę rozstrzyga się jednym rzutem k6. Wszystkie postacie walczą bowiem jednocześnie, a największy wpływ na potyczkę mają ich umiejętności. Przy okazji rzutu gracz może zdecydować się skorzystać z umiejętności tymczasowych bohaterów (np. dodanie do aktualnego wyniku drugiego rzutu k6 albo zamianę kości k6 na k10), wykorzystując punkty many. Jeśli uda się pokonać danego potwora, poszukiwacze przygód otrzymują jego

kartę jako trofeum (każdy stwór ma przypisany kolor: żółty, zielony, czerwony, bądź niebieski), którym później mogą płacić za przedmioty, zadania i użycie ostatecznych mocy (koszt aktywowania ostatecznej mocy to po jednej karcie z każdego koloru pomnożony przez liczbę poszukiwaczy przygód badających loch). Przegrana oznacza utratę jednego punktu odwagi. Jeśli bohaterowie nie pokonali jeszcze ostatniego przeciwnika, a posiadają przynajmniej jeden żeton odwagi, rozpoczyna się następna tura.

Warto wspomnieć tu o dość zabawnym elemencie, czyli o walce z zielonoskórymi. W rozgrywce dwuosobowej, zamiast rzucać kością, gracze zmuszeni są rozegrać partię znanej gry „papier, kamień, nożyce”. Jeśli ktoś do tej pory nie spotkał się z tą zabawą, autor szczegółowo wyjaśnia jej przebieg. Trzeba przyznać, że takie „zmagania” dodają pojedynkom z orkami i goblinami osobliwego uroku.

Samotne zmagania

Jak wspomniałem na początku recenzji, **HIK** jest z założenia grą przeznaczoną dla dwóch osób, ale może przy niej zasiąść tylko jeden gracz. Rolę mistrza podziemi przejmuje wtedy mechanika gry. Zdobywane przez loch znaczki strachu kumulują się, dając potworom kolejne bonusy do walki. Im dalej, tym trudniej. Poziom trudności rozgrywki jednoosobowej jest znacznie wyższy, niż przy dwóch graczach. Ogromne znaczenie (większe niż przy dwóch uczestnikach zabawy) ma w tym przypadku liczba wybranych bohaterów i odpowiedni dobór przedmiotów. Mimo wyśrubowanego poziomu trudności wariant na jednego gracza sprawdza się bardzo dobrze. Zmusza gracza do kombinowania i wyszukiwania jeszcze bardziej morderczych kombinacji, które w ostatecznym rozrachunku przyniosą mu zwycięstwo i satysfakcję.

Podsumowanie

Hero Immortal King nie jest grą, która powala na nogi i nie pozwala się podnieść. Stanowi jednak solidny produkt, który może przypaść do gustu szczególnie graczom, którzy darzą sentymentem takie planszówki jak *Magia i Miecz* czy też *Dungeons* oraz fanom leciwych już paragrafówek. Krótki czas rozgrywki i niewielka ilość miejsca potrzebna do rozłożenia kart, czynią z **HIK** dobrą pozycją na wyjścia do knajpki czy w plener. Gra jest również godna polecenia tym, którzy nie zawsze mają współgracza, a nie chcieliby rezygnować z przyjemności. Tryb solowy sprawdza się naprawdę przyzwoicie. Kolejny plus należy się za to, że *Den of Dementia* można łączyć z pozostałymi tytułami z serii **HIK** tworząc w ten sposób unikatowe lochy o zróżnicowanym poziomie trudności. Ogólnie rzecz biorąc **Hero Immortal King** to bardzo solidny przeciętniak, który przypadnie do gustu każdemu lubiącemu pozycje typu „dungeon crawl”. Pozostali powinni podchodzić do produktu firmy *Asmodee* z ostrożnym optymizmem.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wszystkie elementy trzymają poziom i w zasadzie nie ma się do czego przyczepić. Na wyróżnienie zasługują dobre i zabawne grafiki. Jeśli na siłę miałbym znaleźć dziury w całym, to zapewne padłoby na pudełko – mogłoby być odrobinę mniejsze (w formacie typowo kieszonkowym), tym bardziej, że karty i żetony nie zajmują całej powierzchni wewnątrz.

Miodność: Szybka, prosta i przyjemna rozgrywka to wszystko czego trzeba. Przeszkadza duża losowość – szczególnie jeśli mówimy o walce. Tryb dla jednego gracza zdaje egzamin i sprawia, że pozycją tą mogą chcieć zainteresować się osoby nie zawsze mające dostęp do współgraczy.

Cena: Przyzwoita, aczkolwiek zebranie całego zestawu to już wydatek rzędu blisko 200 zł. Biorąc pod uwagę zawartość, z pewnością mogłaby być odrobinę niższa.

Hero Immortal King: Den of Dementia



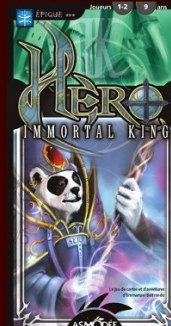
ok. 30
min.



9+



1-2



Wykonanie: 9/10



Miodność: 8/10



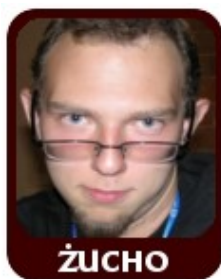
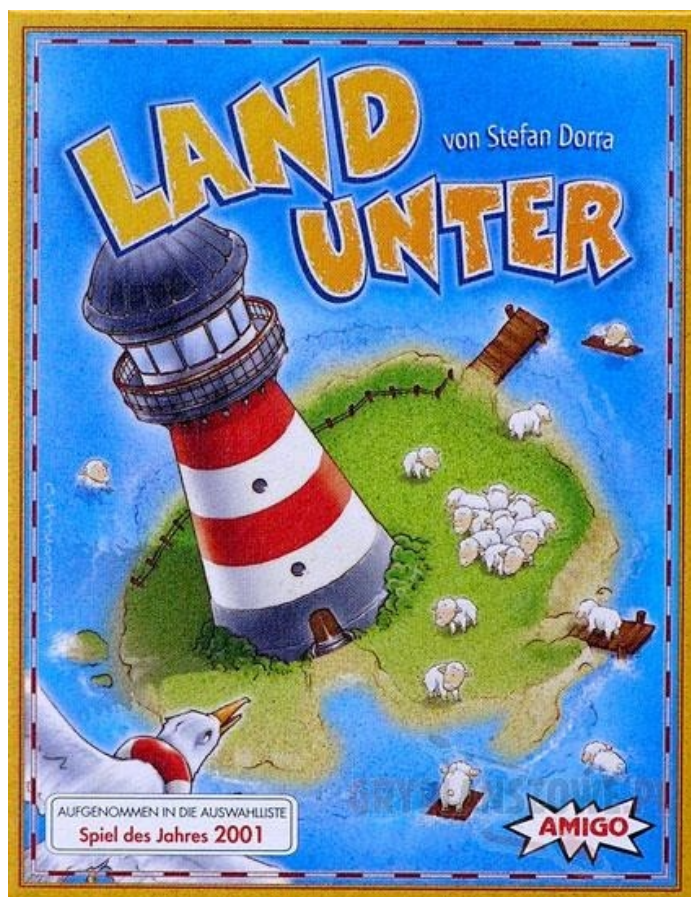
Cena: 8/10

59,00zł



Land Unter

Tonące Owce



ŻUCHO

Sympatyczne zwierzątka o miękkiej białej sierści stanowią wdzięczny i, jak zauważyłem, dość popularny temat gier. Wystarczy wspomnieć Owczy Pęd, Black Sheep autorstwa słynnego Reinera Knizii, czy Wypas od Kuźni Gier. Kolejną grą o owcach jest Land Unter –karcianka Stefana Dorry, wydana przez znaną niemiecką firmę Amigo Spiele. Jej bohaterami są owce żyjące na niewielkiej wyspie. Zagrozeniem dla ich spokojnej

egzystencji jest szalejąca zmienna pogoda, która może doprowadzić do znacznego podniesienia poziomu wody i zalania wysepki. Uczestnicy zabawy (od 3 do 5 osób) rywalizują o to, kto utrzyma najniższy poziom wody i dzięki temu uratuje swoje owieczki.

Wykonanie

Pierwszym skojarzeniem, jakie wywołuje pudełko Land Unter, jest „6 bierze!” – gra, którą recenzowałem dwa numery temu, również wydana w Niemczech przez Amigo, a spolszczona przez G3. Nieduże, poręczne opakowanie z bardzo ładną ilustracją ma dokładnie takie same wymiary jak wspomniana „szóstka”, a i kolorystyka jest podobna. Zresztą charakterystyczne żółto – pomarańczowe pudełko to znak rozpoznawczy większości najbardziej znanych gier z Amigo, np. Bohnanzy czy Lobo 77. Wewnątrz opakowania znajduje się:

- 60 Kart Pogody
- 24 karty Poziomu Wody
- 24 Karty Kół Ratunkowych
- instrukcja

Wszystkie elementy wykonano przyzwoicie – są estetyczne i wyglądają na względnie wytrzymałe, choć kartom zdecydowanie nie zaszkodziłby trochę grubszy papier. Mogłyby mieć również bardziej urozmaicone ilustracje – o ile wszystkie owieczki na Kartach Poziomu Wody wyglądają uroczo i pociesznie, a przede wszystkim karty w ogóle różnią się od siebie, to Karty Pogody pozostawiają wiele do życzenia – jest ich aż 60, a wszystkie ozdobione są tym samym, niezbyt atrakcyjnym zresztą, rysunkiem. Właśnie monotonia i mała oryginalność to podstawowe zarzuty, które można postawić Land Unter pod względem wizualnym. Ogólnie gra prezentuje się poprawnie, ale wprowadzenie choćby kilku zmian w grafikach na Kartach Pogody znacznie poprawiłoby atrakcyjność jej wyglądu.

Rozgrywka

Otworzyliśmy już pudełko i zapoznaliśmy się z jego zawartością, czas więc sięść do gry i ruszyć na ratunek tonącemu owieczkom.



Każdy z uczestników rozgrywki w Land Unter otrzymuje na początku 12 Kart Pogody oznaczonych liczbami z przedziału 1-60. Mogą się na nich również znajdować symbole kół ratunkowych (całych lub połówek). Każdy z graczy sumuje koła znajdujące się na jego kartach i kładzie przed sobą tyle samo kart Kół Ratunkowych. Po tym krótkim przygotowaniu można już rozpocząć partię. Jedna runda gry składa się z 12 identycznych tur, w których po kolei:

- odkrywa się dwie karty z talii Kart Poziomu Wody (są one ponumerowane od 1 do 12, każda w dwóch egzemplarzach)
- uczestnicy w tajemnicy przed innymi wybierają jedną ze swoich Kart Pogody i wykładają zakrytą przed sobą
- gracz, który zagrał Kartę Pogody o najwyższej wartości, bierze niższą Kartę Poziomu Wody, natomiast gracz, który był drugi, dostaje kartę wyższą
- osoba, która ma aktualnie przed sobą najwyższą Kartę Poziomu Wody, musi zakryć jedno ze swoich kół ratunkowych.

Powyższe czynności wykonuje się 12 razy, a więc do momentu zużycia wszystkich swoich Kart

Pogody i wyczerpania talii Kart Poziomu Wody, a następnie każdy gracz przekazuje swoje karty (oprócz Poziomu Wody, które tasujemy i tworzymy nową talię) osobie siedzącej po lewej stronie. Uznaje się to za koniec rundy. Potem gracze podliczają punkty, które uzyskali, a których liczba jest uzależniona od ilości zachowanych kół ratunkowych. Osoba, która ma najwięcej punktów na końcu ostatniej rundy (rund jest tyle, ilu uczestników danej partii), wygrywa grę.



Muszę przyznać, że dawno nie spotkałem się z karcianką o tak zgrabnych, eleganckich i logicznych zasadach, choć może na pierwszy rzut oka nie wyglądają one zbyt przyjaźnie. Jednak pozory mylą, a Land Unter ma w warstwie mechanicznej kilka ciekawych rozwiązań. Po pierwsze, przekazywanie przeciwnikom kart po zakończonej rundzie oznacza, że każdy będzie mógł zagrać każdym zestawem wylosowanych Kart Pogody. Dzięki temu wszyscy gracze mają równe szanse i unikamy oskarżeń o niesprawiedliwe losowanie na początku rozgrywki. Po drugie, co niespotykane, licytację Kart Poziomu Wody przegrywa osoba, która zajęła w niej drugie miejsce, a zwykle najkorzystniej jest być na końcu. No chyba, że aktualnie mamy przed sobą najwyższą na stole Kartę Poziomu Wody, co zmusza do pozbycia się koła ratunkowego. Wtedy wręcz powinniśmy licytować, jeśli do wzięcia jest karta niższa. Po trzecie wreszcie, posiadanie

niekorzystnych Kart Pogody rekompensuje duża liczba kół ratunkowych, co czyni grę naprawdę dobrze zbalansowaną.

Niestety Land Unter ma też widoczne wady. Przede wszystkim gra jest bardzo schematyczna. Ciągłe wykonuje się te same czynności, co może nużyć, nawet przy najkrótszej partii na 3 osoby. Poza tym, pomimo dobrze skonstruowanych i przemyślanych reguł, ciągle obecny jest czynnik losowy, co utrudnia opracowanie skutecznej strategii. No chyba że będziemy ją co turę modyfikować... Tym niemniej planowanie swoich posunięć na przyszłość nie jest całkiem niemożliwe, możemy analizować różne warianty, czasem zaryzykować, a czasem spróbować przejrzyć zamiary przeciwników i oszukać ich. Zresztą losowość nie dla wszystkich musi być mankamentem.

Podsumowanie

Land Unter jest pozycją godną uwagi, ale nie wybijającą się. Nie porywa tak jak największe przeboje od Amigo - 6 bierze! i Bohnanza - ale z pewnością może przynieść sporo satysfakcji. Jest niedroga, przyzwoicie wykonana i ma bardzo dobrą

mechanikę, niestety schematyczność rozgrywki czasem powoduje, że znad stołu wieje nudą. Pozycji tej nie polecę osobom oczekującym od gier towarzyskich urozmaiconej i dynamicznie zmieniającej się rozgrywki, inni zaś mogą spokojnie spróbować swoich sił w ratowaniu owiec. Większość będzie zadowolona.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Niezłe, choć bez rewelacji. Pudełko Land Unter wymiarami i kolorystyką przypomina recenzowaną przeze mnie w lutowym numerze RT grę 6 bierze! tego samego wydawcy, a także inne pozycje ze stajni Amigo. Opakowanie jest nieduże, ale wytrzymałe i karty mieszczą się w nim bez większego problemu. Ilustracje na nich są ładne, jednak trochę monotonne, a sam papier z pewnością mógłby być grubszy.

Miodność: Land Unter to porządny produkt. Ta karcianka przebojem może nie jest, ale zapewni sporo dobrej zabawy graczom, którzy lubią sobie trochę policzyć i planować, a czasem blefują i podejmują ryzyko. Gra ma oczywiście wady, z których główną jest duża schematyczność rozgrywki (przez 12 tur wykonujemy krok po kroku dokładnie te same czynności), ale w ogólnym rozrachunku wypada przyzwoicie.

Cena: Niewysoka i zachęcająca do zakupu. Sądzę, że nawet jeśli nie będziemy do Land Unter wracać bardzo często, taką sumę pieniędzy można na nią wydać z czystym sumieniem.

Land Unter

ok. 30 min.

10+

2-5

Wykonanie: 7/10

Miodność: 7/10

Cena: 8/10 **29,95zł**

Veto! (2 edycja)

Ja nie pozwalam!

Rzeczpospolita to postaw czerwonego sukna, za które ciągnie (...) kto żyw naokoło. A my (...)powiedzieliśmy sobie, że z tego sukna musi się i nam zostać w ręku (...); dlatego nie tylko nie przeszkadzamy ciągnąć, ale i sami ciągniemy.
„Potop” H.Sienkiewicza

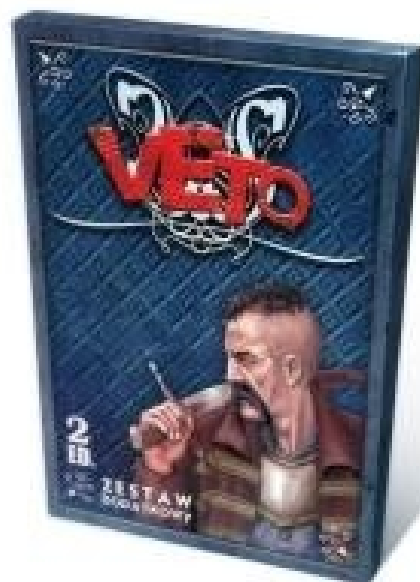
Szlachecka gra karciana



Dreszczyku emocji – mieszanki niepokoju i nadziei – odczuwanego podczas otwierania kolejnego boostera do „karcianki”, czyli kolekcjonerskiej gry karcianej, trudno szukać w innych typach gier. Gracze zrywają się ze swymi taliami, powstają społeczności grające, wymieniające się kartami i organizujące turnieje, a ceny wyjątkowo silnych i rzadkich kart sięgają czasami niezwykłych sum. Wśród karcianek zdecydowanie króluje *Magic: The Gathering*. W karty do „Magic’a” zaopatrzony jest chyba każdy sklep z gramami, spotkać je można nawet w niektórych księgarniach. Od zawsze brakowało natomiast gry rodzimej, która byłaby ciekawa, solidnie wykonana, a przede wszystkim grywalna. Na szczęście, tę lukę wypełniło Veto.

Akcja gry, jak przedstawia nam instrukcja (pośrednio także w znajdującym się na jej początku ciekawym opowiadaniu) dzieje się w XVII wiecznej Rzeczpospolitej Obojga Narodów. Król Władysław IV, panujący do 1648 roku, zmarł. Sytuacja w Koronie przedstawia się tragicznie – bezkrólewie i spekulacje na temat kolejnej elekcji, wojna domowa pustosząca ziemie Ukrainy, wojska Wiśniowieckiego toczące krwawą wojnę z Bohdanem Chmielnickim. Veto!, choć odwołuje się do wydarzeń

historycznych, dość swobodnie podchodzi do kwestii chronologii. Dlatego w grze odnajdziemy także inne, późniejsze wydarzenia historyczne – potop szwedzki i zdrada litewskich książąt Radziwiłłów, zagrożenie tureckie na południu kraju czy rokosz hetmana Jerzego Lubomirskiego.



Wszystkie wymienione siły, a także obce mocarstwa, interesuje kwestia elekcji, czyli wyboru nowego króla. Dlatego w grze stajemy na czele jednej z pięciu frakcji (stronnictw), prowadzącej swojego kandydata (elekta) na tron Rzeczpospolitej. Sposobów na dokonanie tego mamy wiele. Możemy stawiać na siłę złota, przekupstw i machinacji, popartych od czasu do czasu siłą pięści, grając frakcją Radziwiłłów i ich kandydatów – Janusza i Bogusława. Możemy stawiać na siłę szabli, krzyk i zbrojny rokosz, popierając Awanturników i hetmana Lubomirskiego. Grając frakcją Dworskich najważniejsi są dla nas dostojnicy i karmazyni, mądrym słowem i szacunkiem zdobywający poparcie dla swego elekta – Jana Kazimierza Wazy. Z kolei frakcja Wiśniowieckich prowadzi księcia Jeremiego Wiśniowieckiego na tron dzięki sławie wojennej, poświęceniu i honorowi popierających go żołnierzy, którzy prócz dobrego imienia posiadają równie ciężką jak Awanturnicy szablę. Wreszcie dodatkowa, piąta frakcja – Osmanów, możliwa do złożenia tylko z dodatków – pozwala nie

przejmować się zasadami polityki i rozdawać karty według własnych reguł. Wybór frakcji, którą chcemy grać, jest znaczący – każda z nich reprezentuje odmienny styl gry, wymaga również zupełnie innych kart. W konsekwencji talie dwóch osób znacznie się od siebie różnią, i choć teoretycznie grając zwykle np. Awanturnikami można spróbować gry jako frakcja Radziwiłłów, w praktyce szanse na zwycięstwo drastycznie spadają.

Zastaw się, a postaw się

Od strony graficznej gra prezentuje się jak najbardziej na poziomie. Karty są barwne i estetyczne, czarne grzbiety z zawitym logo gry są eleganckie i ładnie wykonane. Samo logo gry trochę nie pasuje do jej klimatów, ale można się przyzwyczaić, nie zwraca ono zresztą większej uwagi. Spody kart podzielone są kolorystycznie według zadania, jakie dana karta pełni w grze. W tło wpisane są litery i cyfry oraz zawile linie, co tylko utrzymuje zainteresowanie kartą, nie wprowadza natomiast żadnego chaosu. Wording każdej karty jest czytelny, słowa kluczowe są wytłuszczone, a podejmowane zgodnie z gordingiem akcje wyszczególniono odmienną czcionką oraz odpowiednim dla każdej akcji kolorem. Cechy postaci i przedmiotów również są czytelne, umieszczone obok obrazka na specjalnych panelach, dodatkowo odróżniono je odpowiednimi grafikami (np. złoty dukat przy koszcie wystawienia). Niektóre karty zarezerwowane są wyłącznie dla jednej z frakcji – w takim wypadku w rogu karty umieszczono herb danej frakcji. Nie tylko same karty, ale również opakowania zasługują na pochwałę – startery znajdziemy w czarnych, ozdobionych białymi liniami i logiem gry pudełkach, każda frakcja ma też odmienny, klimatyczny i barwny rysunek. Dodatkowym smaczkiem są boostery – zapakowane tak, by sprawiały wrażenie dokumentów, a to poprzez zamknięcie „pieczęcią”.

Z nie mniejszym zainteresowaniem ogląda się zamieszczone na kartach grafiki. Co ciekawe, część z nich jest reprodukcją fragmentów obrazów słynnych polskich malarzy – Kossaka czy Matejki. Wprowadza to niepowtarzalny klimat i podkreśla „polskość” gry. Z kolei postacie znane z filmów (np. Krzysztof Dowgird, Michał Wołodyjowski czy Jan Skrzetuski) wzorowane są na swoich filmowych wizerunkach. Pozostałe obrazki prezentują, trzeba przyznać, dość zróżnicowany poziom. Realistyczne, szczegółowe grafiki Tomasza Tworka i Jakuba Jabłońskiego – niektóre to naprawdę małe arcydzieła – dominują w talii, pozwalając wejść w świat znany choćby z Trylogii Sienkiewicza. Bardziej komiksowe, nadal jednak ładne i estetyczne prace, wykonali z kolei Paweł Miedziński i kilku innych grafików. Odbiór psuje jednak parę zupełnie nieudanych prac, np. ilustracje do „Zamiany”, „Najemnych zbirów” czy „Wściekły jak pies”. Przerysowane lub skrajnie komiksowe rysunki budzą uśmiech zażenowania. Na szczęście to tylko wyjątki od reguły.

Dodatkowym, świetnym pomysłem jest opatrzenie prawie każdej karty niezwiązanym z zasadami gry, ale nawiązującym treścią do karty, cytatem. Taki pomysł szczególnie spodoba się osobom interesującym się historią i literaturą. Literatura Grecji i Rzymu, łacińskie sentencje, pochodzące z epoki pamiętniki, traktaty czy raporty, XVII wieczne przysłowia, piosenki, cytaty z Mickiewicza, Słowackiego, Sienkiewicza czy wreszcie z piosenek Jacka Kaczmarskiego i twórczości Jacka Komudy – pomysłowość autorów i różnorodność źródeł urzeka, aż chce się przeczytać cytaty na każdej nowo ujranej karcie.

„Na elekcjach dawaj kreskę...”

Graficzne wykonanie Veto! od razu optymistycznie nastroja do gry. Pierwsze problemy pojawiają się jednak, gdy po przeczytaniu opowiadanka w instrukcji przechodzimy do zapoznawania się z zasadami. Instrukcja do Veto! jest bowiem tragiczna. Prawidłowe zrozumienie zasad gry jest po prostu

niemożliwe po jej przeczytaniu - zwyczajnie nie zawiera ona wszystkich informacji. Te zawarte są zaś porzucane, napisane chaotycznie i niejasno, poparte przykładami, które operują nigdzie niewyjaśnionym słownictwem i w konsekwencji jeszcze bardziej utrudniają zrozumienie reguł. Tak naprawdę więcej można dowiedzieć się z samych kart, domyślając się zasad z wordingu. Na szczęście na oficjalnej stronie internetowej wydawnictwa znajdziemy erratę i FAQ, a inne, niezamieszczone tam problemy wyjaśnione są na forum. Również sami gracze przy okazji turniejów, konwentów itp. chętnie wyjaśniają początkującym zasady i wprowadzają w grę, o czym miałem się okazję niejednokrotnie przekonać. Nie zmienia to jednak faktu, że to instrukcja powinna przedstawiać zasady gry.

Te zaś, po ich poznaniu i rozjaśnieniu, okazują się być zrównoważone, a rozgrywka jest dość łatwa i przyjemna. Głównym zadaniem gracza jest doprowadzenie do wyboru na króla swojego elekta. Dokonać tego można na kilka sposobów. Najpowszechniejszy to uzbieranie odpowiedniej ilości głosów (kresiek) na przyszłego króla. Jeżeli jego karta jest w grze, wystarczy do tego jedynie 14 kresiek oraz deklaracja przeprowadzenia elekcji. Jeżeli pod koniec tury nadal utrzymamy 14 kresiek, wygrywamy. Drugi sposób to zdobycie wszystkich 21 kresiek, co automatycznie przynosi zwycięstwo. Kreski zdobywamy agitując (czyli przekonując szlachtę do naszego kandydata) lub biorąc udział w pojedynkach (oczywiście, wygrywając je). Bardziej zaawansowane metody to zabicie wszystkich pozostałych elektów lub zastosowanie strategii, co wymaga posiadania rzadko występujących kart strategii. Zwykle ogłoszenie elekcji jest wtedy niemożliwe, pojawiają się jednak inne możliwości zwycięstwa, np. po wygraniu określonej ilości pojedynków („Rozniesiemy na szabelkach”) czy zdobyciu odpowiedniej ilości złota („Przed złotem wszystkie drzwi otworem”). Złoto zdobywamy z wystawianych przez nas kart budynków (budynki dostarczają określoną ilość dukatów co rundę), specjalnych zdolności postaci lub kart efektów, dzięki którym możemy np. zdobyć dochód z

budynków (nazywanych posesjami) przeciwnika. Dukaty wydajemy z kolei na werbowanie postaci, kupowanie kart moderunku (czyli kart przedmiotów, wzmacniających zwykle nasze postaci lub osłabiających te przeciwnika) lub karty efektów. Oprócz tego każda frakcja ma indywidualną specjalną zdolność, opisaną na karcie frakcji - związaną ze sposobem gry, jaki preferuje dana frakcja. Równie ciekawie przedstawiają się pojedynki. Gracze nie tylko deklarują z jakiej broni czy zbroi korzysta postać, ale także naprzemiennie używają jeszcze jednego typu kart - sztychów, dzielących się na obrony i cięcia. Postacie toczą ze sobą pojedynki w ten sposób, że ich Szabla, zmodyfikowana o moderunek, efekty, sztychy czy specjalne zdolności (walczącej postaci, frakcyjne, czy nawet innych postaci lub posesji) jest porównywana, po czym zwycięzcą zostaje ten, który osiągnął wyższy współczynnik Szabli.

W konsekwencji sposobów na grę jest naprawdę wiele, a gra jest na tyle zrównoważona, że nawet posiadając stosunkowo słabsze karty, dzięki umiejętnemu planowaniu i doborze kart można próbować swoich sił z przeciwnikiem, który włożył dużo więcej pieniędzy w zbudowanie swojego decka (nazywanego tutaj ze staropolską „kredensem”). Oczywiście, jak w każdej karciance, znajdziemy w Veto! kilka nieprzydatnych kart, a także kilka takich, które zbyt mocno odbiegają siłą od poziomu (np. „Pan dał pan zabrał” czy „Wysadzenie Kamieńca”). Są to na szczęście przypadki sporadyczne, a znaczna większość błędów, jakie odbierały radość z gry w pierwszej edycji, została poprawiona, a zasady są bardziej dopracowane.

W Veto! można grać w więcej niż jedną osobę. Gra dwuosobowa to jednak najlepsze rozwiązanie. Gdy do stołu siada bowiem więcej osób, pojawiają się problemy, których nie uściśla niedopracowana instrukcja. Niektóre efekty zyskują nagle dodatkowe znaczenie, niektóre zaś zupełnie przestają być przydatne, co może znacznie zachwiać równowagę gry. Dodatkowym problemem jest także fakt, że każdy z graczy powinien posiadać karty innej frakcji

- choć gra np. Awanturnicy vs. Awanturnicy jest możliwa, gracze mogą sobie nawzajem „wykraść” najlepsze karty.

Do tej pory do Veto ukazały się dwa dodatki, możliwe do nabycia w formie boosterów: Charakternicy oraz Casus Belli. Ten pierwszy wprowadza do walki o tron polski siły dobra i zła - księża i oddający dusze diabłu czarnoksiężnicy, a nawet same złe moce wspomagają wysiłki frakcji. Pojawiają się także nowe typy kart: Przymierza, dzielące się na Pakty (zło) i Błogosławieństwa

(dobro). Działają podobnie do kart efektów, zagrać można je jednak tylko na określone postacie (odpowiednio Charakterników i Pobożnych). Dzięki odpowiednim strategiom możliwe jest nawet zbudowanie pseudofrakcji, opierającej się na Paktach lub Przymierzach, co na pewno jest ciekawą alternatywą dla bazowych frakcji. Z kolei drugi dodatek, Casus Belli, wprowadza małą rewolucję w grze, zmieniając obraz rozgrywki na tyle, że z pewnością doczeka się w najbliższym czasie osobnej recenzji.

□

Komentarz do oceny

Wykonanie: Veto! jest wykonane solidnie i estetycznie. Karty są barwne i przejrzyste, a ilustracje wprowadzają klimat Rzeczypospolitej w dobie jej świetności. Duży plus należy się grze za doskonale dobrane cytaty i różnorodność ilustracji (od reprodukcji dzieł znanych malarzy, poprzez postacie filmowe, skończywszy na pracach kilkunastu grafików). Ocenę zaniża jednak kilka wybitnie odstających poziomem od reszty ilustracji na kartach, oraz niezbyt efektowne logo gry.

Miodność: W Veto! gra się przyjemnie, gra nie nuży i jest na tyle dynamiczna, by nie zamieniła się w partię szachów pod względem oczekiwania na swój ruch. Zasady są dopracowane i znacznie poprawione względem I edycji. Wording kart zwykle nie budzi zastrzeżeń. Specyficzna tematyka gry i sarmacki klimat także, przynajmniej moim zdaniem, są jej atutem. Bardzo poważnym mankamentem jest jednak instrukcja, która zamiast wyjaśniać, jeszcze bardziej utrudnia zrozumienie zasad gry, przez co konieczne jest żmudne szukanie informacji w internecie.

Cena: Ocena ceny kolekcjonerskich gier karcianych jest nie do końca możliwa. Tak naprawdę bowiem gracz sam decyduje, ile jest w stanie wydać na uzupełnienie swojej talii. Ocena jest jednak wysoka, bo w Veto! można, przy odrobinie szczęścia, grać z powodzeniem już na samym starterze. Po zakupieniu kilku boosterów i niedrogich (w porównaniu z innymi karciankami) singli można spokojnie pojawić się na jednym z turniejów.

Veto!



20-120
min.





12+



2-4

Wykonanie: 9/10



Miodność: 8/10



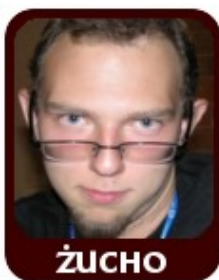
Cena: 8/10



49,00zł

Once Upon A Time

Za siedmioma górami...

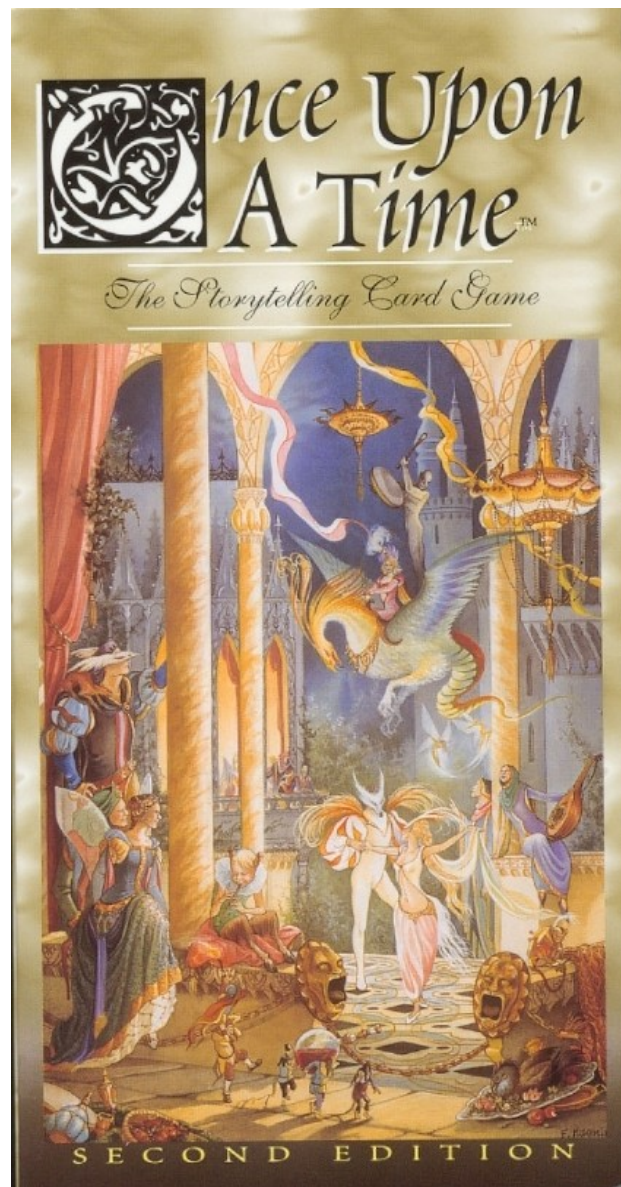


ŻUCHO

Baśnie towarzyszą nam praktycznie od zawsze. Wielu z nas pamięta z dzieciństwa babcie czy mamy opowiadające nam do snu przeróżne historie. U niektórych fascynacja duchami, smokami i rycerzami w lśniących zbrojach przekształciła się w zamiłowanie do literatury fantastycznej, później RPG, planszówek i innych gier fantasy. Teraz charakterystyczny baśniowy klimat dzieciństwa możemy wspólnie odtworzyć w gronie znajomych. Jak? Dzięki świetnej narracyjnej grze karcianej *Once Upon A Time* od wydawnictwa Atlas Games.

Początek opowieści

Pierwsze wrażenie nie powinno zniechęcać potencjalnych graczy do tego rewelacyjnego tytułu, choć nie jest szczególnie dobre. Pod względem wykonania gra jest bowiem po prostu przeciętna. Opakowanie jest ozdobione bardzo ładną ilustracją, ale wykonano je z nieco zbyt miękkiego materiału i może się ono pogać podczas transportu. Pudełko OUAT zawiera 165 kart oraz krótką czarno - białą, wydrukowaną na zwykłym papierze, instrukcję. Karty są w miarę wytrzymałe, ale rysunki na nich wywołują mieszane uczucia. Rewersy są świetne, kolorowe i trzymają baśniowy klimat. Gorzej wyglądają awersy - znajdują się na nich rysunki na ogół proste i czytelne, jednak nie zawsze udane. Powiedzmy sobie szczerze - ilustracje na kartach do *Once Upon A Time* są nierówne - części z nich na pewno ładnymi nie nazwiemy, mogą co najwyżej nie przeszkadzać w rozgrywce.



Baśniowa gra

Średni poziom wykonania jest chyba jedyną wadą tej gry, gdyż do samej rozgrywki nie można się w żaden sposób przyczepić. OUAT jest oparta na banalnym, ale niezwykle nośnym pomysłem - polega na wspólnym opowiadaniu historii z użyciem elementów zawartych na kartach. Każdy z uczestników ma jednak swoją kartę zakończenia, do którego musi tę wspólną baśń doprowadzić, aby wygrać.

„Once Upon A Time...” to angielski zwrot oznaczający „Pewnego razu...” i tak też wyznaczona osoba powinna zacząć swoją opowieść. Musi w niej używać motywów, które ma na swoich kartach (np. wróg, góra, macocha, podróż, czy mówiące zwierzę), wykładając je przed sobą, jednak nie więcej niż jednego na jedno zdanie. Przeciwnicy mogą przejmować narrację, jeśli aktualny „opowiadacz” użyje słowa znajdującego się na

karcie, którą mają na ręce lub za pomocą specjalnych kart przerywających. Odpowiadają one typom kart z motywami – postać, przedmiot, miejsce, aspekt, wydarzenie – i mogą być zagrane tylko po tym, jak ktoś inny wyłożył właśnie kartę danego rodzaju. Uczestnik, któremu odebrano narrację, dociąga na rękę kartę i... wsłuchuje się w opowieść przeciwnika, aby móc w odpowiednim momencie znów przejąć prawo do opowiadania. Tyle zasad.



Urok

Once Upon A Time, gra nazwana przez autorów „narracyjną karcianką”, to jedna z moich ulubionych niekolekcyjerskich gier karcianych w ogóle. Wymaga tylko minimalnej znajomości języka angielskiego, rozwija wyobraźnię, no i przede wszystkim pozwala doskonale bawić się wszystkim uczestnikom. Nie dyskryminuje się tu graczy nieśmiałych bądź mających kłopoty z opowiadaniem improwizowanych historii dzięki dodatkowym regułom i sugestiom zawartym w instrukcji. Gra ma służyć doskonalej oraz przede wszystkim wspólnej zabawie i sędzę,

Komentarz do oceny

Wykonanie: Niewielkie, poręczne i ładnie ilustrowane pudełko zawiera dużo całkiem wytrzymałych kart. Obie talie mają świetne, kolorowe i klimatyczne rewersy, jednak już rysunki na awersach trochę rozczarowują. Wszystkie są oczywiście estetyczne, choć proste, ale czasem bardzo nierówne – zdarzają się mniej i bardziej udane ilustracje, ale te mniej udane stanowią niestety dość sporą część. Ogólnie więc Once Upon A Time pod względem wykonania prezentuje się raczej standardowo – trzyma przyzwoity poziom, ale ma widoczne niedociągnięcia.

Miodność: Opowiadanie bajek – niby nic specjalnie odkrywczego, pomysł prosty i stary jak świat. Czemu więc można się zakochać w Once Upon A Time od pierwszej rozgrywki? Ponieważ ta gra prezentuje znane motywy w świeży sposób, pozwala na zabawę konwencją i bardzo angażuje wyobraźnię uczestników. Poza tym interakcja między graczami jest ogromna, a zasady regulują ją w zgrabny i bezkonfliktowy sposób. OUAT jest tytułem zapewniającym dobrą rozrywkę każdemu i przy każdej okazji polecam grę serdecznie.

Cena: Dość wysoka jak na grę składającą się jedynie ze 165 przeciętnie wyglądających kart, ale w pełni uzasadniona jej miodnością. Może nie okazjna, ale jak najbardziej uczciwa.

Rebel Times

że wywiązuje się z tego zadania wyśmienie. Wywołuje salwy śmiechu, gdy ktoś próbuje w karkołomny sposób logicznie połączyć zupełnie nie pasujące do siebie elementy opowieści, pozwala też na zabawę bajkową konwencją lub nawet całkowitą jej zmianę. Zdarzało mi się bowiem grać już w Once Upon A Time w klimacie horroru czy cyberpunka...

...i żyli długo i szczęśliwie

Podsumowując, Once Upon A Time to gra genialna w swojej prostocie. Mechanika ograniczona jest do minimum, a najwięcej zależy od wyobraźni samych uczestników, których może brać udział w zabawie wielu, pomimo iż autorzy podają 6 graczy jako górną granicę. Kart jednak wystarczy dla większej ilości osób. Gra oparta jest na prostym i sprawdzonym pomysłem, ale zaprezentowanym w nowatorski sposób. Doskonale sprawdzi się podczas wieczoru ze znajomymi, na firmowej imprezie integracyjnej, przerwie między lekcjami, czy też na dłuższym spotkaniu planszówkowym jako przerywnik między innymi tytułami. Gdyby tylko oprawa graficzna stała na nieco wyższym poziomie... Ale i tak polecam gorąco.



Once Upon A Time



 10-20 min.

 8+

 2-6

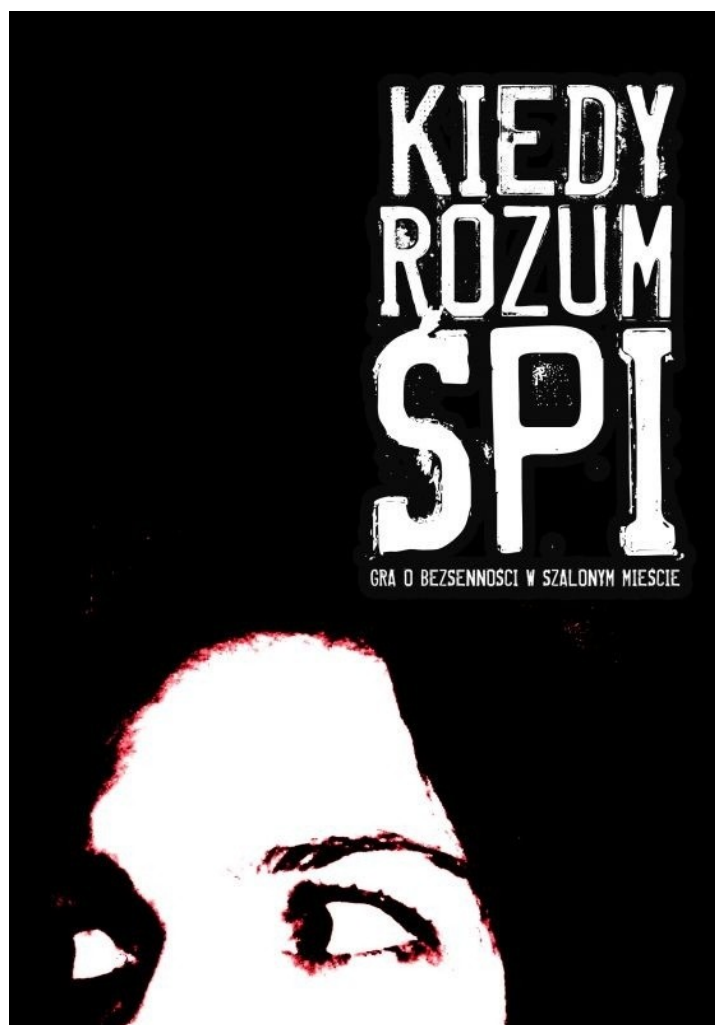
Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10 **79,95zł**



Kiedy Rozum Śpi Bezsenność w Szalonym Mieście



„Kiedy rozum śpi, budzą się demony” to tytuł akwaforty hiszpańskiego malarza Francisca Goyi, która była manifestem przeciwko Inkwizycji panującej wówczas w Europie (koniec

XVIII wieku). Tę sentencję można odczytywać również na kilka innych sposobów, jako mówiącą o banalności zła wynikającej z braku refleksji nad życiem (Hannah Arendt „Eichmann w Jerozolimie”) lub po prostu o koszmarach sennych dręczących nas podczas snu. Nie pasuje ona jednak zupełnie do gry wydanej ostatnio nakładem Wydawnictwa Portal. „Don't Rest Your Head” (czyli w wolnym tłumaczeniu „Nie zaśnij!”) mówi bowiem o czymś zupełnie innym – o bezsenności, która otwiera oczy na prawdę schowaną przed śniącymi. Na Szalone Miasto, miejsce ukryte razem z dwudziestą piątą godziną. „Kiedy rozum śpi” brzmi całkiem niezłe jako tytuł, rozumiem również, iż przełożenie na język polski oryginalnego było problematyczne (choć były próby na „Tylko nie zaśnij”, ostatecznie porzucone – patrz strona 83, pierwsza linijka), jednak jest on niejako sprzeczny z samą ideą systemu oraz może być nieco mylący. Ale nie samym tytułem system stoi – zajrzyjmy zatem, co skrywa w swoich zakamarkach Szalone Miasto.

Setting „Kiedy rozum śpi” jest wariacją na temat „Nigdziebądź” Gaimana, „Midnight Nation” Straczynskiego i filmu „Dark City” (co zresztą przyznaje sam autor w Źródłach inspiracji). Dostajemy zatem miejsce, do którego trafiają ludzie dręczeni bezsennością, miejsce, które istnieje w zasadzie równoległe do naszej rzeczywistości i na pierwszy rzut oka jest do niej w pewien sposób podobne. Nowo przebudzony zaczyna jednak bardzo szybko dostrzegać różnice. W Szalonym Mieście zawsze panuje noc, miejski krajobraz stanowi dziwny kalejdoskop budynków i miejsc pochodzących z różnych epok, tak samo, jak i ludzie, Śpiący, którzy zostali przypadkowo „wessani” do tego szalonego wymiaru. Pochodzą oni z różnych czasów, ale są wyprani całkowicie z osobowości – tak działa na nich miejsce, w którym czas albo nie istnieje, albo przestał mieć swój morderczy wpływ na cokolwiek i kogokolwiek. Sklepiarz będzie zatem archetypem sklepiarza, policjant archetypem policjanta, itd. Tych ludzi określa jedynie ich rola, poza nią nie istnieją. To jednak ta przyjemna część wycieczki, bo wystarczy, że skręcisz nie w ten zaułek co trzeba (a w miejscu,

którego topografia tworzy się na bieżąco, to dość proste) i otoczą cię Koszmary - prawdziwi mieszkańcy Metropolii. To istoty, które żywią się bólem, emocjami i... wspomnieniami chwil, różnych chwil, tych złych i dobrych, tych wesołych i smutnych, tych ważnych i nieistotnych. Wspomnienia i emocje to prawdziwa waluta Szalonego Miasta, uważaj jednak, bo raz utraczone przepadają na zawsze. To coś najcenniejszego, co posiadasz - bez nich jesteś niczym.

„Kiedy rozum śpi” daje nam kilka gotowych lokacji, które możemy wrzucić do Szalonego Miasta *ad hoc*. Baśniowy bazar to miejsce wyjęte żywcem z „Nigdziebądź”, w którym kwitnie handel emocjami i wspomnieniami, Dystrykt Dwudziesty Piąty to weberowski koszmar, miejsce zdehumanizowanej biurokracji zarządzanej przez Koszmary, Liceum ma posmak prawdziwej grozy uosobionej przez Mateczkę, odpowiednik Śmierci w świadomości mieszkańców miasta. To tutaj obiecujące uczennice zostają Damami Potworów, a te mniej rokujące na przyszłość... cóż, powiedzmy, że w tajemniczy sposób znikają. Mamy jeszcze Dżungle Dachów, która posiada drzwi prowadzące niemal wszędzie, Fort lotniczy, pełen zaginionych samolotów z różnych lat oraz Labirynty, podziemne autonomiczne królestwa Koszmarów z królestwem Króla Wosku na czele. Wszystkie lokacje są dość archetypiczne - to jedynie ślady, pomysły, które można samodzielnie rozwinąć, jednak na tyle bogate, że dają duże pole do popisu dla kreatywnego Mistrza Gry.

Kolejną ważną sprawą jest groza. „Kiedy rozum śpi” to horror, jednak zupełnie różny od tych, które mieliście okazję dotychczas poznać. Nie uświadczycie tutaj *gore*, bryzgających flaków i parujących jelit - uświadczycie natomiast sporo negatywnych emocji, które budują nastrój, a wszystko to okraszone nietypowymi antagonistami. Dlaczegoż nietypowymi? Policjanci z budzikami zamiast głowy, stworzeni z papierowych gazet Gazeciarze, odlane z wosku figurki... Na początku trudno się przestawić na coś tak abstrakcyjnego, wydaje się to wręcz śmieszne, jednak wraz z

kolejnymi sesjami zaczyna się robić coraz bardziej groteskowe, w ten drażniący i niepokojący sposób.

To, co w „Kiedy rozum śpi” jest najlepsze, to z pewnością tworzenie samych postaci graczy. To na nich opiera się bowiem cała rozgrywka - mają one przed sobą wyraźnie zarysowaną podróż, która ma swój określony początek i zmierza do określonego końca. Jeśli w momencie kreacji bohaterów zabraknie dobrych pomysłów, prawdziwej burzy mózgów, to sesje wypadną blado i nieciekawie, a wędrówki po Szalonym Mieście zostaną pozbawione sensu. Każdy protagonista musi mieć zatem swój koszmar, który utrzymuje go na jawie bez hektolitrowej kofeiny. Jest on zatem kluczem do świata dobrej zabawy. Postaci tworzymy odpowiadając na pięć pytań (najlepiej, jak najbardziej szczegółowo). Określają one wszystko, czym postać jest - dlaczego nie śpi, do czego dąży, co kryje jej psychikę, co zaś pokazuje światu itd. Odpowiedzi te pozwalają nam również na sensowne dobranie dla postaci Darów Znużenia i Szaleństwa, czyli pewnego rodzaju supermocy dostępnych bohaterom i powiązanych ściśle z ich życiem oraz tym, kim są. Swojego rodzaju *novum* może okazać się dla niektórych osób opisanie sceny początkowej, od której zaczyna się sesja i droga ich bohatera. Jest to doskonały pomysł aktywizujący graczy i pozwalający im na lepsze wczucie się w kogoś, kogo właśnie wykreowali. Nie oszukujmy się, „Kiedy rozum śpi” wymaga od graczy inicjatywy, PRAWDZIWEJ inicjatywy, ale wychodzi mu to zdecydowanie *in plus*, gdy tylko dochodzi do rozgrywki.

Pozostaje nam jeszcze mechanika, która w tym systemie jest dość prosta (konwencja zobowiązuje). Rzucamy samymi szóstkami, 1,2,3 to sukces, reszta porażka, liczba sukcesów to stopień, ten, kto ma wyższy, wygrywa konflikt. Jako, że używane przez nas kości dzielą się pomiędzy cztery współczynniki - Dyscyplinę, Znużenie, Szaleństwo i Ból (używany tylko przez antagonistów MG), to najwyższy wynik z każdej puli określa siłę danego aspektu. Pula z najwyższą siłą nazywana jest dominującą i powoduje pewne dodatkowe, zazwyczaj

nieprzyjemne, efekty (np. gdy dominuje Znużenie, pula Znużenia gracza wzrasta o jeden). Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze Monety, których są dwa rodzaje. Monety Rozpaczy wydaje MG, aby utrudnić graczom działania, Monety Nadziei wydają gracze, żeby sobie ułatwić. Proste, prawda? Prawdziwą nowością tego systemu jest jednak fakt, że w każdym konflikcie należy wybrać postać gracza, która ma największe kompetencje. Tylko ona wykonuje rzut za CAŁĄ grupę, a reszta może zaledwie wspomagać ją w działaniach. Dodatkowo same rzuty różnią się znacząco od tych znanych z innych gier fabularnych dostępnych na rynku – niejednokrotnie zaledwie jeden rzut określa wynik całego konfliktu. „Kiedy rozum śpi” skupia się mocno na narracji i interpretowaniu wyników, nie zaś na turlaniu kostkami po stole. Jak to z tego typu rozwiązaniami bywa, jednym przypadną do gustu, innych odrzuca. Mi przypadły.

pomysłów wydaje się być również trochę ograniczona, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby wasze Szalone Miasta rozrastały się w nieskończoność. Wszystko w rękach waszej pomysłowości.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręcznik jest czytelny, dobrze klejony i posiada kilka całkiem niezłych ilustracji. Ot, standard wydawniczy.

Miodność: System posiada świetny system tworzenia postaci, kilka klimatycznych lokacji, jest nastrojowy i „pomysłogenny”. Mechanika jest prosta i pozwala na szybkie rozstrzygnięcie całych scen. Minusem jest fakt, że „Kiedy rozum śpi” to system raczej na kilkanaście sesji – brakuje mu wielu mechanizmów znanych z „klasycznych” RPG.

Cena: Za taką cenę to prawdziwa okazja.

„Kiedy rozum śpi” to całkiem fajny systemik, z którego można wycisnąć multum zabawy na kilka sesji. Niestety, nie wystarczy on raczej na dłużej, bowiem nie posiada wielu mechanizmów znanych z klasycznych erpegów, chociażby pełnoprawnego rozwoju postaci (są, co prawda „Blizny doświadczenia”, ale stanowią one raczej protezę urozmaicającą przebieg rozrywki). Sama pula

Kiedy Rozum Śpi

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

100 / miękka

linia wydawnicza:

Kiedy Rozum Śpi



Wykonanie 7/10



Miodność: 8/10

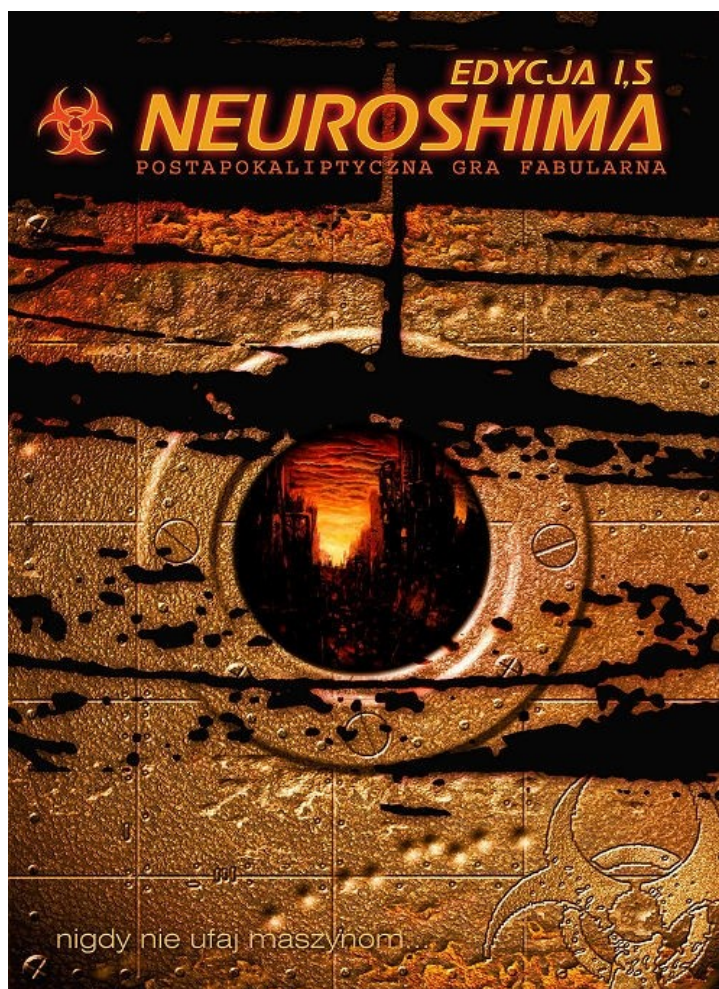


Cena: 9/10 32,00zł



Neuroshima (ed.1.5)

Nigdy nie ufaj maszynom



5 września 2020
A.D.

To było piekło.

Nagle plany miliardów ludzi przestały być aktualne. Ot tak, po prostu, w jednej chwili. Świat, który znaliśmy przestał istnieć. Spłonął w morzu ognia skrzesanym z nuklearnych iskier. Czego nie roztopiła ekstremalna temperatura, zostało zniszczone przez fale uderzeniowe. Potem pojawiły się związki chemiczne oraz zabójcze bakterie i podzieliły między siebie dzieło zniszczenia.

A ludzie?

Ludzie umierali. Ci, co mieli szczęście nawet nie poczuli kiedy. Ci, co mieli go trochę mniej konali w agonii nawet kilkadziesiąt dni. Wielu nie wytrzymało tego i odebrało sobie życie. Wielu zrobiło to później. A dokładniej po tym, jak w powietrzu pełnym zabójczych bakterii pojawiły się śmiertelnie trujące związki chemiczne. Śmierć przestała być humanitarna. Przestała być bohaterska. Nie było miejsca na bzdury opisywane w powieściach, spisane w Konwencjach Genewskich czy innych międzynarodowych dokumentach. One przestały być aktualne, przestały obowiązywać. Czy kiedykolwiek były ważne?

Ludzie przestali umierać.

Ludzie zaczęli zdychać. Z wypalonym układem oddechowym, nie kontrolując swoich procesów fizjologicznych, z roztopioną skórą i odłączającym od kości ciałem człowiek nie umiera. W takim stanie człowiek zdycha. Zdycha w męczarni, ubabrany własnymi odchodami, wnętrznościami i krwią. I chce, aby to zakończyło się, jak najszybciej.

Jednym słowem Armageddon. Cholerny nuklearny Koniec Świata.

Przetrwała garstka. Tylko po to, aby zakończyć żywot w innym czasie.

Neuroshima jest systemem osadzonym w rozbitym wojną nuklearną świecie. To nie zabawa, to nie

przelewki, to nie szkółka niedzielna. To prawdziwa katastrofa. Depresja. Kompletne załamanie. Neuroshima zaatakowała znieca i zebrała spore żniwo pośród polskich fanów gier fabularnych. Swój sukces zawdzięcza wielu elementom, a najważniejszy z nich to magia.

Ten system wprowadził na polski rynek magię. Nie potrafię inaczej nazwać tego zjawiska. Oczarował wielu ludzi i ich zaktywizował – powstawały portale poświęcone tej grze, a te już istniejące bardzo szybko zyskały odpowiednie działki. Ludzie zachwycili się Neuroshimą. To prawdziwy fenomen. Fenomen, którego sami Autorzy nie potrafili zrozumieć.

Podręcznik podstawowy z miejsca wzbudza zainteresowanie. To cegła formatu B5 licząca sobie 414 stron wypełnionych po brzegi treścią. Jedyny w swoim rodzaju podręcznik do gry fabularnej, kompletne *novum* na skalę światową. Każdy, kto tylko rzucił na niego okiem, musiał zajrzeć do środka – a kto zajrzał tonął. Bo cały podręcznik napisany jest w niesamowity sposób. To nie jest suchy język – to opowieść. Opowieść ludzi, którzy przetrwali zagładę i muszą sobie radzić w tym roztrzaskanym świecie. Żyją w nim, smucą się i bawią, ganiają i są ganiani, kupują i sprzedają. Po prostu żyją. Żyją, bo muszą i chcą, a umierają, bo ten świat bezpieczny nie jest. To czuć podczas czytania. To jeden z elementów magii.

13 stycznia 2029 A.D.

- Nadchodzą!!!

Na horyzoncie pojawiło się kilka słupów unoszącego się pyłu. Takie zjawisko wywoływane jest przez jadący pojazd lub konnego.

Albo przez maszyny.

Max, siedzący na wieży strażniczej, spojrzął na osadę. Widział, jak wszyscy mieszkańcy w popłochu wykonywali wcześniej ustalone czynności. Robili to wielokrotnie, przygotowywali się, ćwiczyli nieustannie. Przygotowywali się do dnia, w którym nadejdą maszyny.

I ten dzień właśnie nadszedł.

Emigrujący od kilkunastu dni ludzie z północy

opowiadali o przebudzonej apokaliptycznej Bestii. Większość uciekała dalej na południe. Mieli dosyć tych potworności, stracili nadzieję. Ale pozostała garstka takich, którzy chcieli walczyć. Nie poddali się strachowi i rezygnacji. Zostali, aby stawić czoła nadciągającej Bestii. Zwłaszcza po tym, co zobaczyli na północy.

Pierwsze maszyny, jakie ujrzeli nie były zwiadowcami. Nie były to też szybkie i lekkie maszyny bojowe pełniące rolę straży przedniej. Pierwszymi maszynami mającymi na horyzoncie były gigantyczne mobilne bazy, najcięższy sprzęt. Kilkanaście sztuk. Max poczuł się nagle bardzo zmęczony. Poczuli, że traci siły i ochotę do walki. Dobrze wiedział, że jest to miejsce, w którym zakończy się jego życie. Żałował, że nie uciekł, a teraz było już za późno.

Taka liczba gigantycznych maszyn oznaczała, że Bestia nawet nie bierze pod uwagę wariantu odwrotu.

Wartownik był zbyt mocno zafascynowany widokiem gigantów. Zbyt mocno pochłonęły go własne uczucia. Zbyt mocno, aby mógł zauważyć podchodzące do osady drobniutki, małe maszyny, wyposażone w ostrza różnego rodzaju, działające według tylko jednego schematu: znajdź i zniszcz.

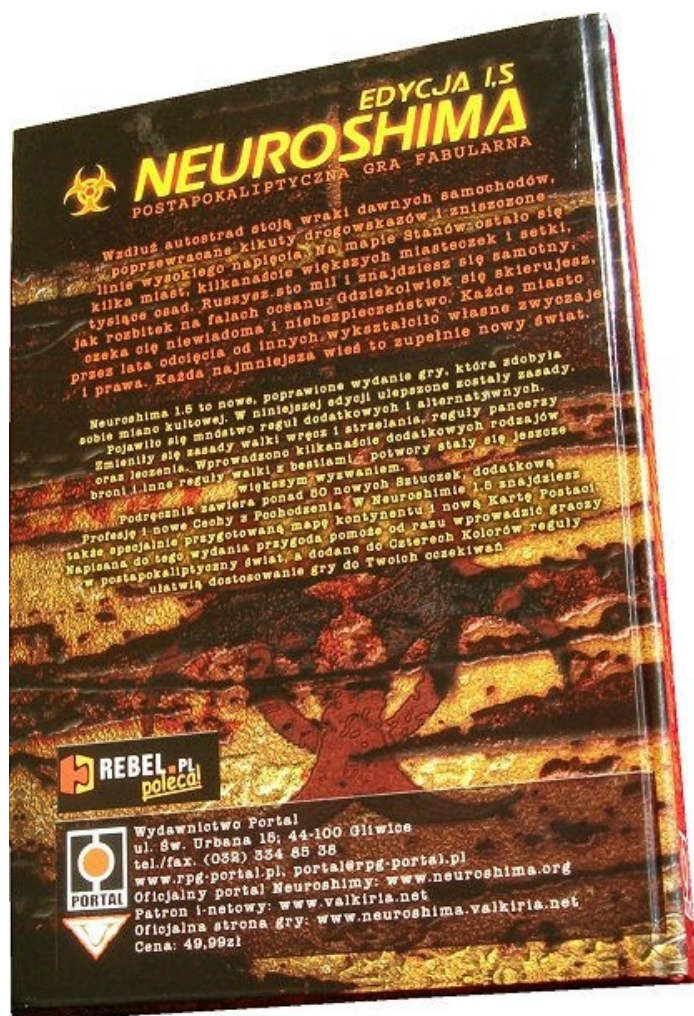
Max nie zauważył, jak jedno z tych urządzeń wspięło się na wieżę strażniczą. Nie poczuł nawet, jak to samo urządzenie poderżnęło mu gardło i ruszyło w kierunku następnego celu.

Właśnie rozpoczęła się rzeź.

W wyniku tajemniczego splotu wydarzeń, z ludzkiej cywilizacji narodził się Moloch. To sieć, konglomerat połączonych w jedno komputerów, fabryk, czajników, telewizorów, automatów do kawy i wszystkiego, co posiadało w sobie elektronikę. Nikt nie wie, czym dokładnie jest, ale to on zgotował ludziom ten los. Moloch dysponujący przemysłem, produkujący maszyny i chcący czegoś, mający swój plan, jest głównym wrogiem ludzkości – a przynajmniej jej resztek. Zajmuje tereny północno – zachodnich Stanów Zjednoczonych i stamtąd wysyła swoje produkty na wojnę z ludźmi. Ale jego „dzieci” są ułomne – to toporne konstrukcje, wyposażone w ostrza, pałki, haki, karabiny, wyrzutnie rakiet, a czasami miotacze gorącej kawy lub płomieni. Moloch eksperymentuje, a wyniki tych

eksperymentów wysyła na Front. To linia nieustającego konfliktu pomiędzy nim, a ludźmi.

Tak - ludzkość nadal się broni. Niewielu nas zostało, ale nie dajemy się. Bo nie mamy wyjścia. Przegramy tę wojnę, ale nie sprzedamy tanio swojej skóry. Nie pozwolimy, aby byle przerośnięty toster nam podskakiwał. Skopimy mu jego stalowy tyłek i odesłamy na daleką północ.



Na pewno tak myślą niezłomni ludzie z Nowego Jorku, twardzi o silnych charakterach. Ludzie, którzy nie poddali się słabościom, tylko zakasali rękawy i zabrali się za sprzątanie. Bo aby odbudować swój świat, trzeba najpierw posprzątać. Nowojorczyki wspierają Posterunek - wędrowne miasto, będące jednocześnie obozem eksperymentalno - militarnym. To oni pełnią rolę strażników na Froncie, to oni stekają się z techniką,

walczą z maszynami, porywają je, rozbebeszają i próbują poznać ich słabe strony. Posterunkowicze to żołnierze, twardzi, wyszkoleni i skazani na bezsensowną walkę z maszynami. Ale nie poddają się. Co innego cioty z Salt Lake City. Kiedy przychodzą ciężkie czasy, wielu ludziom odbija palma i kierują swe modły do jakichś „bogów”. Salt Lake City to ich mekka - każdy maniak religijny, każdy fanatyk czy inny świr udaje się właśnie tam. Tak - religijni maniacy, świry i masy żądające wsparcia bogów. Ich miejsce jest nad Jeziorem Słonym. Z kolei w Teksasie mają raj na ziemi. Ich trawka jest zielona, bydło utuczone, zboże wzrasta łanami, a dorodne córeczki spacerują sobie kręcąc bioderkami tu i ówdzie. Oni nie martwią się o Molocha - blaszak jest daleko na północ od nich. Nie przejmują się świrami - bo i po co? Żyją w pięknej okolicy, więc i choróbska im nie dokuczają. Siedzą spokojnie na gankach swoich domków, murzyni harują na ich polach, jak biały Pan Bóg przykazał - po prostu żyć nie umierać. Ale czasami ta sielanka jest brutalnie zakłócana - meksykańce z Południowej Hegemonii nie dają im spokoju. To najgorsi z najgorszych, wywodzący się z cel więziennych zakładów penitencjarnych umiejscowionych w okolicach Phoenix. Banditos chępiący kaktusówkę pędzoną na oleju silnikowym, „opiekujący się” okolicznymi wioskami i zadowoleni z siebie. Czasami nabierają ochoty na rozrywkę, więc odwiedzają teksańczyków. Czasami muszą się zbierać, bo Neodżungla z południa ostro się rozrasta. Hegemoniści są twardzi, źli i nie lubią, kiedy patrzy się na nich z góry. A tak potrafią tylko wypacykowani mafiozi z Las Vegas. Miasto hazardu, Klejnot Pustyni, siedziba mafii z prawdziwego zdarzenia. Kilka rodzin, legiony żołnierzy i cztery Kartele. Każdy kontroluje coś innego i żaden nie może obyć się bez reszty. Równowaga istnieje, nie tylko w przyrodzie. Las Vegas to miasto hazardu, narkotyków i Tornado. Przyciąga turystów, ale aby reklama była skuteczna Kartele dogadują się między sobą zamiast walczyć - bezpieczeństwo na ulicach to podstawa, aby miejsce mogło stanowić atrakcję turystyczną. Czasami są konflikty, czasami są wojny - ale Kartele nie znikają, a zabawa musi trwać. Jak w Detroit. Tylko, że w Detroit są maniacy adrenaliny. Jak chcesz ćpać,

Jedziesz do Vegas, jeżeli chcesz rozrywki – Detroit człowieku jest dla Ciebie. Stolica motoryzacji, wyścigi opancerzonych wozów, Liga, zakłady i dziesiątki wariantów wyścigów. W Detroit liczy się samochód i dobra załoga – bez tego nie zaistniejesz. Zawsze możesz spróbować w Miami, ale tam jest dżungla, a w dżungli dziesięciometrowe aligatory, komary wielkości psów, zdolne wyssać całą juchę za jednym razem i trujące żaby. Nie jest to Neodżungla – i dobrze, bo nikt by w Miami nie mieszkał, ale nie ludź się – to miejsce jest dla prawdziwych twardzieli, nie dla jakichś leszczy. Plus trzeba na siebie uważać, bo w Miami rządzi Trójca – najgorsi z pośród najgorszych, terrorem zdobyli władzę i terrorem jej pilnują. Za ostro? Możesz spróbować załapać się na garnuszek u jakiegoś barona w Federacji Appalachów. Tamtym trochę się we łbach pomieszało i wprowadzili feudalizm, z Królem, Arystokracją i Rycerstwem na czele. Co z tego, że używają karabinów, a chłopci to, po prostu niewolnicy pracujący w kopalniach – liczy się prestiż oraz status. Zawsze można tam spróbować. A jak Ci się znudzi, możesz udać się w rejony Missisipi. Wielka Rzeka czeka na takich, jak Ty. Ale wcześniej zaopatrzyć się w jakieś ubranko ochronne, bo jej wyziewy zabijają na dzień dobry. Warto też mieć pod ręką dużą spluwę. Wiesz, mutanty lubią taka okolicę, a do łatwych celów nie należą, więc lepiej nie ryzykować i walić do nich z armaty. Byle kto w pobliżu Missisipi nie przetrwa, mówię Ci – to tereny łowieckie wielu Łowców Mutantów, a oni leszczami nie są. A jak Ci się nie uda w którymś z tych miejsc, to jest jeszcze wiele innych, mniejszych, mniej lub bardziej znaczących. Zawsze możesz zaszyć się gdzieś pośród ruin, ale i tak trzeba na siebie uważać. Bo nawet jak unikniesz ludzi, to możesz spotkać paskudne żyjątka, które wyewoluowały w wyniku radiacji, chemii i biologii rozpylonej przez Molocha.

Tak, ten świat do przyjemnych miejsc nie należy. Z drugiej strony jest ciekawie.

30 kwietnia 2036 A.D.

Kapitan Kasparov był doświadczonym żołnierzem. Trzymał formę pomimo podeszłego wieku. Musiał. Po Apokalipsie był potrzebny, jak cholera. Potrzebni byli

twardzi ludzie potrafiący sobie z tym poradzić. Potrzebni byli tacy, jak on.

Stary żołnierz dokładnie zapamiętał sobie Dzień Zagłady – 5 września 2020 roku. Jeszcze jako początkujący sierżant, sprawujący opiekę nad bandą świeżo upieczonych kadetów, został wysłany ze standardową misją. Mieli udać się do tajnej bazy położonej w Dolinie Śmierci, odebrać ładunek i dostarczyć go do Pentagonu.

Ale tam na górze coś poszło nie tak i Kasparov nie mógł opuścić kompleksu. Jak tylko rozpętało się piekło, odcięto powierzchnię od podziemnych poziomów. Baza posiadała własne systemy wentylacyjne, wyposażone w najnowocześniejsze filtry, systemy uzdatniania wody oraz trzy niezależne źródła zasilania. Magazyny były pełne. Całość została tak zbudowana, że w razie czego mogła służyć za schron dla 5000 osób pracujących na terenie bazy. W razie czego. Kasparov błogostawił konstruktora tego kompleksu za wyjątkową wśród wojskowych przewidywalność.

Powierzchnia odcięta. Cóż było robić? Magazyny pełne surowców, więc aby nie siedzieć beczynnym, każdy zaczął robić swoje. I tak naukowcy kontynuowali swoje badania, a wojskowi prowadzili szkolenia. W międzyczasie ludzie podobierali się w pary i pojawiły się dzieci. Cały personel powoli przekształcał się w społeczeństwo. Ustanowiono prawa i utworzono Radę. W powstałej strukturze każdy miał swoje miejsce i pełnił swoją rolę. Kasparov nie był wyjątkiem.

Piętnaście lat po ataku Rada doszła do wniosku, że potrzebny jest zwiad. Padło na, wtedy już podporucznika, Kasparova i jego ludzi. Zebrali dostępne pancerze wspomagane, broń oraz inny ekwipunek, i ruszyli na powierzchnię. To, co tam ujrzeli było przerażające.

Spędzili tam dwa miesiące. Po tym czasie wróciła połowa. Rada zapoznała się z raportem i po ponad tygodniowej naradzie zapadła decyzja: opuszczamy bazę. Zebrano wszystkie pojazdy i załadowano na nie sprzęt oraz zapasy, zapieczętowano i ukryto wejście, a konwój wyruszył na północ.

Na wojnę.

Teraz kapitan Kasparov tkwił ze swymi ludźmi w pobliżu terenów Molocha. Pamiętał, jak powstała ta nazwa. Któryś z jego chłopców, chyba Cal, na pierwszym zwiadzie zobaczywszy Bestię, powiedział: „O cholera, ale moloch!”. I tak zostało.

Czaili się na maszynkę. Dostali rozkaz pojmania jednej z nowych zabawek Stalowego Śmierdziela z Północy. Kiedyś było łatwiej, kiedyś mnóstwo złomu zostawało na polu bitwy. Teraz maszyny stały się ostrożniejsze, a ich działania były jakby bardziej przemyślane. Widać było, że Moloch cały czas się uczy. I nie marnuje doświadczenia zdobytego na błędach. Nie to, co ludzie.

Czujniki odezwały się w jednej chwili. Coś się zbliżało. Kapitan gestem nakazał ciszę. Wyregulował wizjer i powoli obserwował teren. W tym samym czasie jego chłopcy przygotowywali sieć energetyczną.

Kasparov dostrzegł cel. Kroczący robot, wyposażony w kilka ostrzy, poruszający się w charakterystyczny, urywany sposób.

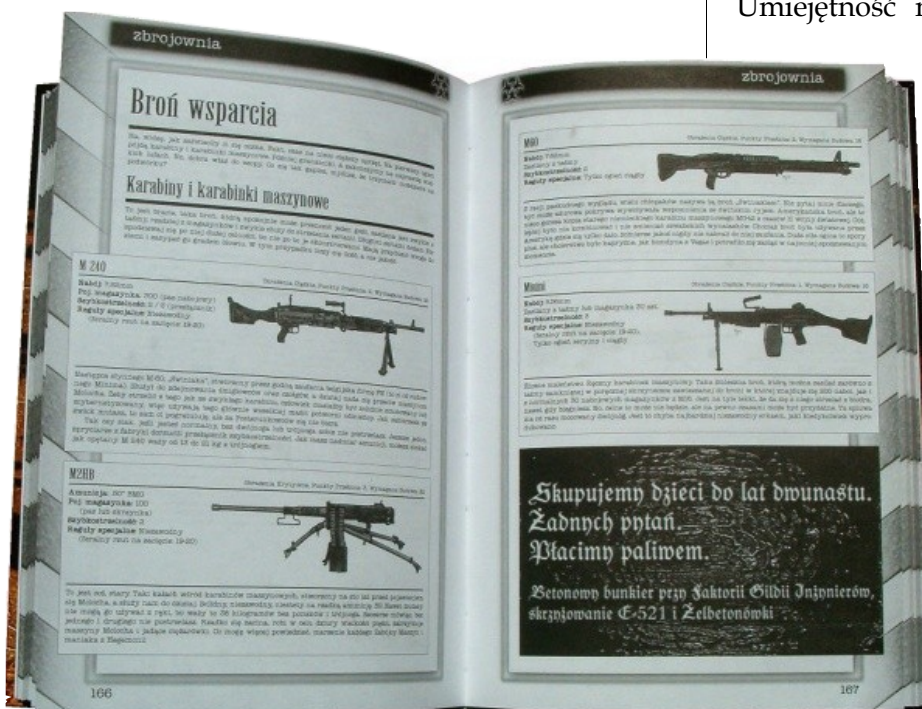
Kapitan uśmiechnął się pod przyłbicą pancernza. Naukowcy powinni być zadowoleni.

Będziesz musiał zdać Bardzo trudny test Budowy. Twoja Budowa wynosi 14 - cherlakiem nie jesteś. Z drugiej strony z bykiem na klaty też szans nie masz. Nieważne - Bardzo trudny test opatrzony jest modyfikatorem -8. Oznacza to, że od Budowy należy właśnie tyle odjąć i po takim zabiegu zostaje Ci 6. I teraz słuchaj - bierzesz w łapy trzy kostuchy dwudziestościenne i ciskasz nimi z zapalą. Jeżeli, na co najmniej dwóch z nich wypadnie 6 lub mniej - udało Ci się. Jak sam widzisz - te drzwi są naprawdę solidne. No OK pytasz, ale od czego mam umiejętności? Może wystarczy otworzyć zamek w tych drzwiach? Jasna sprawa, że można próbować - to zaledwie Trudny test Otwierania zamków. Ta umiejętność oparta jest na Sprycie (każda umiejętność przypisana jest do jednej z Cech), którego Ty masz 17 - zdolniacha z Ciebie, nie ma co. Umiejętność masz na 4 - sporo. Trudny test to

modyfikator -5, więc próg trudności wynosi 12. Dużo. Gdybyś miał pecha i nie zebrałbyś dwóch sukcesów, a tylko jeden, to zawsze możesz użyć umiejętności, aby obniżyć wynik o liczbę równą jej poziomowi (w tym przypadku 4). Więc jeżeli wyrzuciłbyś na kostuchach 19, 16 i 5 to z 16 mógłbyś zdjąć 4 oczka i tym samym uzyskać wymagane dwa sukcesy. Bravo! Otworzyłeś drzwi do magazynu, w którym, na Twoje nieszczęście, banda Croats urządziła sobie legowisko. Krótko mówiąc, masz przechlapane. Na szczęście dysponujesz Sztuczka „Spieprzaj dziadu!”, więc szybko bierzesz nogi za pas i uciekasz poza zasięg ich szponów. Tak... Gdyby nie Sztuczka - mały myk

mechaniki, pozwalający robić pewne specyficzne rzeczy - byłoby po Tobie.

Fajnie to wygląda, nie? I powiem Ci więcej - działa. A do tego wszystkiego, masz po kolei i w przejrzystych ramkach wyluszczone tak, że nawet najciężej kapujący od razu to pojmie.



Mechanika Neuroshimy jest niecodzienna - jak wszystko w tym systemie. Zasadniczo każda postać opisana jest pięcioma współczynnikami o wartościach od 1 do 20 oraz pakietami umiejętności. Cały myk polega na tym, że poziom trudności zależy od tego, jak dobry jesteś. Chcesz przykładu? Proszę bardzo - podczas grzebania pośród ruin hipermarketu natrafiasz na zablokowane drzwi do magazynu. Drzwi są solidne i aby je wywarzyć

3 sierpnia 2042 A.D.

- Mówię Wam, do póki to się nie zaczęło, było całkiem znośnie. Ot, zwykła wojenka, świst kul w powietrzu, umierający ludzie, eksplodujące maszyny. Dodatkowo chemikalia rozpylane na maksa i rozlewane gdzie się da. Po prostu zwykła jatka na całego. W historii świata nie działo się nic gorszego niż to. Poza niewielką różnicą w naturze przeciwnika. Wcześniej to ludzie strzelali do ludzi, ludzie truli ludzi i ludzie mordowali ludzi. Teraz pałeczkę przejęły maszyny, trochę twardsze od ludzi, ale nadal możliwe do zatrzymania. To dało się wytrzymać.

To, co nastąpiło nieco później zszokowało wszystkich. Maszyny przestały zabijać ludzi, przestały truć i szlachtować.

Owszem, sporadycznie zdarzały się takie rzeczy, ale tylko sporadycznie.

Maszyny zaczęły porywać ludzi. Jak wytrzymać coś takiego?

Walisz do takiego dziwnego pojazdu, walisz ze

wszystkiego, co masz pod ręką, a to po prostu się do Ciebie zbliża, nie zwracając uwagi na kule, granaty czy nawet rakiety.

Takie coś podjeżdża do Ciebie, chwyta Cię swymi mechanicznymi ramionami i pakuje do takiego dziwnego pojemnika zainstalowanego na tyłach. A

potem rusza w kierunku następnego człeka. Jak jakaś koszmarna żniwiarka na polu uprawnym. Nie mieliśmy pojęcia, jaki los czeka porwanych, ale nikt nie chciał być na ich miejscu. Większość uciekała, jak ktoś został ranny, to sam odbierał sobie życie, albo prosił o to kumpli. Tylko, że śmierć nie powstrzymywała maszyn. Pojawiły się inne, zbierające

trupy i fragmenty rozerwanych ciał. Jak to po raz pierwszy zobaczyliśmy, nie wiedzieliśmy, co ze sobą zrobić. W takich chwilach człowiekowi po prostu odechciewa się wszystkiego, nagle traci siły i ogarnia go totalna deprecha. Nikt nie chciał walczyć, tylko szaleńcy szli w bój, reszta za bardzo się bała.

Już po kilkunastu dniach okazało się, że maszyny znały nasze plany, wiedziały jak funkcjonujemy, gdzie chcemy uderzyć, a czego unikamy. Dokładnie. Wiedziały gdzie i kiedy chcemy uderzyć i czekały tam na nas świetnie przygotowane. Z dużych oddziałów zostały niedobitki. Kilka osób opowiadało mi o takich pułapkach. Maszyny nie robiły rzezi. One znowu porywały ludzi. Zachowywały się, jak rolnicy zbierający na polu dorodne plony.

Myśleliśmy, że już gorzej być nie może. Myśleliśmy, że już widzieliśmy wszystko, co można zobaczyć.

Wydawało się nam, że Moloch już niczym nie potrafi nas zaskoczyć.

Ale najgorsze miało dopiero nadejść.

Po kilku tygodniach od pierwszych porwań na polu bitwy pojawiły się nowe modele. Przeróżające. Nic gorszego do tej pory nie spotkałem i chyba już nie spotkam.

Wyobraź sobie kawałek człowieka podłączonego do wielkiej bojowej maszyny. Wyobraź sobie ludzki korpus wyposażony we wzmacnione ramiona, pozbawiony głowy, dołączony do podwozia na gąsienicach, który rusza przed siebie i wszystko, co dostanie w łapy rozrywa. Możesz strzelać do tego ile się



da, a to i tak nadal się rusza. Widziałem na własne oczy, jak rozerwana rakieta taka maszynka, długo po zakończeniu bitwy, nadal próbowała pochwycić cokolwiek, pętała po ziemi i starała się dostać kogokolwiek w swe łapy. Wyobraź sobie podobny układ tylko na pajęczych nogach, potrafiący wspiąć się na czołg czy wóz opancerzony, wyrwać właz i wrzucić granat do środka. Wyobraź sobie ludzki tułów wpakowany w mechanicznego potwora, krążący po polu bitwy i eliminujący przeciwnika, mózg zamknięty we wnętrzu potężnej mobilnej bazy czy też małe maszyny wyposażone w ludzkie organy i kończyny.

To był koszmar. Tego już nie wytrzymałem. Uciekłem, ale nadal śnią mi się kosmary.

Polejcie mi jeszcze trochę tej gorzałki. Chciałbym się w końcu dobrze wyspać. Tak dawno dobrze nie spałem.

Tak dawno...

Nie zawsze musi być ponuro. Autorzy oddali do dyspozycji graczy i MG Kolory. To ciekawa nakładka na system, pozwalająca na zmianę konwencji. Każda z barw sprawia, że na sesjach koncentrujecie się na innych aspektach świata. Kiedy macie ochotę na twarde realizm, patrzycie przez pryzmat Stali. To twarde reguły, zasady bez pardonu, a nad mięczakami nikt się nie lituje. Albo jesteście mocny i żyjecz, albo jesteście ciotą i zdychasz. Czasami można trafić w rejony slumsów, gdzie panuje Rdza. To rozkład, depresja, dekadencja i rezygnacja. Bierność. Zamiast brać się do walki i pracy, zamiast odbudowywać zniszczony świat, wciągasz działkę i odpływasz w piękną, utraconą przeszłość. Rezygnujesz, bo po co walczyć skoro i tak jesteśmy skazani na zagładę? Chociaż powiem Ci, że można trafić gorzej. Rteć jest trująca i zabija po cichu –



Neuroshima to z pewnością system przełomowy dla polskiego rynku, bardzo klimatyczny i napakowany po brzegi miodem, ale niestety posiada kilka sporych wad. Mechanika nie jest tak świetna, jak to opisuje De99ial, jest w niej wiele elementów, które zgrzytają jak stare drzwi. Procenty, wyliczenia, niejasne zasady testów przeciwstawnych, dziwne, często nieprzydatne, sztuczki i kilka mniejszych błędów. Przez pierwsze kilka sesji, nie czarujmy się, rozgrywanie konfliktów wygląda jak wyścigi żółwi. Później na szczęście jest znacznie lepiej. To, co mnie również drażni, to system barteru, brakuje mi *falloutowych* kapsli, które byłyby w NS bardzo fajnym pomysłem. Ale barter to nie wina systemu *de facto*, ale samego barteru, który nigdy przejrzysty nie jest. Zostaliście ostrzeżeni. Dodam jeszcze tylko, że NS wciąga i podane wyżej wady zazwyczaj schodzą na odległy, drugi plan.

tak samo, jak żyjące w ciemnościach istoty. Jak gnieźdzące się w podziemiach i ruinach mutanty, potwory i Bóg raczy wiedzieć, co jeszcze. To strach, który stoi zawsze za Tobą i intensywnie Ci się przygląda. Szczerzy kły pełne ostrych zębów tuż za Twoimi plecami, a ciarki wywoływane są przez jego oddech na Twoim karku. Odwracasz się gwałtownie – a jego tam nie ma.... Myliłeś się, nadal tam jest, na granicy pola widzenia... Taka jest Rteć. A jak już masz dosyć takich zabaw, można wyciągnąć duże zabawki, założyć chromowane pancerze wspomagane i iść robić rozpierduchę w wielkim stylu. Chrom to szpan, zabawa i impreza. To walenie wina pośród parujących resztek Twoich wrogów, to łapanie kul na klatę i połykanie rozpalonego napalmu. Chrom jest lśniący i efekciarski.

7 stycznia 2050 A.D.

Nie da się napisać wszystkiego o Neuroshimie. Nie da się, ponieważ ten system jest tak naszpikowany pomysłami, że aby je zaprezentować potrzeba minimum połowy stron podręcznika. Nie jest to system doskonały, ma swoje wady. Mogłoby zawierać fajniejsze grafiki, mogłoby nie być tak chaotycznie poskładany, mogłoby być bardziej konkretny. Ale gdyby taki był, to nie byłaby to Neuroshima, bo najpiękniejsze w tym systemie jest właśnie to, że pozostawia bardzo dużą swobodę. Podręcznik podstawowy naszpikowany jest pomysłami, napchany wskazówkami i radami – a, co się z nimi robi, zależy od Graczy i MG. A kiedy już skończą się Wam pomysły, poszukajcie w Sieci – pełno tam materiałów, darmowych dodatków w pdfach i innego mięcha do wykorzystania.

Dodam jeszcze, że do podstawki dołączona jest

Rebel Times

mapka z aktualnym rozkładem sił oraz do wersji w twardej okładce (a według informacji na stronie Wydawcy, także i do tej w miękkiej) dokładana jest płyta CD z materiałami dodatkowymi (m.in. Fragmenty 14 dodatków, artykuły z Gwiezdnego Pirata czy 6 pełnych darmowych dodatków w formacie pdf).

Neuroshima to system wyjątkowy i bardzo specyficzny. Niesamowicie grywalny i dynamicznie się rozwijający. Do tej pory ukazało się 15 dodatków i będą kolejne. Wydawnictwo Portal nie zwalnia i równolegle pracuje nad kilkoma projektami, co oznacza, że gra bez przerwy żyje i ma aktywną linię wydawniczą, co na obecnym rynku powszechne nie jest. Szczerze – warto posiadać ten podręcznik na półce, chociażby dla samej satysfakcji czytania go od czasu do czasu. Bo naprawdę warto.



Komentarz do oceny

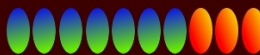
Wykonanie: Więcej niż poprawne. Tekst wyraźny, podręcznik solidnie zszyty (lub sklejony w przypadku miękkiej okładki). Papier, na którym go wydrukowano jest grubszy niż zwyczajny, nie żółknie i jest w miarę odporny na czynniki zewnętrzne (jak na papier). Wydruk przejrzysty. Na upartego można przyczepić się do niektórych grafik – są jakby nie na miejscu, ale to naprawdę czepialstwo na siłę.

Miodność: Po prostu bajka. Świat jest tak naszpikowany pomysłami, że w pierwszej chwili nie wiadomo, za co się brać. Sama podstawka wystarczy na bardzo wiele sesji, nawet dla MG bez pomysłów – wystarczy uważnie czytać tekst.

Cena: Trzeba cokolwiek mówić? Ponad 400 stron za 50 zł. Nawet ksxero nie jest takie tanie. A do tego mapka, karta i płytka CD. Brak koloru? Akurat tutaj to zaleta.

Neuroshima (edycja 1,5)

opis świata - mechanika

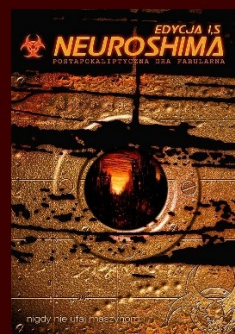


ilość stron / oprawa:

414 / twarda

linia wydawnicza:

Neuroshima



Wykonanie 7/10



Miodność: 9/10



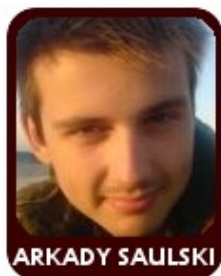
Cena: 10/10

59,00zł



Monastyr

Piekło i szpada



„Świat ogarnięty jest wojną. Zarówno tu, w państwach leżących na ziemiach Dominium, jak i w dalekim Valdorze pełnym pogańskich księstw i królestw władcy toczą nieustanne zmagania. Walczą o każdą piędź ziemi, o każdy trakt, pole, o każdy metr wybrzeża. Nie ma zimy, by w którejś części świata nie umierali ludzie, nie ma wiosny, by któryś z władców nie zbierał wojsk do kolejnego starcia, podobnie jest latem, jesienią... Przez cały rok niesie się huk armat, tętent kawalerii, zgiełk bitwy.

I krakanie wron, późnym wieczorem...”

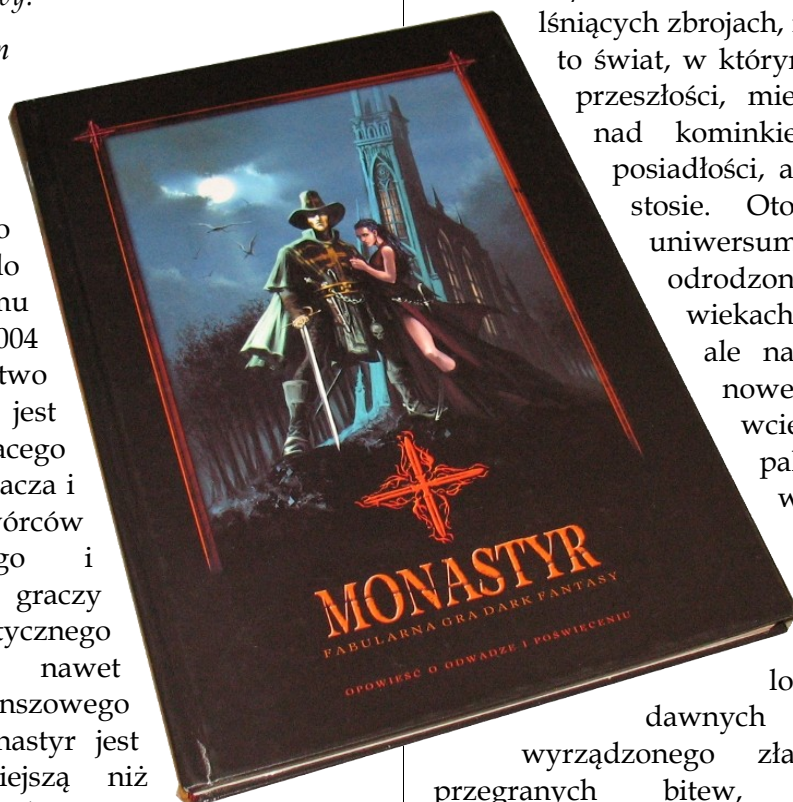
Takie oto niewesołe słowa powitają nas po otwarciu podręcznika do Monastyru – systemu RPG wydanego w 2004 roku przez Wydawnictwo Portal. Monastyr jest dziełem Ignacego Trzewiczka, Michała Oracza i Marcina Blachy, twórców Neuroshimy, znanego i cenionego przez graczy systemu postapokaliptycznego (który doczekał się nawet strategicznego, planszowego spin-offu). Jednak Monastyr jest grą o wiele trudniejszą niż Neuroshima – świat przedstawiony na kartach podręcznika jest o wiele bardziej dojrzały od Tarantinowskiej w duchu NS. To opowieść płaszczą i szpada, której bliżej do ciężaru i powagi książek Arturo Pereza – Reverte, czy Feliksa W. Kresa (z

którego twórczości, swoją drogą, twórcy czerpali pełnymi garściami), niż zawiadackich historii Aleksandra Dumas.

Monastyr wprowadzi graczy w świat intryg, spisku, wojny, miłości, poświęcenia i wiary. Jest to system bardziej oparty na solidnym odgrywaniu bohatera, wczuwaniu się w jego psychologię, niż naliczaniu na karcie postaci liczby zaszlachtowanych goblinów.

Tworzenie postaci

Mimo, iż na okładce przeczytamy, że Monastyr jest grą „dark fantasy”, sędzę, że to co opisali Trzewiczek, Oracz i Blacha daleko wykracza poza ramy tego gatunku. Oto mamy świat fantasy w realiach mocno przypominający Europę przełomu XVI/XVII wieku. Nie jest to świat rycerzy w lśniących zbrojach, magii i miecza, o nie! Jest to świat, w którym Ci rycerze są reliktem przeszłości, miecze wiszą co najwyżej nad kominkiem w starej rodowej posiadłości, a za magię płonie się na stosie. Oto bowiem Dominium, uniwersum Monastyru, staje odrodzone po mrocznych wiekach, upadły dawne imperia, ale na ich gruzach powstają nowe. W Monastyrze gracze wcielają się nie w paladynów, magów czy wojowników, lecz w zmęczonych życiem, przegranych kawalerów (*chevaliers*), którzy otrzymują od losu szansę odkupienia dawnych win, naprawienia wyrządzonego zła. Są to oficerowie przegranych bitew, żołnierze dawnych, niepotrzebnych wojen, zdradzeni dyplomaci, zapomniani artyści, szpiegdy, którzy stanęli po niewłaściwej stronie, księża, którzy zatracili wiarę czy inkwizytorzy, których żagiew tej wiary osłepiła.



Ale ci ludzie mają szansę na odkupienie – zmażą dawne winy, staną z obnażonymi rapierami naprzeciw zła, albo... zginą zapomniani.

Monastyr jest systemem szalenie trudnym do rozgrywania i prowadzenia, już chociażby ze względu na to kim są właśnie postacie graczy. W typowym systemie RPG gracze posiadają na początku słabych bohaterów, którzy ewoluują z czasem, nabierają siłę, zdobywają rozmaite cechy i umiejętności, słowem – przechodzą drogę „od zera do bohatera”. Tymczasem w Monastyrze etap chwały i potęgi postacie graczy mają już dawno za sobą, ba – niejednokrotnie to ta sława i potęga, a co za nimi idzie – pycha – doprowadziły do ich upadku. Teraz żyją zapomniani w swoich majątkach (nierzadko – bardzo dużych!) i to nie pieniądze czy szansa na chwałę ma ich przekonać do powrotu na szlak, lecz pewne ulotne poczucie moralnego odkupienia. Doprawdy – nie każdy gracz i MG będą w stanie wczuć się w ten rodzaj postaci i sytuacji. I stąd pierwsza uwaga – Monastyr ewidentnie nie jest systemem dla każdego. Wielu graczy

przyzwyczajonych do tłuczenia orków na tysiące, podliczania punktów doświadczenia za zabite smoki i inne paskudztwa będzie miało ogromne trudności (jeśli w ogóle zdecydują się na grę!) z wczuciem się w specyficzną atmosferę tegoż systemu. Monastyr polecałbym raczej grającym w systemy pokrewne Światu Mroku, niż D&D czy Warhammera.

Co do samego kreowania postaci system jest prawie w stu procentach oparty na rozwiązaniu Neuroshimowym – to jest: wybieramy dla bohatera pochodzenie (dziesięć państw), a następnie profesję (9 profesji: żołnierz, oficer, zwiadowca, ksiądz, mnich, inkwizytor, artysta, emisariusz i szpieg). O ile dobrze pamiętam w NS profesji było dwadzieścia sześć (a w każdym niemal dodatku dochodziły kolejne) – dlaczego w Monastyrze tak ich niewiele? Wytlumaczenie jest proste. Tworząc postać w obrębie jednej profesji jesteśmy w stanie stworzyć mnóstwo wariantów – przykładowy żołnierz może być kwatermistrzem, artylerzystą, albo rajtarem – wszystko zależy od tego w jaki sposób rozdysponujemy dostępne dla nas punkty

Między Niebem a Piekłem



EJDŹEJ

Traf chciał, że do jednego numeru REBEL Timesa trafiły dwie sztandarowe produkcje polskiego rynku RPG. Mówię tutaj oczywiście o *Neuroshimie* i *Monastyrze*. Bez bicia przyznaję, że nie przepadam za pierwszym z tytułów, natomiast drugiego jestem ogromnym fanem. Z punktu widzenia miłośnika moja ocena obu produktów mogłaby być wypaczona, z punktu widzenia krytyka zauważam jednak dzielącą oba tytuły przepaść. Swego czasu chodziły wieści jakoby to Monastyr, a nie Neuroshima, był wypieszczonym dzieckiem Portalu. Patrząc jednak na obie linie wydawnicze i liczbę fanów obu pozycji trudno w to uwierzyć. Pomijając światy i settingi oba systemy mają ze sobą wiele wspólnego – sposób tworzenia postaci czy też podstawową mechanikę opartą na 3k20. A mimo wszystko to, co doskonale współgra ze sobą w NS, w Monastyrze z jakiegoś powodu zupełnie nie zdaje egzaminu. Walka w Monastyrze jest toporna. Cóż nam po niezwykle realizmie, skoro prosty, pozbawiony dynamizmu pojedynek zajmuje 1/5 sesji, angażując przy tym zaledwie jednego bądź dwóch graczy. Walki grupowej natomiast niemalże nie idzie objąć umysłem. "Zamiast walki ucieczka" sugeruje Ignacy Trzewiczek w tekście. Tylko teraz zadajmy sobie pytanie – czy zgorzkniali desperados, którymi są postacie w Monastyrze, naprawdę będą uciekać przez całe życie, skoro część z nich uznaje, że uciekli już o jeden raz zbyt wiele? I cóż z niezwykle spójnym światem, gdzie jedynym miejscem walki jest front agaryjski – wąski przesmyk pomiędzy dwoma kontynentami... otoczonymi morzem, z którego deviria bez większych problemów mogliby zaatakować niezwykle newralgiczny punkt Dominium, jakim jest Półwysep Pazura, zaledwie kilkaset kilometrów na północny wschód od frontu. Albo też – dlaczego weterani, bohaterowie bitew z dawnych dni są niemal równie słabi, co nieopierzeni młodzicy? Nielogiczności można by mnożyć. Uwielbiam Monastyr całym sercem. Już od kilku lat nie jestem zapalonym graczem RPG, ale jeśli chodzi o linię wydawniczą tego systemu, to nie przepuszczę żadnemu dodatkowi, ani suplementowi. Bardzo boleję więc nad faktem, że tak świetnemu pomysłowi nie poświęcono więcej uwagi i przemyśleń. Między innymi przez to Monastyr stał się tak niszowym systemem, na który patrząc większość graczy mówi: Nie porwał mnie; Nie czuję tego. Monastyr bowiem jest jak piękna książka – świetnie się ją czyta, po czym z przyjemnością odkłada na półkę, by wrócić doń za jakiś czas.

umiejętności. A jeżeli dodamy do tego dziesięć pochodzeń, to liczba kombinacji może nie sięgnie nieskończoności, ale na pewno będzie ich bardzo dużo. I tutaj rodzi się moje pytanie – po co twórcy dodali nowe profesje w Podręczniku Gracza, skoro można utworzyć takie same postacie mając do dyspozycji to co dano nam w podręczniku podstawowym? Niech to pytanie pozostanie, przynajmniej w tej recenzji, bez odpowiedzi.

Nie sposób nie wspomnieć w tym momencie o jednym z najciekawszych aspektów tworzenia postaci, to jest o nauce fechtunku. W Monastyrze walczyliśmy potomkiem miecza – rapierem, przez wielu uważanym za najbardziej śmiertelnością broń białą w dziejach. I walka tym orężem jest

potraktowana z rzadko spotykaną w podręcznikach RPG wrażliwością i pietyzmem. Oto otrzymujemy do wyboru dziesięć szkół szermierczych (po jednej dla każdego kraju Pochodzenia), każda posiada indywidualny styl, model manewrów, kroków, *et cetera*, naturalnie później odzwierciedlonych w regułach. Na dodatek mamy kilkadziesiąt biegłości, to jest manewrów jakich możemy się nauczyć – słowem, jeden z najbogatszych systemów walki jaki w życiu widziałem. Nie mogło być jednak inaczej skoro w jego tworzeniu brali udział Szczepan Twardoch i Nurglitch – powszechnie znani i szanowani w świecie XVI wiecznych grup rekonstrukcji historycznej. To swoista gwarancja jakości i wiarygodności. A na argument, iż walcząc według reguł ciężko jest zabić wilka, odpowiadam:



Premiera Monastyru miała miejsce w okresie, gdy druga edycja Warhammera funkcjonowała wyłącznie w sferze marzeń fanów. W naszym kraju było wielu miłośników pierwszej edycji WFRP, skazanych wyłącznie na fanowskie publikacje, bowiem ani w kraju, ani za granicą z linią wydawniczą Warhammera od dłuższego czasu praktycznie nic się nie działo. Monastyr mógł więc zaistnieć na rynku jako ciekawa alternatywa dla licznych w naszym kraju sympatyków mrocznego fantasy. Przedpremierowe zapowiedzi wzbudzały ogromne zainteresowanie rodzimych erpegowców – Monastyr bezapelacyjnie wygrał rywalizację z wydaną w tym czasie polską edycją 7th Sea (dzisiaj żałuję, że nie było dane temu systemowi rozwinąć skrzydeł w naszym kraju).

Czy pojawienie się drugiej edycji Warhammera było przyczyną tego, że Monastyr do dziś pozostaje systemem niszowym? Na pewno nie, chociaż bez Warhammera pewnie byłoby Monastyrowi łatwiej. Uczciwie trzeba jednak stwierdzić, że Monastyr od początku nie miał szansy na zyskanie popularności siostrzanego produktu Portalu - Neuroshimy. Monastyr to system adresowany do wąskiego grona, mało elastyczny, na każdej stronie podręcznika forsujący jedyny słuszny styl prowadzenia sesji. Nie ma tu miejsca na zabawy konwencją, ani szans na wpasowanie się w zróżnicowane oczekiwania. Ma być mrocznie i ponuro, przegrani życiowo bohaterowie, ognie inkwizycji i krwawy front wojny. Okazuje się jednak, że sytuacja na froncie wcale nie wygląda tak beznadziejnie, wręcz powiewa optymizmem! Valdor robi krok w tył, w większości rejonów Dominium nie czujemy raczej, że wróg czai się u bram, a wojna zbiera potworne żniwo.

Ciekawie prezentuje się koncepcja bohatera w podeszłym wieku, który splamił swój honor, nie wykorzystał życiowej szansy, przegrał to, co było dla niego najważniejsze. Jeżeli jednak tron kampanii ma stanowić cała grupa takich ofiar losu, to pomysł staje się przerysowany, a system dość krótkodystansowy. Bo ileż tak można? Zastanawia też ujęta w podręczniku (nawet opisana specjalnymi zasadami) możliwość odwrócenia losu bohatera: odkupienie winy, odzyskanie honoru, oczyszczenie sumienia. Świetnie, tylko że oczyszczony bohater, którego to spotka, kompletnie przestaje pasować do tej mrocznej na siłę bajki. Tak więc gdy do tego dojdzie, pozostaje chyba tylko w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku palnąć sobie w łeb. Zastanawia też tyle uwagi poświęconej zasadom szermierki w systemie, w którym, z założenia, nie jest to sposób na rozwiązywanie problemów.

Paradoksalnie, muszę uczciwie stwierdzić, że niewiele jest podręczników rpg, które czytało mi się z podobną przyjemnością. Monastyr napisany jest znakomicie (subiektywna opinia, mam świadomość że nie wszystkim pasuje taki styl). Zgrzyt polega na tym, że lepiej się go czyta niż używa. Miejscami mamy porażający wręcz przerost formy nad treścią: niekiedy trzeba się przebić przez kilka akapitów klimatycznego tekstu, by znaleźć jedną, prostą zasadę mechaniki. Podsumowując: warto przeczytać, warto mieć, warto korzystać z zawartych w podręczniku pomysłów i haków fabularnych. Jednak na długodystansową kampanię w jakiegokolwiek konwencji wybrałbym inne uniwersum i inny system.

w prawdziwym życiu także ciężko jest zabić wilka. Niejednokrotnie nawet ciężiej niż człowieka.

Etap tworzenia postaci kończy zakup majątków. Opisywanie wszelkich możliwości mija się tutaj z celem. Powiem krótko – możliwości jest *multum*, dlatego zastrzegam – Mistrz Gry – jeżeli masz niezdecydowanych graczy, a przechodzicie do fazy Majętności – idź na kawę... albo cztery.

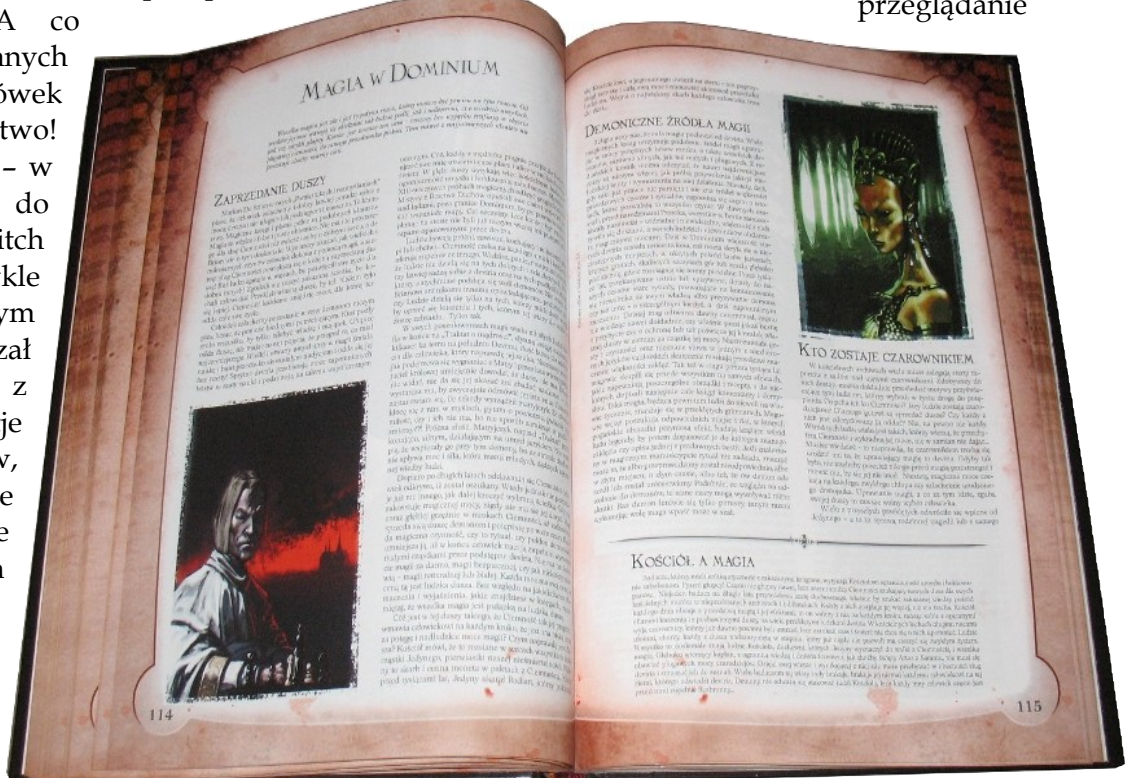
Świat

Mówcie co chcecie, ale w mojej opinii świat Monastynu jest jednym z najlepszych o jakich kiedykolwiek czytałem i to nie tylko w RPG. Realia XVI/XVII wieczne nie są może szczególnie odkrywcze, ale dwie rzeczy są tu zdecydowanie doskonale – opisy i realizm. Ten kto zna NS wie, że twórcy tego systemu specjalizują się w klimatycznych opisach. Dodatki do Neuroshimy czyta się niejednokrotnie jak książki, i to dobre książki! Z Monastynem jest podobnie, tylko, że... lepiej. Zamiast zabawnych dykteryjek i dużej ilości przekleństw znanych z NS, mamy podręcznik napisany pięknym, stylizowanym językiem, wspaniałą polszczyzną! No po prostu czapki z głów. A co ważniejsze – słynnych „portalowych” literówek jest tu jak na lekarstwo! Uff! Co do realizmu – w Suplemencie do Neuroshimy Nurglitch nakreślił niezwykle ciekawy esej, w którym to esej z mieszał (skądinąd słusznie) z błotem koncepcje fikcyjnych światów, którym brak nie tyle realizmu (było nie było – RPG ma prapoczątki w fantastyce), ale elementarnej logiki!

Dwudziestomilionowe miasta na środku pustyni, światy o ewidentnie ujemnym przyroście naturalnym (hmm – Warhammer?) i tak dalej, i tak dalej. Cóż – tworząc świat Monastynu naprawdę widać, iż autorzy wzięli sobie ten esej do serca. Realia są klarowne, logiczne i spójne. Wiadomo jakie są powiązania gospodarcze i polityczne poszczególnych krajów, wszystko ma ręce i nogi. Długo szukałem do czego by się tu przyczepić, i ciężko było, oj ciężko. Ogółem – wspaniały, barwny świat, piękne opisy... jak dla mnie – rewelacja!

Wykonanie

Pierwotnie Monastyr został wydany w dużym formacie i miękkiej oprawie. Tamten podręcznik miałem w dłoniach raptem chwilę, dlatego recenzuję już egzemplarz późniejszy – wydany w twardej oprawie, na kolorowym papierze. Jest to swoista Edycja Rozszerzona – mamy tam erratę, kilka nowych zasad, inaczej ułożone opisy Pochodzeń i wiele innych zmian w stosunku do pierwotnego wydania. Jeśli o mnie chodzi, to jestem straszliwym estetą, zwracam uwagę na takie rzeczy jak układ stron, czcionka, jakość grafik. Cóż – przeglądanie



podręcznika jest niesamowitym przeżyciem estetycznym. Strony są lekko pożółkłe, przypominając XVI wieczny druk, przyozdobione pięknymi, w większości kolorowymi, grafikami (ale o nich za chwilę). Jedyny zarzut jaki mam to czcionka. Miejscami jest za mała. Gdy kupiłem podręcznik chciałem go „wchłonąć” jak najszybciej, tymczasem rozmiar czcionki w niektórych miejscach sprawiał, iż szło mi straszliwie opornie. Czytanie w okularach nie pomogło, musiałem robić przerwy, bo tekst latał mi przed oczyma. Sprawdźcie sami – polecam próbować czytać stronę 23, w ramach testu dla twardzieli.

Co do grafik – dwa słowa: Tomasz Jędruszek. Chyba nie może być lepszej rekomendacji niż kolorowe ilustracje bodaj najlepszego polskiego grafika młodego pokolenia. Oprócz Jędruszka mamy jeszcze prace Radosława Gruszewicza (dobre) i Marcina Ściolnego (słabiutki). Ale ogólnie – grafiki w podręczniku są przepiękne! Doskonale oddają klimat świata, realia i dynamikę, są chwilami piękne, chwilami upiorne, chwilami spokojne.

Niech rekomendacją będzie to, iż mój podręcznik jest częstokroć molestowany przez znajomych, którzy w życiu nie interesowali się RPG – oni chcą po prostu „pooglądać obrazki”!

Wrażenie może psuć jedynie ostatnie dwadzieścia jeden stron, które jest... czarno-białe! Nie wiem dlaczego i szczerze mówiąc – za bardzo mi to nie przeszkadza, ale wygląda to na błąd drukarski, lub na to, iż dodano te strony dosłownie w ostatniej chwili. W kontekście całości zarzut ten błędnie. Książka jest wytrzymała i szyta, długo więc będzie Wam służyć.

Mechanika

No teraz niestety będzie bolało. Mechanika Monastyru jest po części oparta na tej Neuroshimowej (rzuty K20 i tak dalej), jednak forma w jakiej została nam przedstawiona pozostawia wiele do życzenia. O ile reguły walki odstają od reszty jakością i opisem, o tyle reszta reguł jest wepchnięta w jeden rozdział, w którym twórcy starają się wyczerpać WSZYSTKIE okoliczności jakie

mogą zajść na sesji. Poważnie – mamy tu opisy sytuacji od prób skradania do... czytania książek! Hmm – liczyłem jeszcze na warunki jazdy na grzbiecie dzikiej żyrafy, ale się nie doczekałem, może w którymś z dodatków. No dobrze, żarty na bok – sęk w tym, że takie wciśnięcie mechaniki w jedno miejsce i bombardowanie nią gracza jest niezwykle męczące. Owszem – na plus należy zaznaczyć brak irytujących w innych systemach tabel i wzorów. Jeśli jednak mam być szczerzy, to gram w Monastyr od trzech lat, a i tak nie znam całej mechaniki, rzuty wykonuję na tzw. „zdrowy rozsądek” i tyle. Ale to nie koniec problemów z mechaniką. Otóż, w końcu podręcznika znajdują się opisy magicznych rytuałów, zaklęć i demonologii, i by z nich korzystać musimy przyswoić, zgadliście – kolejne zasady! Jeżeli jest bardziej podły sposób na zaprezentowanie mechaniki i zrobienie graczom wody z mózgu, to proszę mi go wskazać.

Ogółem – mechanika nie jest zła, ale jest źle zaprezentowana. Zapoznajcie się z nią, owszem – a potem i tak grajcie po swojemu.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręcznik jest pięknie wydany i pięknie zilustrowany. Zdecydowanie najładniej wydany polski system RPG na rynku. Zastrzeżenie może budzić jedynie mała czcionka.

Miodność: Mamy do czynienia z grą poważną, ciężką, ale dającą wiele satysfakcji grającym po opanowaniu klimatu i realiów. Jak dla mnie, dziewiątka z czystym sumieniem, ale nieprzyzwyczajeni do takich klimatów mogą nie podzielać mojego zapału. Minus za słabo zaprezentowaną mechanikę.

Cena: Drogo, ale za zagraniczny podręcznik wydany w ten sposób zapłacilibyśmy na pewno o wiele więcej. Dlatego, mimo wszystko, uważam, iż cena za taką książkę nie jest szczególnie wygórowana. Zdecydujcie sami – ja zachęcam!

Podsumowanie

Monastyr jest systemem, w porównaniu do Neuroshimy, mało znanym i mało popularnym. Z prostego powodu - jest to system trudny i wymagający. Po prostu inny. Na tylnej okładce napisano iż Monastyr został okrzyknięty „polskim Warhammerem”. W zamierzeniu miała to być zapewne rekomendacja, ale według mnie jest to opinia bardzo krzywdząca. Monastyr reprezentuje sobą dużo więcej niż klasyczny, zgoda, ale jednak dość prosty, Warhammer. Monastyru nie polecałbym pasjonatom starć z masami orków, trolli i innej fantastycznej menażerii, tutaj gra się inaczej. Wolniej, w większym skupieniu. Gra wymaga nie tyle wczuwania się w swoją postać, lecz stania się nią. A oto ciężar gatunkowy, który nie każdy będzie gotów unieść.

□

Monastyr

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:
260 / twarda

linia wydawnicza:
Monastyr



Wykonanie 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 7/10 **74,95zł**

ONEIROS

BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE PODRĘCZNIKÓW
MATERIAŁY PRZYDATNE NARRATOROM I GRACZOM ŚWIATA MROKU
INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH I INICJATYWACH
WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO POLSKIEJ EDYCJI

www.oneiros.pl
SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Warhammer Fantasy Roleplay (2 edycja)

W imię Sigmara!

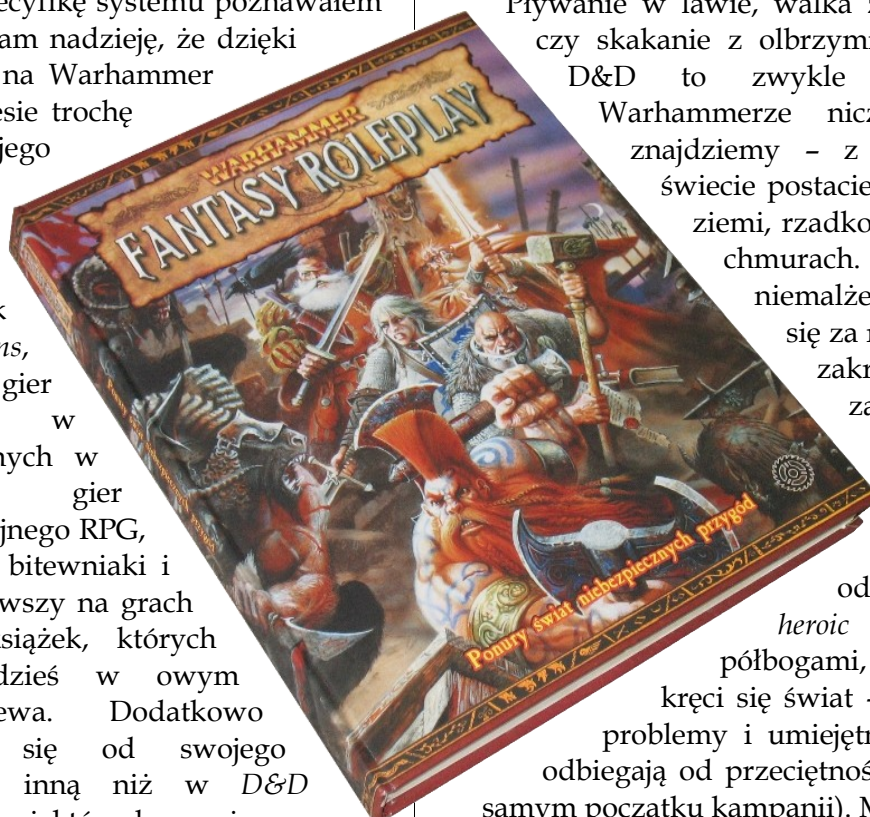
W drodze do Bretonii



DARCANE

Na wstępie przyznam, że nie należę do grona weteranów tego systemu. Wręcz przeciwnie, choć wcześniej miałem styczność ze światem Warhammera, to jednak zakup podręcznika był dla mnie pierwszym zetknięciem z jego typowo fabularną stroną. Mechanikę i specyfikę systemu poznawałem zatem od początku. Mam nadzieję, że dzięki temu moje spojrzenie na Warhammer Fantasy Roleplay wniesie trochę świeżości w jego postrzeżenie.

Świat Warhammera to najlepiej rozpoznawalny, obok *Dungeons and Dragons*, produkt spod szyldu gier RPG (przynajmniej w Polsce). Ilość osadzonych w tym uniwersum gier (począwszy od tradycyjnego RPG, poprzez gry karciane, bitewniaki i planszówki, a skończywszy na grach komputerowych) i książek, których akcja toczy się gdzieś w owym uniwersum, zdumiewa. Dodatkowo „Młotek” odróżnia się od swojego antagonisty zupełnie inną niż w *D&D* konwencją gry (przez niektórych uważaną za zupełnie jej przeciwną). W Polsce dodatkowo



stroną warsztatową gry zajmowało się wiele znakomitych osób ze środowiska gier fabularnych. Logiczne jest zatem, że tak duża popularność systemu nie wzięła się znikąd.

Biorąc do ręki podstawkę do drugiej edycji Warhammera zadawałem sobie zatem pytanie: skąd? Jasnej odpowiedzi nie znalazłem, ale wiem, że warto było poświęcić tej grze uwagę.

Co to za konwencja?

Warhammer jest grą, którą twórcy określają mianem *dark fantasy*. Pojęcie to opisuje systemy w których ważnym elementem jest mrok, czające się i wszechobecne zło, a ciemność spowija gęstym całunem świat gry. Te cechy w Warhammerze idą w parze z doskonale wykreowanym i dopieszczonym do każdego szczegółu światem. Trudno znaleźć w nim herosów rodem z epickich settingów *Dungeons and Dragons* (dla których zresztą został stworzony).

Pływanie w lawie, walka ze stadem smoków czy skakanie z olbrzymich wysokości – w *D&D* to zwykle codzienność. W Warhammerze niczego takiego nie znajdziemy – z założenia w jego świecie postacie mocniej stąpają po ziemi, rzadko błądząc z głową w chmurach. Za to śmierć jest tu niemalże namacalna. Czai się za rogami, za kolejnym zakrętem w kanałach, za drzewem w lesie. Jest codziennością Bohaterów Graczy, którzy znacznie różnią się od swoich kuzynów z *heroic fantasy*. Nie są półbogami, wokół których kręci się świat – to ludzie, których problemy i umiejętności nierzadko nie odbiegają od przeciętności (przynajmniej na samym początku kampanii). Mówiąc wprost – BG w Warhammerze są słabi. Nawet drużyna

doświadczonych i silnych wojowników może zginąć w potyczce z bandą goblinów. W konsekwencji, o ile w *heroic fantasy* postacie łapią za miecz bez zastanowienia, tutaj trzy razy pomyślą, zanim wdadzą się w potyczkę, która może bardzo łatwo pójść zupełnie nie po ich myśli. Takie podejście pozwala na lepsze zżycie się z postacią i realne podejście do śmierci w grze. W przeciwieństwie do takich systemów, jak wspomniane D&D, śmierć jest bowiem śmiercią. Postać odchodzi na zawsze i żadne czary czy magiczne przedmioty nie są w stanie tego odwrócić.

W efekcie zapaleni gracze „dedeków” podchodzą często do systemu z uprzedzeniem i nieufnością. Moim zdaniem jednak tego typu gra przynosi dużo więcej satysfakcji niż konwencja, w której oczywiste jest, że z nawet najbardziej wymagających potyczek gracze wyjdą zwycięsko, w lśniących i nienaruszonych pancerzach. Oczywiście, można zarzucić mi, że spływam tu i upraszczam sprawę, że wiele zależy od MG i jego sposobu na grę – to prawda, ale kwestią jest, jaki styl gry promują podręczniki do tego czy innego systemu.

O całej klimatycznej otoczce niemożliwe jest zapomnieć podczas lektury podręcznika. Na każdym kroku podkreślana jest brutalność i bezwzględność świata. W przykładach i opowiadaniach, zamieszczonych w podręczniku, bohaterowie odnoszą ciężkie, trwałe rany, każda walka kończy się stratami, a postaci, która nie byłaby naznaczona bliznami, pozbawiona jakiejś części ciała lub chociaż dotknięta chorobą, można ze świecą szukać. W dziale dotyczącym tworzenia bohatera przyzwyczajony do epickich kampanii gracz może wpaść w szok - śmieciarz, szcurołap, strażnik pól, chłop czy ciura obozowa – oto, jakimi postaciami przyjdzie nam grać w Warhammerze. Skrajnie realistyczna, wręcz

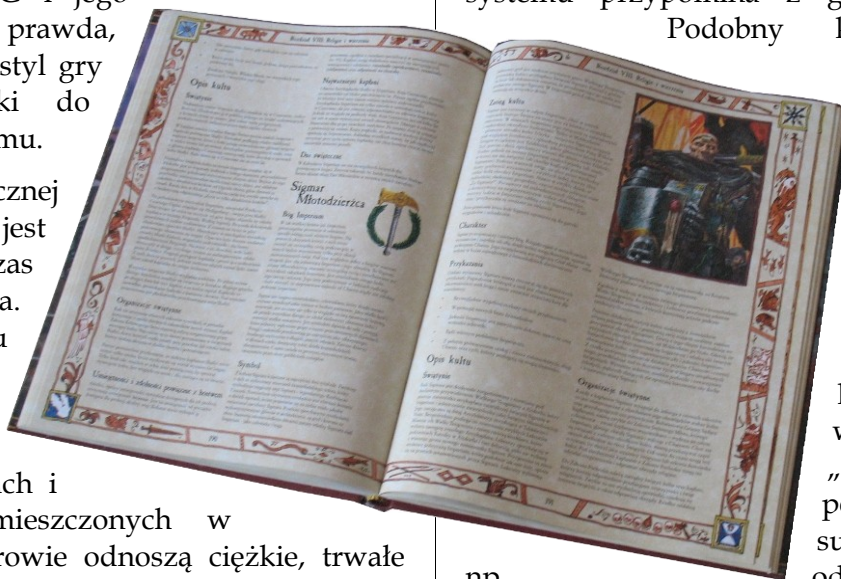
naturalistyczna, konwencja opisu, epatowanie brzydotą i śmiercią jednym może się podobać, innych odpychać. Pewne jest jednak, że co za dużo to niezdrowo. Po pewnym czasie podczas lektury podręcznika miałem zwyczajnie dosyć. Wydaje mi się jednak, że o ile Mistrz nie przejaszkawi konwencji i nie podejździe bezdyskusyjnie do wszystkiego, co przeczyta Warhammer może stać się doskonałą (i o wiele lepiej przemawiającą do wyobraźni) alternatywą dla systemów spod znaku *heroic fantasy*.

Za Warhammerem przemawia bowiem coś, czego gdzie indziej trudno szukać: legendarny już, wspaniały świat, w którym przyjdzie żyć wykreowanym na sesji bohaterom. Stary Świat jest jedną z najmocniejszych stron „Młotka”. Gracze niejednokrotnie tolerują pewne niedociągnięcia, m.in. w kwestii mechaniki właśnie dla świata przedstawionego w podręcznikach i książkach.

Kreacja świata to ciekawe połączenie prostego pomysłu i solidnego wykonania. Uniwersum systemu przypomina z grubsza kulę ziemską.

Podobny kształt kontynentów, znajomo brzmiące nazwy i kulturowe nawiązania na odpowiednich terenach pozwalają nieźle się bawić, odkrywając smaczki Starego Świata. Główny obszar, na którym toczy się większość kampanii, to „Europa” (również pełna mniej lub bardziej subtelnych nawiązań – odpowiednik Wysp

np. Brytyjskich nazwany jest Albionem) wraz z najbardziej liczącym się tworem politycznym – Imperium, którego ustrój przypomina z grubsza system elektorski Cesarstwa Niemieckiego z okresu późnego średniowiecza. Jak to zwykle bywa, w Starym Świecie dominuje politeizm, a bogowie, dzielący się domenami, mają realny wpływ na wydarzenia na świecie. Istnieje też magia, która jest



jednak bardziej elitarna, mistyczna i mniej poznana i rozłożona na czynniki niż w innych światach RPG. Technika i sztuka wojenna stoją z kolei na dość wysokim poziomie, mniej więcej wczesnego renesansu w historycznej Europie (porównując do światów fantasy, jest to poziom trochę wyższy niż poziom późnego Faerunu). Natomiast główną koncepcją, wokół której najczęściej koncentrują się ważniejsze wydarzenia, a także zapewne znaczna część kampanii, jest wojna z Chaosem.

Chaos, personifikowany przez Mrocznych Bogów i nękające cywilizowane krainy potworne armie, jest jednocześnie ucieleśnieniem czystego zła i głównym zagrożeniem w świecie Warhammera. Zwierzoludzie, skaveny (szczuropolodoba rasa), kultysty złych bogów, nieumarli, wampiry – przed takimi zagrożeniami Imperium musi bronić swych mieszkańców (czy raczej, mieszkańcy muszą się bronić samemu). Akcja drugiej edycji Warhammera z założenia twórców ma się dziać zaraz po zakończeniu wielkiej wojny z Chaosem. Została ona co prawda wygrana, ale niedobitki mrocznej armii, maruderzy, zbiedzy i korzystający z wojennej zawieruchy przestępcy to chleb powszedni. Zamieszki, konflikty, zło, które tak naprawdę wcale nie zostało do końca pokonane – doskonały początek krwawej, wymagającej kampanii.

Czaszki, blizny i błoto

Okładka „Młotka” to przedsmak i kondensacja tego, co zobaczymy w podręczniku. Barwna, szczegółowa ilustracja zdobiąca twardą oprawę; stal i brązy jako przewodnie kolory; szramy, blizny i wykrzywione oblicza bohaterów; wreszcie otaczające ich stwory Chaosu – wszystko to jest oddaniem stylu, w jakim zilustrowany jest podręcznik. Komuś może nie podobać się kreska autorów grafik, ale nie można zaprzeczyć ich jakości. Każda jest małym arcydziełem, trzymającym wysoki poziom wykonania, a jednolita tonacja kolorystyczna dobrze wpływa na odbiór podręcznika (jest mniej chaotyczny) i wprowadza w klimat świata Warhammera. Mam jednak zastrzeżenie co do właściwego rozumienia „mroku” przez grafików. Ilość przewijających się przez podręcznik czaszek, poszczerbionych ton żelastwa i tym podobnych

wcale nie nadaje tajemniczości systemowi. Wręcz przeciwnie – ów „mrok” jest tu traktowany zwyczajnie zbyt dosłownie. Widziałbym tutaj raczej subtelna manipulację światłem, niepokojące cienie i zarysy potworów, strach i niepewność. Takie ilustracje, jakie znajdziemy w książce, mogą łatwo zmylić (i równie łatwo zrazić) nieznających specyfiki systemu, graczy dopiero decydujących się na wybór eRPeGa.

Samo wydanie Księgi Zasad trzyma wysoki poziom wydania podręczników do Warhammera. Co prawda ostatnio podręczniki do innych systemów dorównują (Nowy Świat Mroku) lub przebijają (D&D 4.0) poziom wydania tego podręcznika, ale nadal zachwyca on bogactwem, kolorem lejącym się z każdej strony, dbaniem o każdy szczegół. Każda strona stylizowana jest na iluminowaną księgę, ważniejsze informacje znajdują się w stylizowanych na arkusze pergaminu kartach, tabele są czytelne, układ nagłówek wprawia z początku w zakłopotanie, ale po obyciu z podręcznikiem jest stosunkowo praktyczny. Schematy, mapki i duża ilość ilustracji ułatwiają i uprzyjemniają czytanie. Dodatkowo, co pewien czas w osobnych ramkach-pergaminach można poczytać miniscenki, dobrze wprowadzające w świat Warhammera, będące zresztą ciekawymi pomysłami na przygody. Słowem – nie ma powodu do narzekania.

Uznanie należy się również polskim tłumaczom. Nie zauważyłem w zasadzie żadnych większych błędów w tłumaczeniu, poszczególne cechy, zdolności i moce są przełożone zgodnie z duchem i klimatem gry. Zachowano także pewien dystans do świata, pozwalający nie brać gry stuprocentowo poważnie.

Teraz sprawdzę, co mu zrobiłeś

Esencją każdego systemu jest mechanika. W systemach takich jak Warhammer czy np. Neuroshima współgra ona ściśle ze światem przedstawionym, dlatego jej zasady muszą odnosić się do napotykanych przez graczy zagrożeń, podejmowanych akcji i używanych środków rażenia. Zależność ta widoczna jest dość dobrze w „Młotku”. W podręczniku znajdziemy choćby opisy przydatnych do przetrwania w Starym Świecie umiejętności (Hazard, Dowodzenie, Leczenie czy

Sztuka przetrwania) i pozostających w konwencji zdolności, czyli odpowiednika „dedekowych” atutów (takich jak choćby Szał bojowy czy Odporność na Chaos). W rozdziale „Ekwipunek” dużą wagę położono na dostępność przedmiotów – przecież nie każdy kupiec w najmniejszej wiosce wyciągnie dla nas spod lady muszkiet – oraz jakość wykonania przedmiotów. Te cechy, a także normalny (czyli skomplikowany) system monetarny to dobry krok w stronę realizmu. Taki sposób gry z pewnością spodoba się bardziej doświadczonym graczom. Kolejny odważny (choć potrzebny dla zbudowania konwencji) krok to zwrócenie szczególnej uwagi na głód, pragnienie, kwestię alkoholu, oświetlenia, transportu, bagaży i obciążenia... można długo wyliczać. Zamieszczenie takich zasad to doskonały pomysł. Drużyny stawiające na akcję i tak będą pomijać, co, gdzie i jak niosą ich postacie, z kolei grupy preferujące szczegółową rozgrywkę będą bardzo zadowolone możliwościami, jakie daje im gra.

Mechanika walki w Warhammerze jest sprawą dość skomplikowaną. Gracze zwykli narzekać na pewne nieścisłości w systemie obrażeń, niewyważone statystyki broni oraz zupełnie niezrównoważenie w kwestii rozwoju postaci. Trudno mi tutaj polemizować, gdyż obiektywna ocena zasad walki wymaga w mojej opinii bardzo długiego okresu intensywnego grania, mierzenia się z różnorodnymi przeciwnikami (i różnorodnymi Mistrzami Gry), prowadząc postacie o odmiennym stylu walki. Postarałem się zatem znaleźć pozytywne strony mechaniki.

Od razu widać, że zamysłem twórców było jak najwierniejsze odwzorowanie realiów walki. Poza typowymi dla każdego systemu elementami (jak Inicjatywa, efekt zaskoczenia, podział walki na rundy, a działań na akcje), mechanika wyszczególnia również bardziej skomplikowane zasady. Zwody, parowanie tarczą, pozycje obronne i różne style ataku, a także rozgraniczenie obrony na uniki, parowanie i ochronę zbroi nie tylko daje więcej możliwości podczas „składania” postaci i samej walki, ale także daje poczucie realizmu. Jednocześnie zachowano pewien złoty środek pomiędzy szybką, dynamiczną walką a

szczegółowym odwzorowaniem – walki są stosunkowo szybkie i krótkie, trwają zwykle po kilka rund, dostarczają emocji. System lokalizacji trafień, poza tym że w ogóle istnieje, ma bardzo przytomne ograniczenia – niziołek zwyczajnie nie trafi olbrzymu w głowę. Kolejny plus należy się za obrażenia – rany w określonych częściach ciała powodują zupełnie inne efekty, ogólnie rzecz biorąc wytrzymałość postaci nigdy nie osiąga też niebotycznych poziomów. Możliwe są trwałe urazy – złamania, utrata kończyny, oka, itp. Niestety, gracze takich zagrań zwyczajnie nie lubią. Zwykle przywiązują się do swoich postaci na tyle, że trudno im zaakceptować wysoką śmiertelność. Co więcej, gra przestaje bawić, gdy prowadzony i dopieszczony charakterologicznie pieśniarz nagle straci język.

Na szczęście jest coś, co odróżnia Bohaterów Graczy od zwykłych NPC, i pozwala im wyjść z opresji jeśli nie cało, to choć z grubsza w jednym kawałku. Są to Punkty Przeznaczenia, pozwalające na odwrócenie losu i ucieczkę przed niechybną śmiercią (postacie zdobywają je dokonując odważnych i wspaniałych czynów), oraz Punkty Szczęścia. Te drugie mają kilka zastosowań, ogólnie zaś pozwalają na zmianę niekorzystnych wyników testów czy lekkie „wspomożenie” bohatera. Odnawiają się codziennie, znacznie przyczyniając się do przetrwania w niebezpiecznym świecie Warhammera.

W „Młotku” obecna jest również magia. Przyznam, że o ile fabularnie została ona przedstawiona ciekawie, rozczarowały mnie zasady dotyczące czarowników i zaklęć. Świetny pomysł, jakim są Wiatry Magii, mógł zostać poprowadzony dalej i znacznie rozwinięty. Dobrze, że przynajmniej do każdej z odpowiadających Wiatrom Magii Tradycji przyporządkowano unikatowe dla niej czary. Samo rzucanie zaklęć oraz efekty czarów nie zachwycają oryginalnością (choć współgrają z klimatem), czarów jest chyba trochę za mało. Z kolei ciekawe rozwiązanie to efekty manifestacji Chaosu, z którego wywodzi się magia, co czyni ją sztuką tajemną i złowrogą.

Mimo pewnej szczegółowości systemu wydaje mi się, że przyswojenie zasad i płynna gra nie stanowi problemu. Czasem trzeba się odwołać do jednej czy

drugiej ramki, ale zwykle gra toczy się bez przerwy na przekopywanie się przez stopy tabel. Ujęcie w podręczniku podstawowym części dla Mistrza Gry ułatwia odnalezienie odpowiednich informacji. Ta uniwersalność to zresztą duży atut podręcznika – w książce zawarto bestiariusz (niewielki, ale może wystarczyć na kilka sesji), zasady dotyczące korzystania z magii, z grubsza opisano także świat Warhammera. Nic nie stoi zatem na przeszkodzie, by zacząć grę posiadając tylko jeden podręcznik, a pozostałe, przydatne do dalszej gry, dokupić później.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Podręcznik wydany jest bardzo dobrze, jednak na obecną chwilę poziom wydania prezentuje raczej poziom typowy dla gier fabularnych. Z kolei ilość ilustracji, kolorowe kartki, twarda oprawa, papier – wszystko to składa się na iście barokowy charakter pozycji. Bazowym podręcznikom nie zawsze wychodzi to jednak na dobre, a styl grafik w książce dodatkowo może odtrącać osoby nie znające dobrze świata Warhammera.

Miodność: Wbrew powszechnej, negatywnej opinii, w mechanice Warhammera znalazłem naprawdę ciekawe rozwiązania. To dobra alternatywa dla innych systemów, a bogactwo i unikalność Starego Świata są kolejnym argumentem za wysoką oceną w tej kategorii.

Cena: Trudno oceniać koszt jednego podręcznika do tak obszernego jak Warhammer systemu. Początkowo planowałem wystawienie niższej oceny – w końcu ponad 100zł to stosunkowo dużo jak na jeden z bazowych podręczników potrzebnych do gry. Ilość zawartych informacji, bogate ilustrowanie i ogólny poziom wykonania sugerują jednak, że książka jest raczej warta swej ceny.

Licencia poetica

Z jednej strony Warhammer urzekł mnie wykonaniem, spójnością świata i dość bezproblemową rozgrywką, z drugiej strony, spodziewałem się innego stylu ilustracji po „dark fantasy”, bardziej dopracowanej magii i znacznie lepiej dopracowanego systemu rozdawania PD. Nie jestem również zwolennikiem traktowania PG niemal na równi z BNami. Zbyt często zrywam się też z postaciami, by przejść do porządku dziennego nad śmiercią lub okaleczeniem mojego bohatera.

Wolałbym też, by nie musiał on zaczynać od zbierania śmieci na pobojowiskach lub tępieniem szczurów w kanałach Nuln.

Warhammer to jednak jeden z nielicznych systemów, które oferują mechanikę na tyle kompleksową i nie skupioną na jednej konwencji, by można było swobodnie zmienić nie pasujące elementy. Nic nie stoi na przeszkodzie, by uczynić grę mniej brutalną i wymagającą, a za to bardziej heroiczną, jeżeli naprawdę wolimy taki styl. W dużej mierze to od Mistrza Gry zależy, jak podejdzie on do świata i zasad „Młotka”. Dlatego, choć Warhammer nie zachwyił mnie szczególnie, na pewno nie czuję się rozczarowany. Polecam tę grę każdemu, kogo znudziła wyprana z logiki i racjonalizmu mechanika innych systemów, a także wszystkim, którym odpowiada taki sposób gry. Warhammer daje oryginalny, ciekawy i tętniący życiem świat oraz specyficzną konwencję – a mechanika, choć ważna, nie może być wyznacznikiem atrakcyjności systemu.



Warhammer (2 edycja)

opis świata - mechanika

ilość stron / oprawa:

265 / twarda

linia wydawnicza:

Warhammer Fantasy Roleplay

Wykonanie 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 7/10 105,00zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 20, maj 2009



w numerze między innymi:
A Touch of Evil
Android
Nordia

Ilustracja z gry "A Touch of Evil" - (C) Flying Frog Productions

