

w numerze: wywiad z Piotrem Korysiem



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 32, maj 2010

Talisman - historia gry
Cthulhu-gry - przegląd

recenzje:

Runewars

Battlestar Galactica: Pegasus Expansion

Panzer General: Allied Assault

Nostra City

Last Night on Earth

Metro

Hawana

Race for the Galaxy: the Gathering Storm

Savage Worlds: Fantasy Companion





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zastępca redaktora naczelnego:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Redakcja:

Michał 'de99ial' Romaniuk

Mateusz 'Darcane' Nowak

Arkady Saulski

Rafał Cholewa

Mateusz 'JAskier' Pitulski

Tomasz 'Gambit' Dobosz

Stale współpracują:

Tomasz 'Kaduceusz' Pudło

Wojciech Doraczyński

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawisłak

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

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

Wstępniak



Ładnych kilka lat temu, gdy stawiałem swoje pierwsze planszówkowe kroki, zagrywałem się w Magię i Miecz. Były to głębokie czasy podstawówki, ale do dzisiaj pamiętam fascynację, jaka towarzyszyła każdej kolejnej rozegranej partii. Oczyma wyobraźni widziałem wszystkie te lasy, ruiny, miasta, potwory... Cóż, dzisiaj mogę śmiało powiedzieć, że gdyby nie Magia i Miecz, zapewne nigdy nie sięgnąłbym po gry fabularne.

Majowy numer wyszedł nam dość nostalgiczny. Myślę, że każdy fan gier planszowych z chęcią poczyta o historii Talismana, później zaś sięgnie po artykuł Gambita, który traktuje o grach z Cthulhu w tle. A na deser Panzer General, klasyk SSI przeniesiony z ekranu na planszę. Dobra, wracamy do rzeczywistości, a w niej przywita nas Piotr Koryś, wydawca długo oczekiwanego na polskim rynku RPGa, Savage Worlds. Dodatkowo zwrócimy uwagę na kilka ciekawych pozycji, takich jak Runewars, pierwszy dodatek do Race for the Galaxy i wiele innych.

Zapraszam do lektury.

Jak oceniamy

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

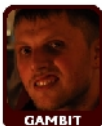
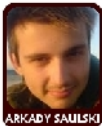
Ocena **Wykonania** w skali od 1 do 5 obejmuje jakość wydania (zarówno trwałość jak i estetyka wykonania, jakość ilustracji, poziom redakcji etc). Przez **Miodność** rozumiemy jakość i elastyczność zasad gry, pomysł i ogólną atrakcyjność produktu. **Cena** w skali od 1 do 5 to stosunek podanej niżej 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.

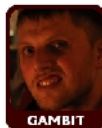
	WYKONANIE	MIODNOŚĆ	CENA
5	pod względem wykonania produkt wybitny w swojej klasie, ścisła czołówka	produkt wybitny w swojej klasie, absolutna ścisła czołówka	absolutna okazja, warto nabyć dla samego posiadania
4	dobrze wykonany, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	dobry, wyraźnie wyróżniający się w swojej klasie produkt	atrakcyjna na tle podobnych produktów cena
3	przeciętne wykonanie, niewątpliwym atutem towarzyszą istotne niedoskonałości	przeciętny produkt, niewątpliwym atutem towarzyszą istotne wady	przeciętna, uczciwa cena, aczkolwiek żadna rewelacja
2	produkt relatywnie słabo zrobiony, mimo pewnych atutów	produkt relatywnie słaby, mimo pewnych zalet prezentuje masę niedoskonałości	produkt zdecydowanie za drogi, podobne produkty kosztują mniej
1	kompletna kłapa, jeżeli chodzi o jakość wykonania	niegrywalny, niedopracowany, kompletnie nieudany produkt	absurdalnie wysoka cena, absolutne nieporozumienie

Jeżeli nie zgadzasz się z opiniami recenzentów lub ocenami produktów, zamieszczonymi na łamach naszego miesięcznika, to zapraszamy serdecznie do polemiki. Z największą chęcią odpowiemy na wszystkie maile wysłane na adres: tomaszchmielik@poczta.fm i dołożymy wszelkich starań, aby wyjaśnić Twoje wątpliwości.

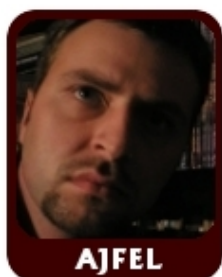
Nr 32, Maj 2010

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
... czyli jak zwykle
kilka słów o numerze  STING
- 3 **Jak oceniamy**
... czyli jak rozumieć
wystawione noty
- 5 **Aktualności**
... czyli co nowego
w świecie gier  AJFEL
- 10 **W RPG liczy się treść**
Wywiad z Piotrem Korysiem  ARKADY SAULSKI
- 12 **Komu Smocze Runy,
komu?**
Bo idę do domu...
Runewars  GAMBIT
- 17 **Połączenie Floty**
Battlestar Galactica: Pegasus  ARKADY SAULSKI
- 22 **Tygrysy na plaży**
Panzer General: Allied Assault  STING
- 27 **Zabawa w mafię**
Nostra City  STING

- 31 **Gorączka
ostatniej nocy...**
Last Night on Earth  GAMBIT
- 36 **A u nas nadal tylko
jedna linia**
Metro  DARCANE
- 40 **Budowanie w Hawanie**
Hawana  JASKIER
- 44 **Zagraj sam
lub zaproś piątego**
Race for the Galaxy:
the Gathering Storm  AJFEL
- 48 **Przedwieczni
na planszy**
Cthulhugry  GAMBIT
- 53 **Myślą wstecz**
Histora gry Talisman  RAFAŁ CHOLEWA
- 57 **Skrzynia pełna
skarbów**
Savage Worlds:
Fantasy Companion  WOJTEK DOBACZYŃSKI
- 61 **Plany na czerwiec**
czyli: co w następnym numerze?

Aktualności



AJFEL

Talismanowe wieści



Fani przygodowej planszówki Talisman (w polskiej edycji znanej pod tytułem Talisman: Magia i Miecz) nie mogą narzekać na brak dodatków. Fantasy Flight Games ostatnimi czasy szykuje The Highland – drugi „duży” dodatek do gry (podobnie jak Podziemia, prócz nowych kart i figurek zawiera on dodatkową planszę w kształcie litery L, do umieszczenia w narożniku planszy podstawowej). Wszystkiego o The Highland można się dowiedzieć po lekturze instrukcji opublikowanej kilka dni temu na stronie wydawcy.

Tymczasem odpowiedzialne za polską edycję gry wydawnictwo Galakta nie pozostaje daleko w tyle: po Żniwiarzu i niedawno wydanych Podziemiach, już niebawem na półki sklepów trafi Królowa Lodu (czyli polskie wydanie dodatku Frostmarch, zawierającego czterech nowych poszukiwaczy i ponad sto dwadzieścia kart oraz trzy alternatywne zakończenia). Premiera Królowej Lodu na początku czerwca, już teraz dodatek można jednak nabyć w przedsprzedaży.



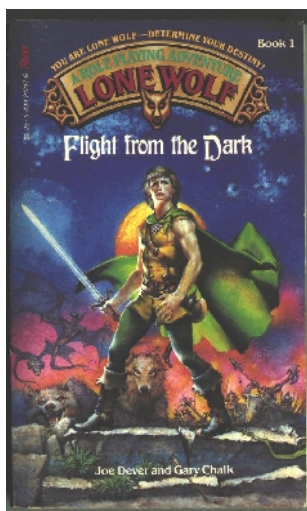
Erpegowy Deathwatch i karciany Space Hulk



Fantasy Flight Games najwyraźniej stara się jak najlepiej wykorzystać posiadaną licencję na wydawanie gier w uniwersum Warhammera 40k. Trwają prace nad Deathwatch – trzecią po Dark Heresy i Rogue Trader grą fabularną w mrocznym świecie 41 Millenium, niedawno miała także miejsce premiera Horus Heresy - dużej gry planszowej dla dwóch osób (recenzja w Rebel Timesie już za miesiąc). Teraz przyszła kolej na nieco mniejszą grę, wydaną w ramach serii Silver Line (z której znamy m.in. Citadels, MagBlast, RedNovember, Drakon i Chaos Marauders). Space Hulk: Death Angel to gra karciana nawiązująca do przebojowej planszówki Games Workshopu o tytule Space Hulk. Podobnie jak pierwowzór, opowiada ona o desperackiej walce

grupy odzianych w pancerze Terminatorów Kosmicznych Marines z niezliczonymi zastępami Genokradów na pokładzie tytułowego kosmicznego wraku. W odróżnieniu od dwuosobowej planszówki, tutaj mamy do czynienia z kooperacyjną grą dla 1-6 osób. Wszyscy uczestnicy wspólnie kontrolują grupę Marines, starając się zrealizować przydzieloną im misję w ciasnych korytarzach wraku, gdzie za każdym rogiem mogą się czać śmiertelnie niebezpieczne Genokrady. Za projekt odpowiedzialny jest Corey Konieczka, który grą Battlestar Galactica już raz udowodnił nam wszystkim, że potrafi zaprojektować świetnie działającą grę kooperacyjną. Niemalże równolegle z informacją na stronach FFG, wydawnictwo Galakta poinformowało o polskiej edycji tej niezwykle ciekawie zapowiadającej się gry. Polska premiera „Anioła Śmierci” za kilka miesięcy, równocześnie z wersją angielską.

Copernicus wyda Samotnego Wilka



Dobra wiadomość dla fanów gier książkowych, popularnie zwanych „paragrafówkami”. Nakładem wydawnictwa Copernicus Corp. ukaże się polska edycja kultowej serii Samotny Wilk autorstwa Joe Devera. Seria ta wydawana jest nieprzerwanie od 1984 roku i aktualnie liczy już 29 tomów. Joe Dever w Polsce bardziej znany jest z wydanej przed laty przez wydawnictwo Amber czterotomowej serii gier paragrafowych Wojownik Autostrady.

Stronghold z logo Valley Games

Stronghold, niekwestionowany polski przebój ostatnich targów w Essen i najważniejsza obok NS Hexa planszówka wydawnictwa Portal, wyrusza na podbój światowych rynków! Wydawcą Strongholda skierowanego do sklepów w USA i innych krajach będzie nie byle kto, bo Valley Games, firma odpowiedzialna za takie przeboje jak Hannibal: Rome vs Carthage, czy znakomitej reedycji gry Republic of Rome (pierwotnie wydanej przez Avalon Hill). Nowy, kanadyjsko-polski nakład Strongholda powinien pojawić się w sklepach już pod koniec roku.



Powraca DungeonQuest



Reedycje starych gier planszowych cieszą się nie mniejszą popularnością niż zupełnie nowe tytuły. Przekonała się o tym firma Games Workshop, która dwadzieścia lat po premierze pierwszej edycji Space Hulka, wydała trzecią, limitowaną edycję gry i cały jej nakład zniknął błyskawicznie. Przekonała się o

tym również firma Valley Games Inc., która rozwija ofertę Classic Line, pełną świetnie sprzedających się hitów (Titan, Die Macher, Republic of Rome). Podobne przykłady można mnożyć. Nie inaczej jest z Fantasy Flight Games, która obok wielu nowości zasila swoją ofertę nowymi edycjami dawnych przebojów (Warrior Knights, Talisman czy Runewars powstały w oparciu o Battlemist). Właśnie FFG to firma odpowiedzialna za powrót legendarnej DungeonQuest, przygodowej gry fantasy, której pierwsza wersja wydana była ćwierć wieku temu. Prócz wstępnej zapowiedzi i wyglądu pudełka, na temat nowej edycji mamy na razie bardzo skąpe informacje. Koncepcja gry pozostanie nie zmieniona, fabuła natomiast przeniesiona zostanie do świata Terrinoth, znanego z innych gier FFG (Runewars, Runebound, Descent).

Karciane dodatki z Rio Grande Games



Fani popularnych karcianek Rio Grande Games, przebojowego Dominion i nie mniej popularnej Race for the Galaxy, mogą już zacierać ręce i szykować portfele celem zakupu kolejnych rozszerzeń do swoich ulubionych gier. Alchemy, najnowszy dodatek do Dominion, można połączyć z zestawem podstawowym lub Dominion: Intrigue (a więc podobnie jak Seaside nie jest samodzielną grą). Sam tytuł zdradza tematykę: zawarte tu karty królestwa dotyczą tajemnych mikstur i pracujących w podziemnych laboratoriach alchemików, sporządzających rozmaite eliksiry. Najnowszy, trzeci dodatek do Race for the Galaxy nosi tytuł Brink of War. Tradycyjnie dostaniemy tu nowe światy startowe, dodatkowe karty światów i technologii oraz szereg interesujących rozszerzeń podstawowej mechaniki (m.in. Galaktyczny prestiż i dodatkowa karta rozkazu dla każdego z graczy, za pomocą której można wzmocnić działanie innego rozkazu). Rio Grande Games skutecznie dba o to, aby zbyt szybko nie znudziły się nam ich znakomite karcianki (i byśmy mieli, na co wydawać nasze oszczędności).



Cold City w drukarni

Lada moment powinien wyjść z drukarni nakład Cold City, najnowszej gry wydawnictwa Portal. Jest to kolejna, po Kiedy Rozum Śpi i reedycji De Profundis, gra typu Indie RPG. Jej akcja osadzona została w 1950 roku. W podzielonym, powojennym Berlinie Agenci polują na potwory pozostałe po nazistowskich eksperymentach. Błuzniercze istoty, szalone maszyny i technologie, wskrzeszone ciała żołnierzy i wiele innych kryje się w ciemnościach powojennego Berlina. Ta interesująca gra wydana zostanie w formie liczącego 128 stron podręcznika w miękkiej oprawie. Cena wynosić będzie 35zł.



Wyniki plebiscytu Gra Roku 2010



Tegoroczny plebiscyt Gra Roku 2010 mamy za sobą. W głosowaniu na Wyróżnienie graczy oddano ponad 1400 głosów, zaś nagrodę główną przyznało szesnastu ekspertów rynku gier planszowych. Obydwa wyróżnienia otrzymała gra Cywilizacja: Poprzez Wiek wydana wspólnie przez Portal i Rebel.pl. Do Nagrody nominowane były gry: Battlestar Galactica (Galakta), Cywilizacja: Poprzez Wiek (Rebel.pl i Portal), Dixit (Hobbity), Dominion (Bard), Pandemic (Albi) oraz Stronghold (Portal).



HISTORYCZNA GRA PLANSZOWA

Boże Igrzysko

Ilość graczy: 3 – 4
Czas rozgrywki: 3 godziny



Grę kupisz w:

Patroni
medialni:

DIABLOS POLACOS

„Boże Igrzysko” to historyczna gra planszowa, opowiadająca dzieje Rzeczypospolitej Obojga Narodów. Grający wcielają się w role przywódców rodów magnackich tamtych czasów. Podczas rozgrywki gracze będą szukać kompromisu pomiędzy interesem własnym, a interesem Rzeczypospolitej. Staną przed dylematem – jak wiele poświęcić familii, a jak wiele oddać Ojczyźnie...

Jako głowa magnackiej rodziny, będziesz dysponował rzeszami szlacheckiej klienteli, gotowej do działania na Twoje rozkazy. Za ich pomocą zwerbujesz wojska, wyślesz zbrojne wyprawy na sąsiadów Rzeczypospolitej, zdobędziesz władzę na sejmach i przewagę polityczną na dworze Króla.

Na prestiż Twojego rodu wpłynie sława zdobyta w wojnach, ilość ufundowanych miast, kolegów, wielkość ordynacji, a nawet wydatki na dobra luksusowe. Zwycięzysz, jeśli to Twoja familia zdobędzie największą chwałę i przejdzie do historii jako pierwszy ród Rzeczypospolitej.

Czy poświęcisz swe dobra by werbować armie, które staną w obronie granic kraju, czy raczej przeznaczysz zasoby na walkę o dominację nad innymi graczami? Czy wesprzesz Króla i ruszysz wraz z nim na odsiecz Wiednia, czy raczej zerwiesz Sejm i najedziesz latyfundia innych graczy?

W „Bożym Igrzysku” los Ojczyzny
spoczywa w Twoich rękach...

Więcej informacji o grze znajdziesz na stronie
www.bozeigrzysko.pl

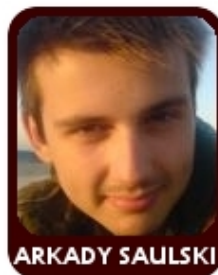


© Phalanx Games Polska
Rynek 23/7
45-015 Opole
www.phalanxgames.pl

Wywiad z Piotrem Korysiem W RPG liczy się treść



Piotr Koryś pochodzi z Ziemi Odzyskanych, gdzie urodził się ponad trzydzieści lat temu i tam już pozostał. Z wykształcenia ekonomista, z zawodu doradca, z zamiłowania RPGowiec. Z fantastyką obcuje praktycznie od dziecka (w ramach bajek na dobranoc poznawał np. Lema), z grami RPG związany jest od szesnastu lat - od sprowadzonych przez znajomego podręczników do AD&D. Udało mu się też coś tam naskrobać - jest autorem kilku artykułów w świętej pamięci Magii i Mieczu oraz kilkudziesięciu publikacji w najbardziej znanych polskich internetowych portalach poświęconych fantastyce. Od kilku lat współpracuje z wydawnictwem Great White Games/Pinnacle Entertainment Group, gdzie pełni funkcję redaktora linii Savage Worlds i najemnika ze wschodu. Przyszłość najprawdopodobniej spędzi w Arkham Asylum, na oddziale osób, które przejmują się różnicą między 'a' i 'a'.



Witam i dziękuję, że znalazłeś czas na ten wywiad.

Piotr Koryś: Witam! Nie ma problemu, to dla mnie zaszczyt.

A.S.: Na początek chciałem zapytać o pracę nad polską edycją Savage Worlds. Jak długo trwało jej przygotowanie?

P.K.: Sama praca trwała jakieś pół roku, ale pomysł pojawił się już wcześniej, był tylko przekładany, bo życie nie pozwalało na zajęcie się tym projektem.

A.S.: System składa się niemalże w całości tylko z mechaniki. Czy przygotowanie polskiej edycji takiego podręcznika jest trudniejsze niż systemu posiadającego jakiś określony świat?

P.K.: Trudno powiedzieć, co jest łatwiejsze. Wydaje mi się, że obie rzeczy są równe - tu musimy przetłumaczyć mechanikę tak, żeby była zrozumiała i jeszcze (tak jak przy SW) fajnie napisana, z nawiązaniem do popkultury itp. Przy świecie (teraz pracujemy nad Evernight, więc mamy porównanie) musimy sprostać innym zadaniom. Ale tak naprawdę chodzi o to, żeby było to dobrze napisane.

A.S.: Opowiedz nam proszę o pracy nad Savage Worlds. Jak przebiegała? Czy mieliście jakieś istotne problemy, które wydałyby się Wam nie do przeskoczenia?

P.K.: Tak naprawdę największym problemem była chyba polska biurokracja. Cały czas się z nią borykamy. Przy samym podręczniku czy licencji raczej nie było jakichś spraw nie do przeskoczenia. Co prawda na początku musieliśmy trochę ponegocjować cenę, ale udało się ją ustalić na takim poziomie, że wszyscy są zadowoleni.

A.S.: Jeśli chodzi o tworzenie światów, Savage Worlds daje graczom naprawdę szerokie pole do popisu. Czy uważasz, że jego mechanika sprawdza się lepiej w przypadku jakiegoś konkretnego gatunku?

P.K.: Hm, podstawowa mechanika to zdecydowanie gra akcji. Ale widziałem Savage

używane do mrocznych horrorów, superbohaterskich światów oraz do typowego fantasy czy gier militarnych, unikałbym więc szufladkowania.

A.S.: Jak bardzo otwarta jest mechanika na ingerencję graczy? Czy można nią manipulować i ją zmieniać? Jeśli tak, to w jaki dużym stopniu?

P.K.: Mechanika SW jest modułowa, więc bardzo łatwo można się nią pobawić. Przykładem są różne rodzaje zasad światowych (pojawiających się w Brawurowych Światach), czy też zaprezentowane w Edycji Limitowanej Paskudne Obrażenia (zmieniająca grę akcji w grę „Grimm and gritty”).

A.S.: Porozmawiajmy chwilę o szacie graficznej podręcznika. Savage Worlds jest dość uniwersalne. W jaki sposób dobierani byli artyści tworzący grafiki?

P.K.: Po pierwsze, wykorzystaliśmy grafiki z PEG, tak jak zrobił to Shane i Simon przy SWEX. Po drugie, szukaliśmy grafików - Tomek Majkowski znalazł paru, polecił mi ich, tak samo Simon. Szukaliśmy tego, co nam się podoba, pamiętając o tym, że musimy zilustrować podręcznik "uniwersalny" - czyli nie mogliśmy koncentrować się tylko na fantasy czy na sci-fi. A że ja lubię, jak podręcznik ma różnych grafików, to w SWEPLu mamy przekrój stylów. Niektórym się to podoba, innym nie, ale dzięki temu podręcznik jest ciekawy.

A.S.: Czy masz swoją ulubioną ilustrację z podręcznika?

P.K.: Chyba Tomek Tworek z "Walką w deszczu", czyli Potopem, ale uwielbiam praktycznie każdą z grafik. Trudno mi je oceniać.

A.S.: Jak istotna jest Twoim zdaniem strona plastyczna podręczników RPG? Czy uważasz, że profesjonalnie wydany podręcznik może się obyć bez ilustracji?

P.K.: Oczywiście, że może. To nie album graficzny, a w RPGach liczy się treść. Owszem, ładnie podana staje się dla klienta bardziej atrakcyjna, ale nie jest wyznacznikiem tego czy system jest dobry, czy też nie. Są przecież sytuacje, że podręcznik jest ładny, ale słaby merytorycznie. Choć pewnie mam takie

poglądy, dlatego że głównie pracuję na dokumentach tekstowych, gdzie nie ma grafik.

A.S.: Savage Worlds to jeszcze RPG czy już gra figurkowa? Jak istotne są figurki w przypadku tego systemu?

P.K.: Zdecydowanie RPG. Owszem, figurki są używane i wspierane, ale nie są obligatoryjne i można się świetnie bawić bez nich. W wydawnictwie mamy fanów gry z figurkami i ludzi, którzy tego nie uznają - wszyscy świetnie się bawią przy Savage Worlds.

A.S.: Jak duży sukces może odnieść Savage Worlds na polskim rynku?

P.K.: Mam nadzieję, że odniesie sukces na miarę swojego oryginalnego wydania. I bardzo chciałbym podziękować wszystkim fanom, że są i nas wspierają, bez nich bowiem nie ma szans na jakikolwiek sukces.

A.S.: Liczysz na to, że system przyciągnie graczy?

.K.: Tak, po to się chyba wydaje jakąś grę, po to się inwestuje w nią swój czas i pieniądze.

A.S.: Sądziś, że uda Wam się oderwać graczy od innych systemów? A może nie taki jest Wasz cel?

P.K.: Nie, na pewno nie taki. Nie chcemy nikogo od niczego odrywać. Chcemy dać inną grę, po którą sięgnie (mam nadzieję) spora grupa osób. Mechanikę prostą, ale nie prostacką i szybką, ale nie banalną. I chcemy, żeby ludzie nie rezygnowali ze swoich ulubionych światów przez mechanikę - jeżeli chcą zagrać inaczej, niż mechanika na to pozwala, może spróbują zagrać w tymże świecie na SW.

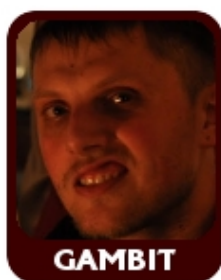
A.S.: Na koniec ostatnia kwestia - gdybyś był postacią w jednym ze światów Savage Worlds, to, kim byś był i dlaczego?

P.K.: Starym Stone`m z Deadlands. Być Prawą Ręką Śmierci to jest to! A starym, bo młody ma pecha (śmiech).

□

Runewars

Komu Smocze Runy, komu? Bo idę do domu...



Runewars to kolejna wielka gra od Fantasy Flight Games. Wielka pod niemal każdym względem. Duże pudełko, mnóstwo elementów i epickie zmagania. Jest ona jednak nieco inna niż dotychczasowe duże produkcje tej firmy. Jej odmienność polega na wymieszaniu kilku rewelacyjnych typów gry. To nie jest czysta strategia czy gra przygodowa. Tym razem dostajemy do rąk coś znacznie ciekawszego.

Zacznijmy jednak od pudełka i jego zawartości. Pudełko jest sporych rozmiarów (jak na przykład Starcraft lub Twilight Imperium), co od razu mówi nam, czego powinniśmy się spodziewać po

uchyleniu wieka. W środku znajduje się mnóstwo figurek (w pięciu kolorach - cztery zestawy dla graczy i jeden neutralny) i jeszcze więcej kart - zdarzeń, taktyki, walki, bohaterów, zadań oraz rozkazów. Do tego budzące już na starcie ciekawość plansze poszczególnych ras z oznaczonymi jednostkami oraz "zegarami" mierzącymi poziom zasobów. No i w końcu podzielona na moduły plansza z najlepszą rzeczą, jaką kiedykolwiek widziałem, czyli trójwymiarowymi, plastikowymi górami. A poza tym oczywiście cała masa różnych żetonów.

Runewars jest grą dla od dwóch do czterech graczy. Każdy z nich wciela się w przywódcę jednej z frakcji (Elfy, Ludzie, Nieumarli, Demony), walczącej o kontrolę nad Smoczymi Runami. Zebranie sześciu takich Run pozwoli opanować świat. Niby nic oryginalnego - ot, można by pomyśleć, że to kolejna strategia z modularną planszą. Jednak są tutaj elementy, które wprowadzają powiew świeżości do gatunku.



Runewars jest mieszanką Territory Control, Resource Management, Empire Building i przygodówki. Dwa pierwsze gatunki na pierwszy rzut oka wydają się być całkiem na miejscu. Smocze Runy są rozrzucone po świecie (planszy), więc aby je zdobyć, należy kontrolować obszary, na których się znajdują - i mamy już Territory Control. A żeby kontrolować te obszary, trzeba stworzyć wielką i

potężna armię. Jak wiadomo, przy tworzeniu armii nie obejdziesz się bez surowców, potrzebnych czy to do rekrutacji jednostek, czy do ich utrzymania (na przykład żywność) – tak na scenę wskakuje Resource Management. Trzeci gatunek też dość dobrze widać. Wznoszenie i rozbudowa twierdz, które pozwalają na bardziej efektywną ekspansję, to takie niewielkie Empire Building. Ale gdzie tu przygodówka, zapytacie.



Otóż element przygodowy (z domieszką RPG) objawia się w postaci bohaterów. Są to niezależne od wojsk postaci, które przemierzają krainę, biorąc udział w niebezpiecznych przygodach. Wykonują zadania, sprawdzając swą siłę, zręczność lub wiedzę. Rozwijają się, zdobywają potężne artefakty i pomagają władcy, któremu służą zdobyć Smocze Runy. W ten właśnie sposób wskazuje nam na miejsce przygodowy aspekt gry.

No, ale wystarczy opowiadania o ogółach. Czas powiedzieć, jak się gra.

Pierwszym krokiem jest budowa planszy. Jest ona nieco trudniejsza niż w przypadku Twilight Imperium, gdyż klocki, z jakich jest układana są różnego kształtu i różnej wielkości. Nie należy więc liczyć, że zawsze dostaniemy symetryczne pole gry. Ułożona plansza musi dodatkowo spełniać określone warunki, jeszcze przed rozłożeniem

startowych pól poszczególnych ras. Może się zatem zdarzyć, że pierwsze ułożenie okaże się nieprawidłowe i trzeba będzie zebrać klocki, aby ułożyć je ponownie. Moim zdaniem nie przeszkadza to zbyt, a tylko wprowadza pewien smaczek do gry. Na samym końcu układu się obszary startowe, więc ciężko mówić o układaniu planszy „pod siebie” czy na przekór przeciwnikom, ponieważ nasz wysiłek włożony w budowę cichego i bezpiecznego zakątka może wykorzystać ktoś inny.

Po ułożeniu planszy i wybraniu miejsc startowych dla poszczególnych ras zaczyna się walka o Runy.

Gra toczy się maksymalnie sześć tur. Każda tura reprezentuje jeden rok i składa się z czterech faz - pór roku. Na początku każdej fazy ciągnięta jest karta pory roku. Mówi ona o specjalnych wydarzeniach, jakie będą miały miejsce podczas danej fazy. Mogą mieć one wpływ na jednostki, bohaterów czy karty rozkazów (o których za chwilę). Niektóre potrafią dość mocno „zamieszać” i zmienić układ sił na jakimś froncie. Dodatkowo, każda pora roku ma swoje określone stałe efekty. Wiosna to odzyskanie wykorzystanych rozkazów i znaczników aktywacji. Latem poruszają się bohaterowie. Jesienią gracze dostają dodatkowe karty taktyki lub punkty wpływu, a zimą trzeba wykarmić jednostki, albo głód spowoduje znaczne przerzedzenie naszych szeregów.

Po uruchomieniu specjalnej i zwykłej „zdolności” pory roku, gracze wydają rozkazy. Każdy z nich ma do dyspozycji identyczny zestaw ośmiu rozkazów. Każdy (prawie) rozkaz ma dwa tryby działania (zwykły i bonusowy) oraz inicjatywę. Wydane rozkazy rozpatruje się w kolejności od najniższej inicjatywy do najwyższej (remisy rozstrzygane są przy pomocy punktów wpływu). Gracz domyślnie korzysta ze zwykłego trybu działania rozkazu. Jeśli jednak chce „odpalić” tryb bonusowy, to musi spełnić pewien warunek - rozkaz ten musi mieć wyższą inicjatywę, niż inne wydane przez niego w

tym roku. Jeśli więc gracz wyda rozkaz, który ma inicjatywę niższą niż jakikolwiek inny wydany w danym roku, bonus z właśnie wydanego rozkazu przepada. Ta właściwość dodaje pewnej nieprzewidywalności w działaniach graczy. Niby można przewidzieć, co zrobi gracz w danej turze, ale kwestia bonusów stawia pod znakiem zapytania kolejność tych działań. Czy nasz przeciwnik połąkami się na dodatkowe profity, czy też może da sobie z nimi spokój i zaskoczy nas nietypowym rozłożeniem rozkazów? Pod uwagę trzeba tu brać sporo różnych kwestii. Do tej pory tylko dwukrotnie spotkałem się z sytuacją, w której rozłożenie rozkazów przez poszczególnych graczy nie było żadnym zaskoczeniem.



Na uwagę zasługuje mechanika walki. Każda jednostka jest opisana czterema współczynnikami. Są to: inicjatywa, punkty życia, zdolności specjalne i kształt podstawki. Inicjatywa decyduje o kolejności ataku, punkty życia pokazują, ile ran może przeżyć dana jednostka, a zdolności specjalne są używane w trakcie walki. Kształt podstawki ma znaczenie w czasie zagrywania Kart Walki, o których za chwilę. Ciekawostką jest, że brak tutaj takich cech, jak siła ataku czy obrona, branych pod uwagę w czasie potyczki. Co prawda jest tu pojęcie siły oddziału, ale jest to po prostu liczba jednostek pozostałych na placu boju po walce. Sprawdza się ją po potyczce, aby zobaczyć, kto wygrał, jeśli nie nastąpiła całkowita anihilacja jednej z walczących stron.

Natomiast kluczem w trakcie samej walki jest wytrzymałość jednostek, zdolności specjalne i szczęście w kartach. Bo to właśnie karty decydują o wielu rzeczach. Można zagrywać niektóre z Kart Akcji, dzięki czemu da się wzmocnić własne jednostki lub osłabić przeciwnika, ale kluczem są Karty Walki. Umieszczono na nich diagramy symbolizujące kształty podstawek jednostek znajdujących się w grze. W trakcie walki ciągnie się odpowiednią liczbę Kart Walki i sprawdza symbole widniejące przy kształcie podstawki atakującej jednostki. Brak symbolu to pudło. Ale można też trafić na symbol oznaczający, ile zadaliśmy wrogowi obrażeń lub mówiący o tym, że możemy użyć zdolności specjalnej. Można też „zmęczyć” wroga jednostkę i choć nie powoduje to jej śmierci oraz nie ma wpływu na jej atak, to wyklucza ją z finalnego liczenia siły po potyczce. Tym samym może przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść.. Wielokrotnie widziałem walki, w których po obu stronach nie zginęła żadna jednostka. Choć przyznam, że zdarza się to praktycznie tylko w małych starciach, gdzie ciągnie się niewiele Kart Walki.

Jak już jestem przy walce, to wspomnę dwa słowa o roli jednostek neutralnych. Na pierwszy rzut oka pełnią one w grze funkcję „strażników” pewnych pól. Aby zająć pole, trzeba najpierw pokonać jednostki, które je zajmują. Runewars daje jednak możliwość bezkrawawego przejmowania neutralnych oddziałów. Wystarczy ogłosić, że zamiast walczyć próbujemy negocjować. Ciągnie się wtedy określoną liczbę kart walki i sprawdza na nich ikony Sukcesu. Jedna ikona Sukcesu wystarczy, aby negocjacje się powiodły i neutralny oddział został wcielony w nasze szeregi. Może się jednak okazać, że negocjacje nie przyniosły oczekiwanego efektu i jedna ze stron musi się wycofać, albo że „neutrale” z miejsca atakują nasz oddział i trzeba się bronić. Tak czy inaczej, mechanizm negocjacji jest niezwykle ciekawy i powoduje, że rozwój armii każdego z graczy nie jest tak przewidywalny, jak w innych grach, w których wojska się po prostu buduje/rekrutuje we własnych budynkach.



Osobną sprawą są bohaterowie. Odpowiadają oni za przygodowo-RPGową stronę gry. Nie biorą udziału w zmaganiach wojsk, ani nie zdobywają nowych terytoriów dla swoich władców, a jedynie przemierzają krainę, wykonując niebezpieczne misje i zdobywając cenne nagrody. Choć z pozoru ich działania wydają się być oderwane od głównego celu gry, czyli kontrolowania sześciu Smoczyc Run, to w pewnym momencie okazuje się, że mogą oni w tym bardzo pomóc. Smocze Runy znajdujące się na planszy są zakryte. Mogą je podejrzeć tylko ci władcy, którzy kontrolują zawierające je obszary. Do tego część Run jest fałszywa, czyli po prostu pusta. A wygrywa tylko ten, kto kontroluje sześć prawdziwych. Bohaterowie mogą podglądać Runy leżące na innych polach, co pozwala na bardziej precyzyjne ruchy wojsk. Dodatkowo swoimi działaniami mogą pozyskiwać prawdziwe Runy i wymieniać je z fałszywkami znajdującymi się na terenie swego władcy. Nie warto zatem traktować herosów marginalnie. Skupienie się na tym, co mogą zrobić przynosi często rewelacyjne efekty.

Tyle teorii (tak, wiem, że dużo). Czas na kilka „praktycznych” spostrzeżeń.

Runewars pomimo mnogości elementów, kart, żetonów czy zasad jest grą bardzo prostą do opanowania. Gdy grałem pierwszy raz, straszono mnie, że partia w cztery osoby, na dodatek z nowym graczem, któremu trzeba tłumaczyć zasady, będzie trwała dobre sześć godzin. Ukończyliśmy rozgrywkę po mniej niż trzech i pół i choć nie

rozegraliśmy pełnych sześciu tur, to można śmiało powiedzieć, że dogranie do pełnej długości nie przekroczyłoby czterech godzin. Duża w tym zasługa pewnej „powtarzalności” w akcjach podejmowanych przez graczy w kolejnych fazach. Wejście w rytm następujących po sobie kroków pozwala swobodnie myśleć nad strategią przez cały czas, a nie dopiero w momencie, gdy nadchodzi nasza kolejka. To likwiduje przestoje, które sztucznie wydłużają czas gry i powodują, że można łatwo znudzić się nawet ciekawą pozycją. To cieszy, w końcu bowiem powstała gra, którą można polecić, gdy ktoś ma dwa „sprzeczne” wymogi: chce zagrać w coś dużego, ale ma mało czasu.

Runewars zawiera niemal wszystkie elementy, jakie lubię w tego typu pozycjach. Są karty akcji, które można zagrywać w trakcie walki, czy poza nią, wywołując różne efekty działające na konkretnego gracza. Są wydarzenia specjalne w każdej fazie rozgrywki, determinujące sytuację na całej planszy. Są głosowania, których zwycięzcy mogą zmienić sytuację na mapie. Są zadania do wykonania, za które dostaje się nagrody. Są magiczne przedmioty. Żałuję jedynie, że bohaterowie nie mogą w żaden sposób mieszać się do walk armii, ale z drugiej strony taki podział chyba wyszedł grze na dobre. Są rozkazy o różnym działaniu. I jest też możliwość prowadzenia wyniszczających walk między graczami. Na szczęście jednak nie przydarzyła się sytuacja, gdy ktoś został zredukowany „do zera”. Nawet jeśli jakiś gracz stracił 90% swoich wojsk, był w stanie odbudować się choć w części, aby nie stać się „chłopcem do bicia”. Dzięki temu w żadnej z dotychczasowych rozgrywek nie było widać grania defensywnego. Co prawda nikt nie rzucał się na wrogów bez ładu i składu, jednak potyczki były inicjowane chętnie. Nawet po przegranej bitwie niektórzy potrafili „poprawić” kolejnym oddziałem i zyskać przewagę.

Pewnym minusem jest dla mnie podejście do kwestii zarządzania zasobami. Jest ono dość okrojone, gdyż w większości wypadków punktem kluczowym jest zbieranie zasobów z podległych

Rebel Times

nam terenów. Rekrutacja jednostek i ich wyżywienie nie powodują zmniejszenia zapasów zasobów. Tak samo jak utrata jakiegoś terytorium. Dopóki nie trafi nas jakieś wydarzenie „odpalone” z karty, bądź nie wydamy ponownie rozkazu Harvest (zbiór plonów), nie odczujemy żadnych zmian w magazynach. To wyraźnie słaby punkt gry.



Łatwo również o przegraną, jeśli nie potrafimy „ogarnąć” jednocześnie kilku aspektów rozgrywki. Zbytne skupienie się na jednym elemencie (na przykład rozbudowie armii i walkach z przeciwnikami) może zaowocować tym, że nasi rywale „niepostrzeżenie”, używając na przykład bohaterów, czy naszej niedbałości w głosowaniach na Radzie Czarodziejów, zdobędą sześć Smoczych Run i wygrają. Jeśli zatem nie potrafisz planować na kilku płaszczyznach, nie siadaj do Runewars. Może się okazać, że będziesz ciągle przegrywał z pozornie słabszymi przeciwnikami.

Cóż mogę rzec na zakończenie? Runewars to bardzo dobra pozycja. Jak już wspomniałem, zapelnia ona tę lukę „dużych” gier, w które da się zagrać, nie trwoniąc na nie całego dnia lub nocy. Mieszanka różnych gatunków sprawi, że niemal każdy znajdzie w niej jakiś punkt zaczepienia i jest spora szansa na to, iż zostanie wciągnięty w wir rozgrywki. Bo Runewars wciąga jak chodzenie po bagnach. Tylko efekty nie są aż tak tragiczne.



Runewars



ok. 180
min.



12+



2-4



Wykonanie

4.5
/5

Miodność

4.5
/5

Cena

2.5
/5

258,95zł

Komentarz do oceny

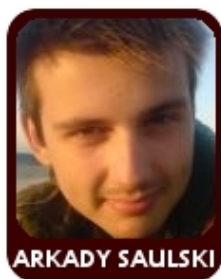
Wykonanie: Po raz kolejny można powiedzieć - Fantasy Flight Games i wszystko jasne. Jednak tym razem patent z trójwymiarowymi górami przebił wszystko, co do tej pory widziałem. Nawet podstawki w jednostkach Starcrafta. Co prawda niektóre figurki wyglądają dość mizernie, ale w trakcie gry liczy się klimat, a nie wyraz twarzy trzeciego piechura z lewej.

Miodność: Runewars to dla mnie spełnienie wielu marzeń. Gra, która łączy w sobie wiele różnych gatunków i zawiera te elementy mechaniki, którymi tak bardzo lubię się bawić. Epickie walki całych armii, tajemnicze i niebezpieczne wyprawy samotnych bohaterów, magia, elementy przypominające politykę i wydarzenia losowe. Nic, tylko grać.

Cena: Liczba powyżej dwustu pięćdziesięciu w okienku „Cena” bywa dla wielu osób zaporowa. Nawet jeśli za tę cenę dostaje się duże pudło wypełnione po brzegi świetną zawartością, która jest w dodatku wściekle grywalna.

Battlestar Galactica: Pegasus Expansion

Połączenie Floty



ARKADY SAULSKI

Dobry serial od złego można odróżnić po jednej zasadniczej cesze – zły serial od początku jest kiepski, a dobry psuje się dopiero z czasem. Nic nie oddaje tej prawdy lepiej niż Battlestar Galactica. Pierwszy sezon był absolutnie mistrzowski, drugi – jeszcze lepszy (choć nie zaliczył

tak dobrego odcinka, jak pierwszy odcinek pierwszego sezonu), potem nastąpił wielki początek sezonu trzeciego i... dalej był już tylko płacz. Koniec trzeciego był absurdalny i nielogiczny, zaś czwarty starał się pozbierać kawałki po wielkości pierwszych dwóch, ale, jak to ze zbieraniem bywa, wszystkiego poskładać się już nie udało. Nie chodzi tu nawet o scenariusze, które były całkiem niezłe, ale o coś zupełnie innego. O Cylonów. Najlepiej wymyśloną

rasę obcych w historii telewizyjnej fantastyki popularnonaukowej. Maszyny przez cały przebieg pierwszego i drugiego sezonu były zagadką, a nic tak nie przeraża, jak wróg, którego celów nie znamy i nie możemy poznać. Tymczasem trzeci sezon zamiast zachować aurę tajemnicy, pokazał całą ukrytą intrygę. Cyloni okazali się bardzo miłą gromadką, to ludzie tak naprawdę sprowokowali wojnę, a oni tylko miłują kosmos, pokój i demokrację. Tak, Cyloni mają demokrację. To nie jest żart. Aha, a co robią na zniszczonej Capricie, planecie, która wcześniej była ukazana, niemalże jako pustynia po wojnie jądrowej? Zgadnijcie. Robią sobie kawę! Nie wymyśliłem tego! No i swoją drogą – czemu to ludzie znowu stali się winowajcami, a nie kosmiczna rasa maszyn? Chciałbym zobaczyć jakąś fantasy albo s-f, w której ludzie nie są największymi draniami z możliwych. Powiem Wam w sekrecie, że wielu moich znajomych jest ludźmi i są całkiem w porządku.

Nie poświęcałbym całego akapitu na te dywagacje, gdyby nie fakt, że dodatek do planszowej Battlestar Galactica idealnie odzwierciedla wzlot i upadek serialu. Powiem więcej, Pegasus jest dodatkiem, który albo się pokocha, albo znienawidzi. Postaram się przedstawić obiektywnie jego wady i zalety, jednak pozwolę sobie nadmienić, że jeśli podstawka była sezonem pierwszym i drugim, to Pegasus jest bez wątpienia sezonem trzecim – wprowadza dużo zmian, które są bardzo ciekawe i urozmaicają rozgrywkę, ale z czasem męczą, prowadzą do absurdalnych sytuacji i w końcu stwierdzamy, że bez nich grało nam się jednak lepiej.

Battlestar Pegasus

Tym, co wzbudziło moją radość w związku z dodatkiem jest tytułowy Pegaz – potężny Battlestar, wchodzący do gry obok Galactiki. Pojawienie się Pegaza nie tylko pozytywnie wpływa na przebieg rozgrywki przeznaczonej dla ludzi, ale nadaje grze jeszcze więcej klimatu. Dotychczas gracze mogli się poruszać tylko pomiędzy dwoma okrętami floty –

Battlestar Galactika i Colonial One. Wraz z dojściem Pegaza, świat gry istotnie się poszerza. Okręt ten posiada niesamowity arsenał – potężne baterie pokładowe są w stanie zniszczyć wrogi Basestar jednym strzałem (jednym rzutem kością) lub do czterech Raiderów jednocześnie. W tym momencie żadne kosmiczne bitwy nie stanowią już dłużej wyzwania. O ile dotąd pojawienie się w przestrzeni dwóch Basestarów oznaczało niemal natychmiastową potrzebę skoku, choćby i kosztem utraty części populacji, o tyle teraz ludzie mogą śmiało stawiać czoła całym flotom Cylonów.

Niestety potężna siła, jaką otrzymujemy ma swoją cenę. Między innymi następują pewne zmiany w łańcuchu dowodzenia – w tym momencie Admirałem zostaje gracz, który wybierze postać Heleny Cain zamiast Billa Adamy. Wybór nowych postaci wchodzących do gry jest według mnie trochę chybiony. O ile Helena Cain była w serialu niesłychanie barwną postacią (mimo że osobiście jej nienawidziłem), o tyle nie wiem, co w dodatku robi Anastasia Dualla? W serialu jej jedyną cechą charakterystyczną było bardzo wiarygodnie oddane, typowo kobiece niezdecydowanie w kwestii doboru partnera (i oczywiście wybrała źle). Podobnie kolejna postać, straszliwie działająca mi na nerwy, czyli młoda pilot „Kat”, której głównym znakiem rozpoznawczym było zamiłowanie do środków odurzających. Z kolei trafieniem w dziesiątkę jest wejście na scenę Ellen Tigh, żony pułkownika Saula Tigha. Tak jak w serialu, są z nią same kłopoty i często mamy ochotę po prostu zamknąć ją w areszcie. Dziwi mnie tylko decyzja w sprawie jej klasy – Przywódca Polityczny to chyba kiepski wybór, zważywszy na to, że w serialu była ona zwykłym cywilem, więc następuje tu pewna nobilitacja tejże postaci. Generalnie wybór jest niewielki i naprawdę sądziłem, że nowych postaci będzie trochę więcej. Wymyślenie choćby jeszcze pięciu z nich nie byłoby chyba zbyt dużym problemem. Generalnie jednak nowe postaci są tylko ciekawym dodatkiem. Oprócz Heleny Cain w żaden sposób nie zmieniają rozgrywki – Carl „Helo” Agathon nadal pozostaje najlepszy w grze (dwie świetne umiejętności i praktyczny brak wad – nieobecność

na Galactice w pierwszej turze to przecież bułka z masłem), a pod nieobecność Admirała Cain w grze niemalże nic się nie zmienia.

Sama plansza jest bardzo mała, więc nie dochodzi nam problem z jej rozmieszczeniem na stole. Pegaz ma cztery pomieszczenia, z których dwa służą tylko do walki, jedno do egzekucji postaci i jedno do przyspieszenia skoku. Dodatkowo wszystko ma swoją cenę – każde działanie podjęte na Pegazie może mieć konsekwencje dla reszty floty: baterie dział mogą zniszczyć również nasze statki, a skok pozbawić cennych surowców.

Dochodzą także karty Treachery, czyli nowej umiejętności postaci. „Brązowa” umiejętność ma raczej negatywny wpływ na sytuację ludzi, ale jest niezbędna przy niektórych kryzysach.

New Caprica

Kolejną nowością jest plansza Nowej Capriki. Rozgrywka na Caprice zmienia finał gry z podstawki – teraz zamiast na Kobol, dolatujemy do Nowej Capriki i tam musimy walczyć z okupującymi planetę Cylonami. Tak jak w serialu, by wygrać, trzeba uciec z planety. Tu pojawia się pierwsza wada dodatku. Ucieczka z Capriki wymaga tyle planowania, dbania o surowce, załogę i tak dalej, że jest niemalże niemożliwa do przeprowadzenia, nawet jeśli przeszkadzający Cyloni będą wyjątkowo nieporadni. Ponadto faza ta wydatnie przedłuża rozgrywkę. O ile ostatnie tury przed finałowym skokiem ciągnęły się w nieskończoność już na Kobolu, o tyle teraz często gra się dłużej nawet o godzinę. Mimo to obecność Pegaza jest w stanie zrównoważyć rozgrywkę, jednak w przypadku zniszczenia tego Battlestara uratowanie ludzi z Nowej Capriki jest po prostu niemożliwe. Przyznaję, że oddaje to ducha serialu, ale też nie każdy gracz ma taktyczny zmysł Billa Adamy, albo partyzancką smykałkę Saula Tigha. Często więc gracze wykruszą się lub będą po prostu

zbyt zmęczeni, aby poświęcić temu elementowi rozgrywki dużo uwagi.

Warto w tym miejscu wspomnieć o dwóch rzeczach dotyczących zarówno planszy Pegaza, jak i Nowej Capriki – obie są świetnie wykonane, małe i bardzo wytrzymałe. Można je również śmiało zmieścić na jednym stole wraz z planszą podstawową. Mam tu tylko jeden zarzut, nie tyle do plansz, co pewnej ogólnej koncepcji. Dlaczego nie można kontynuować gry po zniszczeniu Galactiki, mając tylko Pegaza? Zasady to wykluczają, ale w świecie gry byłaby to ciekawa zmiana. Szczególnie, jeśli wiemy, co się stało z Pegazem w serialu.

Cylon Leaders

I tak dochodzimy do elementu najbardziej kontrowersyjnego – Liderów Cylonów, którzy pojawili się w serialu i zepsuli całą wizję tej rasy, którą budowano w naszej wyobraźni. Nie wiem jak przedstawić to komuś, kto serialu nie oglądał. Liderzy byli w tym przypadku ciekawymi osobowościami, co nie zmieniało faktu, że stanowili zaprzeczenie wizji, którą dotychczas rozwijano.

Twórcy Pegasus Expansion chcieli uchwycić ducha serialu i udało im się to aż za dobrze. Esencją planszowej Battlestar Galactica była paranoja – żadna inna gra kooperacyjna nie czyniła atmosfery nieufności tak wyrazistą. Każdy był podejrzany, a często ten, kto najbardziej dbał o losy floty nieopatrznie, przez jeden błąd, oskarżany był o bycie Cylonem. Granie z Liderami Cylonów spuszcza to wszystko do sedesu, odkąd wiemy od samego początku zabawy, że dany gracz jest Cylonem. Owszem, Cyloni mają różne Agendy, które sprawiają, że i tak nie wiemy czy dany Lider z nami sympatyzuje, czy wręcz przeciwnie, co nie zmienia faktu, iż jest to tylko marny odprysk dotychczasowej esencji rozgrywki. Ponadto, jeśli gramy wraz z Pegazem i fazą Nowej Capriki, a wśród graczy jest jeden ukryty Cylon i jeden Lider Cylonów, który w swojej Agendzie nie jest naszym

sympatykiem... no cóż, taka gra nie ma sensu, ponieważ ludzie pozbawieni są najmniejszej szansy na zwycięstwo. Generalnie więc wariant gry z Liderami Cylonów jest tym, co psuje klimat pierwowzoru. Nie twierdzę, że jest obiektywnie zły, uważam jedynie, iż można go było pomyśleć inaczej, bądź z niego całkowicie zrezygnować. Może on się komuś podobać, na przykład w negocjacjach pomiędzy ludźmi a Cylonami, jednak w każdej grze FFG znajduje się jakiś element negocjacyjny, więc ten zastosowany w Galactice nie jest w żaden sposób unikalny lub wyróżniający się czymś szczególnym.

Ostatnią z ciekawych nowości jest Scar – wyjątkowy Raider, który staje się prawdziwym zagrożeniem dla naszych pilotów. I znów wychodzi tu kwestia znana z serialu, Scar był bowiem pewnym zaprzeczeniem dotychczas prezentowanego wizerunku Raiderów, które miały być bezwolnymi maszynami, pozbawionymi jakiejkolwiek indywidualności i kierowanymi czymś w rodzaju zbiorowej świadomości. Tymczasem w jednym z odcinków nagle okazywało się, że jeden Raider wyróżnia się, będąc prawdziwie zabójczym zagrożeniem ze względu na, powiedzmy, lotniczy kunszt. O ile w serialu trochę mi to nie pasowało, o tyle w grze sprawdza się doskonale! Scar raz się pojawia a raz nie i upolowanie go może być nawet elementem rywalizacji pomiędzy graczami – pilotami. Ponadto staje się on śmiertelnym zagrożeniem dla naszych nieobsadzonych przez graczy Viperów. Jest to ten element, który naprawdę nadaje grze nowego blasku.

Co do reszty elementów – dodatek oferuje także nowe Kryzysy i inne karty. Warto je włączyć do rozgrywki, stanowią bowiem nowe wyzwanie i zmieniają grę w widoczny sposób. Wszystkie karty z dodatku oznaczono małym symbolem Pegaza, trudno więc mieszać je z elementami podstawowymi.

O wykonaniu całości mogę napisać tylko tyle – standard jakości FFG. Figurki Basestarów są bardzo

ładne, karty mają znakomitą, przejrzystą szatę graficzną, a drobne elementy wspaniale budują klimat rozgrywki. Elementów jest jednak dość mało i ciężko mi się wyzbyć wrażenia, że po prostu przepłacamy.

Daybreak

Battlestar Galactica: Pegasus Expansion to bez wątpienia ciekawy dodatek, lecz bardzo trudny do oceny. Zbyt wiele jego elementów budzi kontrowersje – sam Pegaz jest według mnie znakomity, lecz wariant Nowej Capriki już nie do końca, ze względu na drastycznie podniesiony

poziom trudności dla ludzi. Liderzy Cylonów także mi nie odpowiadają, ale komuś przecież mogą się podobać. Nic nie wprowadza się tu na siłę, a wszystkie elementy zestawu można dodawać do gry wedle własnego uznania. Zastrzeżenia budzi też cena – pudełko ma te same gabaryty, co Battlestar Galactica, ale elementów w środku jest tak niewiele, że można je spokojnie pomieścić w pudełku wersji podstawowej. Czy polecam Pegasus Expansion? Tak. Choćby tylko po to, aby zastąpić Basestary w formie żetonów ładnymi figurkami, nadającymi grze nowego wymiaru. Jeśli więc możecie sobie pozwolić na wydanie prawie stu czterdziestu złotych, to nie będą to pieniądze wyrzucone w błoto.



Komentarz do oceny

Wykonanie: FFG nie zawodzi, ale też i nie zaskakuje. Karty, plansze oraz inne elementy są ładnie wykonane i bardzo klimatyczne. Twórcy znów pokazują, że szata graficzna tworząca klimat, to żadne wyzwanie dla projektanta – nie trzeba wynajmować najlepszych grafików, wystarczy obmyślić kilka tworzących atmosferę szczegółów graficznych. Zaletą jest także wykonanie kart Liderów Cylonów, mających własną, odhumanizowaną estetykę i wykorzystanie wysokiej jakości zdjęć z serialu.

Miodność: Kontrowersyjny dodatek. Znakomite rozwiązania sąsiadują w nim z innymi, doprawdy kiepskimi. Pegasus Expansion podnosi poziom podstawki, ale w kilku miejscach psuje jej atmosferę. Jeśli jednak ktoś jest fanem sezonu trzeciego i czwartego, będzie zachwycony. Przeczuję jednak, że FFG uraczy nas jeszcze jednym dodatkiem – wiele elementów jest za mało rozbudowanych, jakby zapowiadając jakieś nieduże rozszerzenie. Może zajmą się nim twórcy nieoficjalnego hiszpańskiego dodatku New Caprica?

Cena: Przepłacamy! Tym razem FFG uraczyło nas małą ilością elementów w wysokiej cenie. Dodatek bardzo poszerza rozgrywkę, ale mógłby być doprawdy o wiele tańszy! Dużo obiecuje więcej niż w istocie otrzymujemy, a płacimy niemal tyle, co za podstawkę. Gry z FFG są z reguły drogie, ale cena za Pegasus Expansion jest już sporą przesadą, oczywiście jak na kieszeń polskiego odbiorcy.

Battlestar Galactica: Pegasus



60-180
min.



12+



3-6



Wykonanie

4.0
/5

Miodność

3.5
/5

Cena

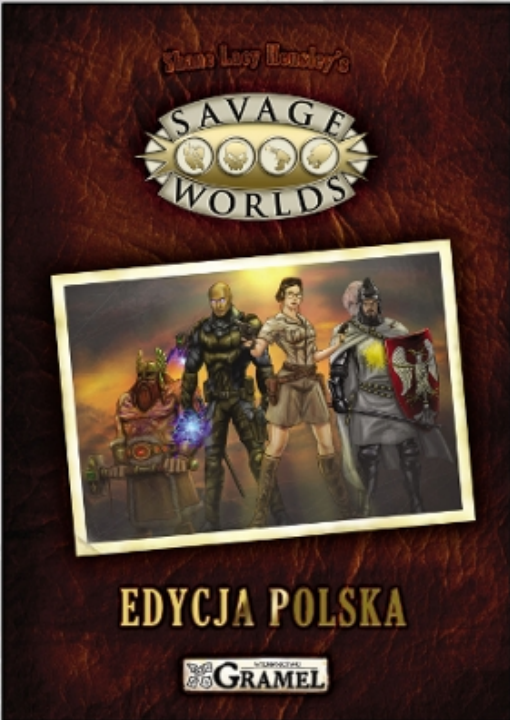
2.0
/5

139,95zł

REKLAMA:



BRAWUROWO / GRYWALNIE



WWW.WYDAWNICTWOGRAMEL.PL

Panzer General: Allied Assault

Tygrysy na plaży



Seria Panzer General to klasyka komputerowych gier strategicznych. Pierwsza jej część, wydana w 1994 roku, okazała się prawdziwym hitem, a w dwójkę z roku 1997 do dzisiaj zagrywają się stratedzy na całym świecie. Sam śledzę tę serię od samego początku i z przykrością muszę stwierdzić, że po świetnej dwójce, kolejne odsłony były już coraz gorsze. Przeniesienie zmagania wojennych do trójwymiaru nie było najlepszym pomysłem i od tamtego czasu seria równa coraz bardziej w dół. Powiem szczerze, że o Xboxowym Panzer Generalu dowiedziałem się dopiero z instrukcji omawianego dzisiaj Allied Assault i jako że nie posiadam tej

platformy, postanowiłem dokształcić się poprzez obejrzenie dostępnych w Internecie filmów z rozgrywek. Cóż, to zupełnie inna gra niż jej poprzedniczki, a to, co zobaczyłem nie do końca przypadło mi do gustu. Planszówka zaś to dość wierne przeniesienie komputerowego odpowiednika na stół. Jak się to sprawdza? Na to pytanie postaram się udzielić obszernej odpowiedzi.



Pierwsze, co rzuca się w oczy to dość sporych rozmiarów pudło, które po otwarciu niestety rozczarowuje. Okazuje się bowiem, że w środku jest głównie powietrze – wszystkie elementy mogłyby się zmieścić w opakowaniu o dwa rozmiary mniejszym i nadal nie byłoby ścisku. Trochę żetonów, modularna plansza (podobnie rozwiązana jak ta z Tide of Iron, jednak o wiele brzydsza), tor, na którym zaznaczamy prestiż, instrukcja i oczywiście karty jednostek. Planszowy Panzer General to tak naprawdę połączenie gry karcianej z planszową. Karty jednostek zagrywamy na planszę, a na ręce posiadamy różnego rodzaju efekty, zmieniające przebieg bitew. W tej grze nie ma również kostek, a wszelkie modyfikatory wynikają z kart, ukształtowania terenu i kilku innych efektów. Brak losowości? Nie do końca, ale o tym trochę później.

Allied Assault to gra przeznaczona dla jednego lub dwóch graczy. To chyba możliwość gry w pojedynkę zadecydowała, że sięgnąłem po ten tytuł – lubię od czasu do czasu zagrać w coś samemu, szczególnie wtedy, gdy znajomych nie widać na horyzoncie. I tutaj właśnie przeżyłem pierwsze poważne rozczerowanie. Jednemu graczowi oddano do dyspozycji zaledwie trzy scenariusze. Słabo, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że dla dwóch graczy jest ich aż jedenaście. Również zapewnienia o możliwości

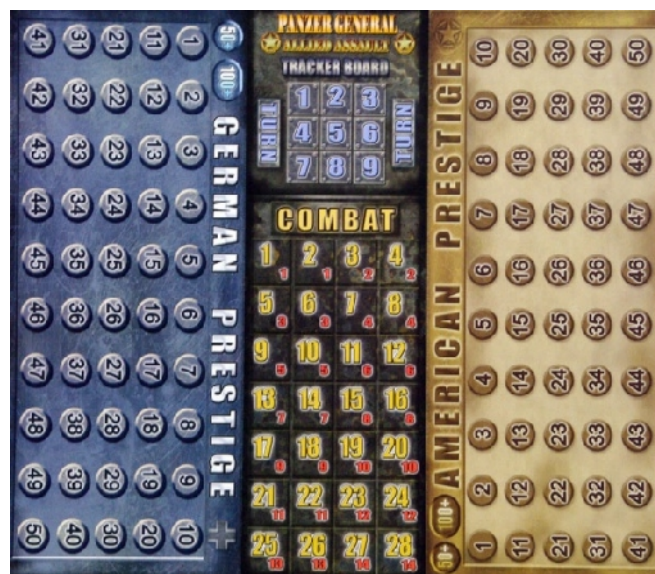
same historie sprzedają się najlepiej (jeśli ktoś nie wierzy, niech wybierze się do kina), więc nie ma się co dziwić takiej, a nie innej tematyce.

W grach tego typu liczą się jednak spójne i ciekawe zasady. Jakie opcje strategiczne oddano w nasze ręce? Jeśli ktoś liczył na ich rozbudowany wachlarz, to może od razu zrezygnować z zakupu Panzer Generala. Aktywując każdą jednostkę, możemy bowiem wybrać jedną z trzech czynności – ruch, atak i okopanie się. Ewentualnie możemy się jeszcze ruszyć i strzelić, jeśli dana jednostka posiada tego typu zdolność specjalną. Aha, ruch wykonuje się zawsze tylko o jedno pole, pionowo lub poziomo (po skosie w zasadzie tylko rozpoznaniem). Nie ma więc tutaj znaczenia czy ruszamy się piechotą, rozpoznaniem, artylerią, czy jednostką pancerną. Jedno pole i koniec. Rozumiem oczywiście, że jest to wymuszone małymi rozmiarami planszy (składającej się zazwyczaj z około trzydziestu pól), ale naprawdę głupio to wygląda, gdy rozpoznanie rusza się z tą samą prędkością, co oddział piechoty. Oczywiście trochę się czepiam, ale jestem przyzwyczajony do mniej uproszczonych gier strategicznych.



ściągania nowych scenariuszy ze strony internetowej wydawcy na niewiele się zdają. Przynajmniej chwilowo jest tam dość ubogo, a społeczność fanów nie zbliża się nawet do tej, którą mogą pochwalić się inne gry planszowe. Jeśli więc szukacie tytułu do zabawy solowej, lepiej zainwestujcie swoje pieniądze w coś innego.

Kolejnym problemem są oklepane realia historyczne. Może to tylko moje skrzywienie, ale jak słyszę słowo „Normandia”, to niejednokrotnie nie mam ochoty zagłębiać się dalej w temat. Ja rozumiem, że Alianci wygrali wojnę, zwycięzcy piszą historię i tak dalej, ale ciągłe powroty na plażę Omaha stają się po prostu coraz bardziej nudne. Afryka, Kreta, Rosja, Polska... cokolwiek innego byłoby o wiele ciekawsze. Wiadomo jednak, że te





Jeśli chodzi o walkę, to w zamyśle wszystko wygląda świetnie, jednak w praktyce już niekoniecznie. Do wartości bojowej jednostki dodajemy kilka modyfikatorów, między innymi ukształtowanie terenu i wsparcie od innych jednostek, później zaś dorzucamy kartę z ręki, która modyfikuje tę wartość o jeszcze kilka punktów (albo o zero, jeśli zdecydujemy się użyć karty „Blef”). Gdy przewyższymy wartość obrony jednostki atakowanej, zadajemy jej kilka obrażeń, a raczej minusów do morale. Jeśli minusy zrównają się z jego wartością, jednostka zostaje wyeliminowana. Koncepcja z morale w teorii wygląda ciekawie, ale niestety się nie sprawdza. Dodajemy, odejmujemy, kładziemy coraz więcej znaczników – jeden wielki chaos.

Dodatkowo często jesteśmy zmuszeni odrzucać z ręki wartościowe karty, aby dodać wysoką liczbę do wartości bojowej. Niejednokrotnie tracimy na tym w

dłuższej perspektywie czasu, ponieważ rezygnujemy w ten sposób z zagrania silnych jednostek/efektów. To zaś prowadzi nas do systemu zarządzania surowcami. Odpowiada za niego Prestiż – to za niego zagramy akcje specjalne, wprowadzimy do gry jednostki i dociągniemy na początku każdej tury więcej kart. Dopływ Prestiżu zapewnia nam kontrolowanie pól na planszy – zasadniczo miasta i

wioski zapewniają więcej, inne pola mniej. System ten działa całkiem nieźle, z dwoma wyjątkami. Pierwszym z nich jest zasada, mówiąca, że jeśli zagrywamy jednostkę na polu naszej „Bazy”, kosztuje ona mniej Prestiżu. W ten sposób potężne karty jednostek możemy rekrutować znacznie taniej, a to bardzo szybko prowadzi do poważnego zaburzenia równowagi – wystarczy, że trafi nam się lepsza ręka niż przeciwnikowi. Drugim problemem jest rozłożenie na planszy pól z Prestiżem. W niektórych scenariuszach jedna ze stron ma pod tym względem zdecydowanie łatwiej i opływa w Prestiż, natomiast druga musi go ciulać i wznosić się na wyżyny pomyślnku, aby z powodu jednej nieprzemyślanej decyzji nie przegrać całej partii.

Kolejną sprawą, na którą warto zwrócić uwagę jest dość duży stopień losowości. Gry oparte na dobieraniu kart zawsze są opatrzone tym ryzykiem, ale w Panzer Generalu potrafi ono zniszczyć całą rozgrywkę. Niejednokrotnie dobre dobranie

jednostek i korzystnej ręki potrafi zdecydować o odniesieniu zwycięstwa. Pamiętam jak w jednej z partii zwyciężyłem zaledwie w drugiej turze po fartownym dobraniu kart na rękę. Z tego też powodu po Allied Assault nie powinni raczej sięgać zatwardziali stratedzy – to gra przeznaczona dla niedzielnych odbiorców.



Najgorszą wadą Panzer Generala jest jednak totalny chaos panujący na planszy. Masa znaczników, kart, rozsuwające się pola, żetony, które trzeba co turę kłaść i zdejmować... Ta gra naprawdę potrafi przetestować naszą cierpliwość. Jeden przypadkowy ruch ręką i tragedia gotowa. Tak fatalnie rozplanowanego przebiegu rozrywki dawno nie widziałem i naprawdę nie rozumiem, dlaczego podczas betatestów czegoś z tym nie zrobiono. No, chyba że ich w ogóle nie było, albo okrojono je do niezbędnego minimum, co wcale by mnie nie zdziwiło. Dodatkowo instrukcja zawiera kilka błędów, polecam więc od razu ściągnąć sobie erratę.

Końcowy werdykt nie może być niestety pozytywny. Panzer General charakteryzuje się całą masą niewykorzystanych patentów i błędów, które psują dobrą zabawę. Wariant dla jednego gracza to praktycznie margines, a wydaje mi się, że jest on jedyną cechą tej planszówki, która mogła ją potencjalnie uratować. Na rynku jest wiele innych,

dobrych strategii. Radzę więc zainteresować się właśnie nimi, a Panzer Generala sobie po prostu odpuścić.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Kiepska szata graficzna planszy, dobry dobór zdjęć na kartach i niezła jakość elementów. Denerwuje o dwa rozmiary za duże pudełko.

Miodność: Mało opcji, słabo rozwiązana walka i duża losowość, która ma spory wpływ na końcowy wynik. Dodatkowo na planszy panuje ogromny chaos, który powiększa się z tury na turę.

Cena: Powiem szczerze, że prawie dwieście złotych za tak słabą grę to pieniądze wyrzucone w błoto. Zdecydowanie odradzam.

Panzer General: Allied Assault



ok. 60
min.



10+



1-2



Wykonanie

3.5
/5

Miodność

2.5
/5

Cena

1.5
/5

199,95zł



KUŹNIA
GIER

Gry planszowe i karciane



RPG

REKLAMA

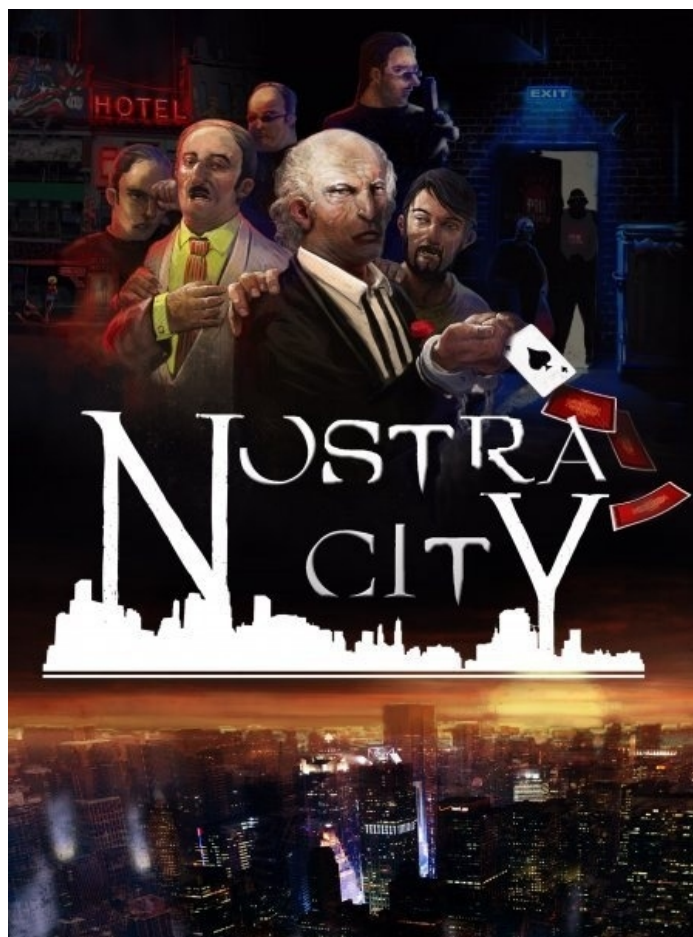


Kolekcyjnerska Gra Karciana

www.kuzniagier.pl/sklep

Nostra City

Zabawa w mafię



Historia niemalże klasyczna. Nowy Jork, lata 90., mafia i federalni. Gwiazda przedstawienia: Johny Gota, Ojciec Chrzestny, złapany i postawiony w stan oskarżenia z 246 zarzutami na karku. Miła odsiadka do końca dni zapewniona w cenie wycieczki. Gota ma jednak asa w rękawie –

dał znać na mieście, że jak uda mu się z tego wyśliznąć, przejdzie na emeryturę, a nowym szefem zostanie jeden z jego poruczników, ten, który najlepiej przysłużył się Rodzinie. Jakies pytania? Nie? Czas się zatem wziąć do roboty, przekupić sędziów, wyciągnąć starego z kicia i przejąć interesy w mieście. Nie będzie jednak łatwo. Inni też wpadli na ten sam pomysł, dodatkowo w Rodzinie szwendają się mendi, wtyczki FBI, które zadbają o to, żeby Johny zamiast na spacer w Central Parku chodził po spacerniaku.



Tak w skrócie przedstawia się Nostra City, ciekawa gra karciana ze stajni Hazgaard Editions. Na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie nieco skomplikowanej, z długą instrukcją i wieloma wariantami. Nic bardziej mylnego. Faktycznie, na początku wydaje się, że zasad jest strasznie dużo, a rozgrywka jest strasznie zagmatwana, ale po pierwszych partiach okazuje się, że wszystko jest szybkie, łatwe i przyjemne. I tak powinno być, nie jest to bowiem Twilight Imperium czy inny kolos, w którego zarywa się noce. Nostra City to tytuł na góra godzinkę dynamicznej zabawy.

Dobra, Don siedzi w więzieniu, ciężą na nim zarzuty, a gracze mają sześć tur (miesięcy), podzielonych na cztery fazy każda, aby go z niego wyciągnąć. W tym celu najmują swoich Silnorekich (ang. *The Wiseguys*), zdobywają Tereny (ang. *The*

Turfs) i trzepią kasiorę potrzebną na łapowy dla przysięgłych oraz jeszcze większą liczbę Silnorekich i Terenów. Nostra City to jednak nie pasjans, więc do interakcji dochodzi często i gęsto. Nie są to jednak miłe spotkania przy kawie. Tutaj każda interakcja kończy się w zasadzie przekrętem i ktoś zostaje oszwabiony. W takiej chwili do gry wkracza stara znajoma przestępczości zorganizowanej – Vendetta, a wraz z nią wtyki FBI, które mają odmienne cele niż reszta graczy. Wtykom nie chodzi już o to, żeby Johnny cieszył się wolnością, wtyki chcą go jeszcze bardziej pogrążyć. Niestety, lekko nie ma i tylko jedna z nich nie pójdzie na dno razem z okrętem – FBI nie potrzebuje lalusiów na fotelu Świadka Koronnego. Ogólnie, jeśli gracze grają ostro, na stole robi się coraz ciekawiej. Jeśli kochają pokój, wachają kwiatki i nie rozdeptują zuczków też jest nieźle, ale odpada trochę przyjemności. Powiedzmy sobie jednak szczerze – kto przy zdrowych zmysłach zasiada do gry o mafii, żeby grać miło? Założę się, że zaczniecie szybko myśleć, jak zafundować swoim rywalom miłą przejażdżkę do lasu w bagażniku waszego Maybacha.



Cała mechanika gry opiera się w zasadzie na Silnorekich. To oni odwalają za graczy brudną robotę, jednak każdy „tapuje się” (zostaje przekręcony o 90 stopni) po wykonaniu zadania i

wypada do końca tury z dalszej zabawy. Nie ważne czy ściąga haracz, próbuje pozyskać nowe zabawki czy daje komuś w łapę – jedna akcja i koniec zabawy. Proste. Choć z drugiej strony (eh, czy zawsze musi być jakaś druga strona?) są jeszcze specjalne zdolności, a specjalne zdolności to... hmm, specjalne możliwości, chociażby takie, że wasz don Wasylo czy Stefano jednak się nie zmęczy i coś w danej turze jeszcze zdziała. Oczywiście to nic specjalnego, niejedna karcianka zapewnia bowiem podobne atrakcje.

To, co Silnorecy mogą dla was zrobić zależy od fazy tury. Jest ich cztery i ułożono jest całkiem logicznie (co znów takie dziwne nie jest, każdy autor chce bowiem, aby jego gra była grywalna). I tak każdą turę zaczynamy od Interesów, czyli mówiąc bardziej dosłownie, od ściągnięcia kasiorę z tych, co powinni zapłacić – nielegalnych kasyn, pań do towarzystwa, handlarzy narkotyków lub wszystkich frajerów – ehem, przedsiębiorców – z danej dzielnicy. Jeden Silnoreki, jeden rodzaj interesów, tapujemy do woli. Lepiej jednak kogoś sobie zostawić, bo później idziemy na Spotkanie z innymi „chciałbym być” mafiosami i tutaj idzie już na ostro. Za zarobione pieniądze licytujemy się bowiem o najlepsze Tereny, wydarzenia zapewniające Szacunek lub nowych misiaczków, którzy aż się palą, aby dla nas pracować. Później zaś gonimy wpłacić łapowy na wujcia i kończymy turę podsumowaniem. I tak sześć razy, ani chwili dłużej.

Nie ma co dalej lać wody, czas przejść do tych mechanizmów, które powodują, że Nostra City to fajna i dynamiczna gra. Nic tak bowiem nie nudzi, jak zabawa w mafię z perspektywy księgowego.

Pierwsze świetne rozwiązanie napotykaemy już w pierwszej fazie gry, tj. fazie Interesów. Normalnie polega ona zazwyczaj na schemacie: „wysyłam kogoś, a on przynosi mi banana”. Co za nuda. Tutaj jest inaczej. Wysyłamy swojego fachmana, dajmy na to po profity z dragów. I teraz uważajcie. Możemy dociągnąć bilon za każdy symbol dragów, jaki znajduje się u KAŻDEGO z graczy na Terenach.

Później zaś, uwaga dalej na najwyższym poziomie, patrzymy sobie na nominały i decydujemy czy oddajemy każdemu z graczy tyle kart kasiory, ile ma on symboli na Terenach, czy zostawiamy więcej dla siebie. Innymi słowy, przekreślamy kogoś czy nie. Jeśli przekreślimy, to pociągnie on sobie karty Vendetty, a tam czekają same wredne niespodzianki (wycieczki do lasu, przejmowanie Terenów, dowalenie komuś minusów do Szacunku itp.) i, co gorsza, karty Wtyki. Ktoś ją dostanie, staje się wtyką i nie ma, że nie chce, że boli ząbek, czy paluszek. Wyciągnąłeś wtykę? Zrobisz wszystko, żeby wujek Johny nie wyszedł z ciupy do końca swoich dni. Dla mnie to świetny mechanizm. Jeśli lubicie grać ostro, będzie ostro. Tak ostro, że w pewnym momencie może się okazać, iż wszyscy siedzący przy stole to wtyki. Oto jak z głową urozmaicić fazę zarabiania pieniędzy, która na pierwszy rzut oka wydaje się nudna jak zleżale spaghetti.



Nostra City nie zwalnia jednak tempa i druga faza też wnosi duży powiew świeżości (nic dziwnego, przy 150 kilometrach na godzinę i otwartym oknie). Spotkanie to inna nazwa na element licytacyjny, który dobrze znamy z wielu gier karciano-planszowych. Tutaj bijemy się o cztery karty, bo tyle

mamy jednorazowo wyłożonych. W Ciechocinku robi się to tak: „Henryk dał na pole A 5000, ale Bodzio odpalił 6500, w tym momencie pani Halinka rzuciła okrągłe 10000”... zapachniało wapnem, szkoda, że nie gaszonym. W Vegas robi się to inaczej: „dam X na pole X, ale ile i na co, okaże się pod koniec licytacji”. Tak, pole, o które walczyliśmy wybieramy w tajemnicy, w tajemnicy określamy również, ile dajemy kasy i tapujemy Silnorękiego. Pod koniec licytacji wszyscy odkrywają ile dali i, co ważniejsze, gdzie oraz zbierają profity. Ciemne interesy o wiele lepiej robić w ciemno, nieprawdaż? Ale to nie koniec atrakcji. W końcu to gra o przestępcach, więc naloty policyjne to takie drobne „musi być”. Trochę policji na ulicy i nagle gra rywalizacyjna zamienia się w pełną kooperację. Policja bowiem bruździ wszystkim, policja zbiera haki na Dona i utrudnia wydostanie go z więzienia, policja jest pazerna i chce dużo kasy, żeby sobie pójść. Trzeba się więc zrzucić, albo przegrać grę. Oczywiście, gdy pojawia się policja, wtyka zaciera rączki. Ale to inna sprawa.

W ten sposób docieramy do trzeciej ogromnej zalety – mamony, czyli Bilonu. W normalnych grach wiemy, ile dostaniemy do ręki: sorgo - 250, bataty - 500, ryż - 750. Proste zbiory, prosty rachunek. To jednak nie jest normalna gra. Tutaj Bilon dociągamy losowo, a każdy ma nominały od 5000 do 50000\$, dodatkowo te powyżej piętaka mają jeszcze takie śmieszne cyferki z plusikiem lub minusikiem. Cyferki owe przydają się przy łapówkach – plus Johny wita się gąską, minus Johny wita się z kolegą z celi. Co bardziej wytrawni gracze pomyśleli sobie w tej chwili, że zapamiętają kolejność kładzenia Bilonu, popatrzą, kto dał plus, a kto minus i będzie wiadomo, która osoba jest wtyką. Następnie szybki nalocik reszty Rodziny i jeden problem z głowy. Nie ma tak prosto. W połowie gry następuje pierwsze odsłonięcie wartości łapówek, ale zanim je odkrywamy, musimy dokładnie wszystko potasować. Nostra City trzyma nas zatem w napięciu do ostatniej chwili.

A ostatnia chwila to koniec procesu Goty. Podliczane są wszystkie plusy i minusy z łapówek i jeśli wskaźnik znajduje się na niebieskim polu, to „here is Johny!!!”, jeśli na czerwonym to Zielona

Mila. Kto zostaje zatem zwycięzcą? Na niebieskim gracz, który cieszy się najwyższym Szacunkiem, na czerwonym najbardziej szanowana wtyka. I tyle.

Było sporo miodu, czas na łychę dziegiu. Dobra, na łyżeczkę. Jedyny problem z Nostra City to sytuacja, w której gracze bawią się zachowawczo i ktoś wyciągnie wtykę. Jeśli inni nie mają bowiem na ręku kart Vendetty, to szybko stanie się jasne, kto kopie doły pod Donem. W takiej sytuacji wtyczka raczej niewiele ugra, ale z drugiej strony może innych cyganić, a oni zaczną dociągać karty Vendetty, a wtedy wszystko jeszcze może się zmienić. Ogólnie jednak zachowawcza zabawa odbiera tej grze bardzo dużo uroku.

Na koniec należy jeszcze wspomnieć o wykonaniu. To zaś stoi na wysokim poziomie – tak świetnych ilustracji dawno nie widziałem. Dodatkowo wszystkie elementy są wytrzymałe (może oprócz planszy, która od składania może się poprzeczielać), a pudełko świetnie dostosowano do zawartości. Nieziemsko drażni mnie, gdy pudełko jest pełne powietrza, tylko dlatego, że ładnie wygląda na sklepowej półce. Tutaj tego nie uświadczycie, a Nostra City zmieści się do każdego plecaka. Nic tylko brać i grać. Polecam!



Komentarz do oceny

Wykonanie: Świetne ilustracje, trwałe elementy. Czego chcieć więcej? Może tylko bardziej wytrzymałej planszy, która nie przedziera się na zgięciach.

Miodność: Ta gra udowadnia, że nawet do najbardziej standardowych mechanizmów można dorzucić tonę fantazji. Szybka, zaskakująca i przemyślana. Uwaga! Nostra City nie promuje zachowawczej gry.

Cena: Jedyny minus całej produkcji. Sto trzydzieści złotych to spora przesada, jak na pudełko z planszą i kilkudziesięcioma kartami. Mogę jedynie powiedzieć, że na pewno nie będziecie zawiedzeni, jeśli tylko zdecydujecie się na zakup.

Nostra City



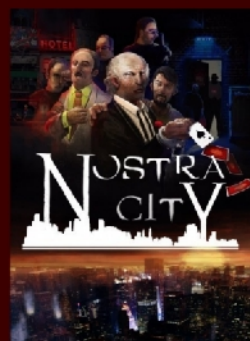
ok. 45 min.



13+



3-5



Wykonanie

4.0 /5

Miodność

4.5 /5

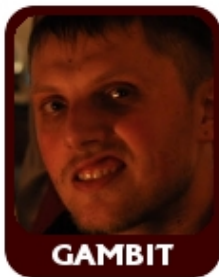
Cena

2.0 /5

129,95zł

Last Night on Earth

Gorączka ostatniej nocy...



Było już bardzo późno. Księżyc dawno schował się za ciężkimi, burzowymi chmurami. W oddali uderzył piorun. Pierwsze krople deszczu zaczęły walić w dachy domów spokojnego miasteczka Woodinvale, położonego tam, gdzie diabeł nie mówi dobranoc, bo ma za daleko. Mieszkańcy spali spokojnym snem. Kolejna błyskawica oświetliła grupkę postaci, ciągnących się powolnym krokiem po drodze w kierunku zabudowań. Psy zaczęły ujać. Osobie idącej z przodu, odpadła ręka...

Mam słabość do zombie. Niemalże każdy film traktujący o żywych trupach, oglądam bez mrugnięcia okiem i nie jest dla mnie ważne czy jest to jeszcze kino kategorii E, czy już W lub niższej. Naturalną kolejną rzeczą było przeniesienie moich „trupich fascynacji” na gry planszowe. Zaczęłam zbierać planszówki z żywymi trupami w rolach głównych. A jeśli nie mogłam z jakichś powodów nabyć takiej gry, to przynajmniej musiałem mieć do niej dostęp, aby w miarę regularnie grać.

Przez długi okres czasu jeden tytuł wymykał się z moich szponów. Mówię tu o Last Night on Earth: the Zombie Game (w skrócie LNoE), jednak w końcu dopadłem go w ciemnym kącie jednego z gdańskich klubów i zacząłem ucztować.



Jessica otworzyła oczy. Przez chwilę nie wiedziała, co ją obudziło. Wreszcie pojęła, że było to miarowe walenie do drzwi, połączone z dziwnymi jękami. Wstała z łóżka, poprawiła niemal przezroczystą koszulkę nocną, która więcej odkrywała niż zakrywała i ruszyła w kierunku drzwi wejściowych. Otworzyła je na całą szerokość i... Poczuła tylko pierwsze ugryzienie w szyję. Nie zdążyła nawet krzyknąć. Jej krew zabryzgała podłogę i ściany.

LNoE to gra wydana przez Flying Frog Productions. Czerpie ona pełnymi garściami z wszelkich znanych produkcji filmowych o zombie. Idea zabawy jest prosta. Grupka ludzi, kilka budynków, horda wygłodniałych trupów i cała noc, aby utrzymać się przy życiu. Tym, co dodatkowo napędza grę jest miks kooperacji i współzawodnictwa. Naprzeciwko siebie stoją gracze prowadzący ludzkich bohaterów i ten, który kontroluje żywe trupy (graczy łaknących mózgow może być jednak tak naprawdę dwóch).



Już okładka wprowadza nas w klimat gry. Oprócz wykrzywionej paszczy zombiaka, widnieje na niej plejada sztandarowych postaci z takich opowieści. Jest przystojny osiłek z bejzbolem, jasnowłosa Miss Sianokosów, której koszula kończy się tuż pod biustem i zapina tylko na jeden guzik, gdzieś w tle czai się miejscowy dziwak-odludek w zimowej czapie z nausznikami, a tuż obok stoi pielęgniarka z miejscowego ośrodka zdrowia, dzierżąca przydziałowego shotguna. Klimat wręcz leje się z tego obrazka. A wewnątrz pudełka jest równie sympatycznie.

Pod pokrywką znajdziemy pięć dwustronnych fragmentów planszy. Jeden kwadratowy – to centrum Woodinvale – oraz cztery w kształcie litery L, które rozmieszcza się na jego rogach. Taka

plansza już na starcie pokazuje, że ciężko będzie się grą szybko znudzić, gdyż oddano nam do dyspozycji losowe pola gry. Oprócz planszy znajdujemy w pudełku również duże karty postaci, karty scenariuszy, mnóstwo kart akcji dla ludzi, równie dużo kart akcji dla zombie, plastikowe figurki (ludzi, a także zombie w dwóch kolorach), sporo różnych żetonów oraz płytkę CD z klimatyczną muzyką do puszczenia w trakcie gry. Szczerze przyznam, że przesłuchałem ją raz i nie włączałem później w trakcie rozgrywek.

Wszystkie elementy wykonane zostały bardzo porządnie. Mi osobiście przypadły do gustu grafiki na kartach akcji oraz wykonanie planszy. Klimatyczne i nie przesadzone. Można się ewentualnie przyczepić do jakości wykonania figurek, ale tak naprawdę nie odstają one jakoś specjalnie od standardu.



Kłamiesz gnoju! – Głos Bucka załamał się. Twarz miał mokrą, choć nie można było stwierdzić czy to deszcz, czy łzy. – Kłamiesz, ona nie jest jedną z nich.

Zamknij się Buck. – Szeryf był zmęczony – Mówię ci, co widziałem. Naprawdę uważasz, że mam po co kłamać?

Masz! – krzyknął Buck – Zawsze byłeś przeciw naszemu związkowi, zawsze... O mój Boże – Buck wyciągnął rękę – To ona... Kochanie, tu jestem! – krzyknął i ruszył biegiem.

Jessica chwiała się na nogach. Jej koszulka była zakrwawiona i porwana. Na piersiach i udach ziały głębokie rany, a z ust kapłała krwawa ślina. Wyczuła zbliżające się świeże mięso i wyciągnęła skowycząc rękę. Buck dostrzegł swoją pomyłkę i wrzasnął. Huk wystrzału ze strzelby szeryfa zlał się w jedno z uderzeniem gromu. Głowa Jessici eksplodowała z ohydny mlaśnięciem. Buck wrzasnął raz jeszcze i zemdlął.



Grupka ocalałych, horda zombie i noc do przeżycia. To brzmi jak dobry scenariusz na film. Dlatego też gra w LNoE została oparta na scenariuszach. Do wyboru jest ich pięć. Każdy z nich zawiera informacje o warunkach zwycięstwa dla ludzi i zombie, a także ewentualne zasady specjalne, dotyczące planszy i innych aspektów gry. Scenariusze, jak to bywa, różnią się stopniem trudności. Dla początkujących jest na przykład scenariusz, gdzie obie strony muszą po prostu zabić określoną liczbę „wrogów”, aby wygrać. Są też i bardziej skomplikowane, w których ludzie muszą znaleźć pewne przedmioty i udać się z nimi w określone miejsce. Choć liczba pięciu scenariuszy może wydawać się zbyt mała, aby cieszyć się grą przez długi czas, to muszę Was uspokoić. Po pierwsze, każdy scenariusz wymaga nieco innej taktyki do realizacji założonych w nim celów. Po

drugie, scenariusze mają na tyle „otwartą” konstrukcję celów, aby, dodając do tego pewną losowość w układaniu pola gry, zapewnić, że rozgrywka nie będzie powtarzalna, nawet jeśli gracze zdecydują się rozegrać ten sam scenariusz dwa razy z rzędu.

Gra toczy się w turach, których liczba zależy od rozgrywanego scenariusza. Jak zwykle w tego typu tytułach bywa, każdy gracz ma swoją fazę w danej turze. W jej trakcie może wykonać kilka różnych akcji. Ludzie mogą się poruszać po planszy i przeszukiwać pomieszczenia, jednak wtedy rezygnują z ruchu, co może mieć przykre konsekwencje. Mogą również podjąć walkę z hordami żywych trupów – niekiedy nawet muszą – oraz używać specjalnych zdolności swoich postaci i zagrywać karty akcji. Wśród tych kart znajduje się wiele przydatnych rzeczy. Jest więc broń palna i „biała”, są różne stroje ochronne oraz wszelki przydatny w walce z umarlakami ekwipunek. Jest też mnóstwo wydarzeń wspomagających ludzi, a szkodzących zombie. Są też karty zamieniające postać z pierwszego lepszego ocalałego w prawdziwego herosa na miarę filmów z żywą śmiercią.

Gracz prowadzący zombie ma nieco mniej możliwości. On tylko porusza swoich podopiecznych w kierunku uciekającego pożywienia (to jest dopiero prawdziwy Fast Food!), walczy (jeśli zajdzie taka możliwość) i zagrywa karty akcji, które skutecznie potrafią napsuć krwi ocalałym. Talia umarlaków opiera się głównie na wydarzeniach blokujących możliwości ludzi, czy też modyfikujących wyniki rzutów kośćmi. Istnieje też możliwość dołożenia zombie na planszę, ale jest to zależne od liczby już przebywających w wiosce umarlaków i rzutu kośćmi – jeśli wynik rzutu dwoma kostkami będzie wyższy niż liczba zombie na planszy, można zasilić rozkładające się szeregi nowymi „żołnierzami”.

Dla wielu graczy pewnym mankamentem może być spora losowość gry. Wiele zależy tu od kości i od

wylosowanych kart. Na przykład walka, która rozstrzygana jest przy użyciu mechanizmu porównania rzutów człowieka i zombie. Wyniki te można co prawda modyfikować kartami akcji zagrywanymi w trakcie walki z ręki, jednak nawet najbardziej misterny plan może zawalić się jak domek z kart, ponieważ w kluczowym momencie trafi się kiepski rzut, albo potrzebna karta nie będzie chciała dojść nam na rękę, a przeciwnik będzie opływał w mocne karty akcji i każdy jego rzut będzie kończył się maksymalną liczbą oczek na kostce. Oczywiście w trakcie walki ma zastosowanie czysto zdrowo-rozśadekowany element taktyczny zwany „I Herkules dupa, kiedy zombich kupa”, trafiały się jednak sytuacje, gdy jeden z bohaterów trafiał pomiędzy kilku truposzy i nie tylko wychodził cało z takiej potyczki, ale nawet większość zgnilaków zabijał (co prawda zombiaki mają jeden punkt „życia”, więc padają po pierwszym celnym ciosie, a ludzi trzeba trafić więcej niż raz). Zdarzały się też i odwrotne sytuacje, gdy do jednego umarlaka oddano kilka strzałów pod rząd i żaden nie trafił. W takich chwilach porażka boli dużo bardziej, niż gdybyśmy zostali pokonani w wyniku wykorzystania błyskotliwej taktyki, czy nawet przegrali przez własne błędy. Wiele osób może to zniechęcić, jednak nie ma się co dziwić takiej mechanice. Spójrzcie na dowolny film o zombie. Tam broń zawsze zaczyna się w momencie, gdy jest najbardziej potrzebna. Bohater zawsze skręci kostkę, uciekając przed hordą wygłodniałych umarlaków, a przypadkowe machnięcie ręki żywego trupa niemal zawsze rozerwie gardło przebiegającego człowieka. No i zawsze gaśnie światło, gdy jest potrzebne, a bohater nie ma akurat przy sobie latarki.

Szeryf, opierając się plecami o zamknięte drzwi, ze stoickim spokojem strzelał do nadchodzących truposzy. Strzał, przeładowanie, strzał, przeładowanie. Po każdym strzale jeden z martwiaków padał i już się nie podnosił. Szeryf wiedział jednak, że nie wystarczy mu naboí, toteż głucho szcęknięcie zamka strzelby zbytnio go nie zaskoczyło. Odrzucił zbędne żelastwo na bok i wyciągnął wysłużonego Colta. Sześć naboí w bębenku. Pięć dla nich, ostatni dla niego. Prędzej umrze niż zamieni się w to coś. Powoli przymierzył w głowę najbliższego trupa. Nagle

zza rogu budynku usłyszał charakterystyczny warkot. Zaraz potem pojawił się Chris z uruchomioną piłą łańcuchową w rękach.

- Ej wy, martwe dupki. Sej helo! tu maj litel frend! - krzyknął wykazując się znajomością klasycznej kinematografii. Z tymi słowami rzucił się na zombie. Kolejne chwile pełne były ryku silnika spalinowego, skowytu zombie, trzasku pękających kości i fruwających fragmentów ciała oraz mózgu. A także krwawego deszczu.



Siłą Last Night on Earth jest klimat. Klimat, który wylewa się z każdego miejsca tej produkcji jak krew z pechowej ofiary żywych trupów. Jestem wielkim fanem wszelkich zombie-produkcji, dlatego bawiłem się nieprzyzwoicie dobrze (oczywiście grając, jako zombie). W trakcie pierwszych trzech gier po drugiej stronie barykady zasiadały osoby, które po prostu chciały sobie pograć i nie były miłośnikami potrawki z mózdzku. Szybko jednak złapały bakcylię i stosownym komentarzom w trakcie gry nie było końca.

Kolejne partie rozgrywałem ze znajomymi, którzy, tak jak i ja, mają solidne podstawy z teorii żywej śmierci. Z naszych dyskusji oraz komentarzy można by zrobić niejedną scenariusz do horroru klasy Z.

W obu przypadkach gra spodobała się wszystkim grającym, choć pojawiały się narzekania na element losowy – zwykle na to, że zombie-gracz ma za dobre karty na rękę, ale również na przegrane w walce, podczas których rzucało się sześcioma kostkami przeciwko jednej lub dwóm. Dość proste zasady i wieczne uczucie nagonki (które tak naprawdę „działa” w obie strony – zombie-gracz też markotnieje, gdy ludzie mają wyjątkowe szczęście i wybijają jego ulubieńców) sprawiają, że gra potrafi wciągnąć niemalże każdego. Te dyskusje o tym czy ludzie mają się rozdzielić, czy nie, panika, gdy na planszy gęsto jest od zombich... Klimat pełną gębą. Rozgrywka jest dynamiczna, nie zauważyliśmy przestojów w grze, choć kiedy nowe osoby zapoznawały się z wyciągniętymi kartami, zajmowało im to chwilę, jednak nie było uciążliwe dla płynności rozgrywki.

Last Night on Earth: the Zombie Game mogą polecić w ciemno każdemu miłośnikowi żywych trupów. Wykonanie, klimat i wszelkie smaczki związane z kinem Z, tworzą z tego tytułu wymarzoną pozycję dla takich osób. Jeśli natomiast nie jesteś, drogi Czytelniku, fanem zombie, ale

lubisz gry przygodowe, z mieszanką współpracy i współzawodnictwa, to też powinieneś zagrać, choć raz w LNoE. Może wciągnie Cię ono na dłużej. Gry nie polecam jednak osobom, które nie trawia losowości. Jeśli oczekujesz, że tylko i wyłącznie decyzje graczy będą miały wpływ na końcowy wynik rozgrywki, to odpuść sobie ten tytuł. Nie ma sensu tracić nerwów przy kolejnym nieudanym rzucie kośćmi w kluczowym momencie rozgrywki.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Wykonanie na bardzo wysokim poziomie. Klimatyczne grafiki na kartach akcji i kartach postaci. W wielu przypadkach ciężko było powiedzieć czy ktoś zamiast rysować nie wrzucił na kartę zdjęcia. Plansza też estetyczna, z elementami potęgującym klimat – plamy krwi, rozrzucone przedmioty. Jedyne, do czego można się ewentualnie przyczepić, to wykonanie figurek, ale to też na siłę.

Miodność: Cud, miód i orzeszki. Hektolitry klimatu, strumienie krwi i tona świeżych mózgów. Miłośnicy filmów o zombie będą bawili się kapitalnie, ale i inni znajdą tu masę świetnych patentów. Jedyne, co może psuć zabawę, to spora losowość.

Cena: Z jednej strony 160 złotych to cena, przy której ludzie zaczynają się powoli zastanawiać nad zakupem. Z drugiej za te pieniądze dostajemy naprawdę świetny produkt pod względem grywalności oraz wykonania. Tytuł zdecydowanie wart każdej wydanej na niego złotówki.

Last Night on Earth



60-90
min.



12+



2-6



Wykonanie

4.0
/5

Miodność

4.5
/5

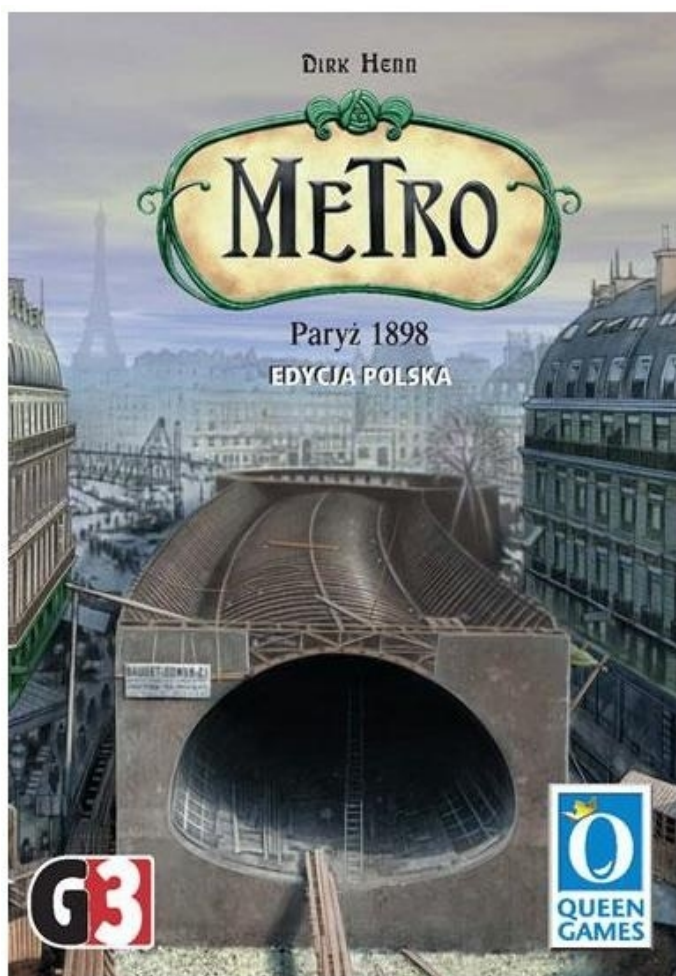
Cena

4.5
/5

159,95zł

Metro

A u nas nadal tylko jedna linia



W roku 1900 w Paryżu odbyła się Wystawa Światowa. Duch dekadentyzmu końca wieku raz jeszcze ustąpić musiał wspaniałej *Belle Époque*. Tak jak i jej poprzedniczki, wystawa ta miała pokazać przepych kultury i wiodącą myśl technologiczną

Francji. Nic zatem dziwnego, że to właśnie wtedy powstała w Paryżu pierwsza linia metra (prace nad nią rozpoczęto już dwa lata wcześniej). Do tych magicznych czasów zabiera nas Metro – gra, w której naszym zadaniem jest zbudowanie wszystkich potrzebnych przed wielką wystawą linii.

Gra nawiązująca swoją tematyką do historii, choćby tylko opierała się luźno na wspominanych w niej wydarzeniach, zawsze dostanie u mnie dużego plusa. Nie inaczej jest tym razem, szczególnie że wiek XIX to wiek niezwykle, a sam temat gry dość niecodzienny. Z drugiej strony moje wymagania względem takiej gry rosną, ponieważ żeby „historyczny” temat nie okazał się tandetnym chwytym reklamowym, trzeba poświęcić mu dużo uwagi i doszlifować każdy szczegół. Tym razem twórcy gry nie zawiedli moich oczekiwań. Metro to dopracowana mechanicznie i wysublimowana graficznie gra logiczna o prostych, a jednocześnie wymagających zasadach.

Przypatrzmy się jej bliżej. Niecodzienne pudełko już na samym początku obcowania z grą zwraca uwagę: jego nietypowe rozmiary (ok. 18x25x10cm - jest zatem mniejsze niż inne pudełka, za to troszkę wyższe) idą w parze z paletą stonowanych, „miejskich” kolorów. Grafika przedstawia tytułowe paryskie metro w trakcie budowy, tło stanowią zaś XIX-wieczne kamienice i mająca we mgle wieża Eiffla. Równie ładnie jest w środku. Znajdziemy tam składaną „na sześć” planszę, drewniane, różnokolorowe pionki symbolizujące graczy i ich stacje, tekturowe żetony z torami metra (60), instrukcję oraz spis przystanków, przypadających na poszczególnych graczy. Każdy z tych elementów stoi na wysokim poziomie. Pionki są naprawdę ładne i ciekawie dobrane kolorystycznie (no dobra, po prostu bardzo lubię drewniane elementy!), instrukcja jest natomiast czytelna i w niezwykle prosty sposób tłumaczy i tak nieskomplikowane zasady gry. Lista stacji stylizowana jest na XIX-wieczny rozkład jazdy, a same stacje znajdujące się na planszy, ozdobione zostały tabliczkami, numerami i oryginalnymi, francuskimi nazwami przystanków. Całość utrzymana jest zaś w

charakterystycznej dla paryskiego metra, ażurowej ornamentyce. Muszę przyznać, że jestem pod sporym wrażeniem.

Nie oznacza to jednak, że od strony wykonania gra nie ma żadnych wad. Składana kilkakrotnie plansza zmniejsza wymiary pudełka, ale łatwo sobie wyobrazić, jakie szkody spowoduje przetarcie się trzymającego poszczególne części płótna. Inny problem stanowią żetony, które są troszeczkę nieczytelne - czasem ciężko się połapać w plątaniu torów. Na domiar złego wypraska, w której są one pierwotnie umieszczone, woła o pomstę do nieba. Byłem bardzo ostrożny, mimo to nie udało mi się wyjąć z niej wszystkich żetonów bez szwanku, a zapewniam, że mam w tym wprawę. Muszę też być obiektywny – dominujące na planszy kolory to czern, szarość i brąz. Nie każdemu może podobać się taka „przygnębiająca” kolorystyka.

Metro ma w sobie wiele klimatu i ducha XIX wieku, to jego wielka zaleta i można dzięki temu wybaczyć mu pewne graficzne niedoskonałości. Nadal jest to jednak gra planszowa, równie ważne są więc w niej zasady. Te, jak wspomniałem, są dość proste. Gra polega na układaniu na planszy kolejnych kwadratowych żetonów, na których znajdują się splecione w najróżniejszy sposób linie torów. Gracze kolejno układają żetony tak, aby każdy następny dotykał skraju planszy lub boku innego żetonu. Żetony losujemy, więc nie wiemy, co dostaniemy do ręki, nie można zatem w pełni planować kształtu budowanej linii. Dzięki temu tory łączą się ze sobą w długie, kręte trasy. Gracz, któremu uda się połączyć swoją stację z dowolną inną zdobywa punkty. Dokładniej tyle, przez ile żetonów przeszła jego trasa (jeżeli trasa wykonuje pętle, niektóre żetony mogą się liczyć kilkakrotnie). Na środku planszy znajduje się też kilka stacji, za które gracze otrzymują podwójną ilość punktów. Gra kończy się, gdy zapełnimy żetonami wszystkie pola planszy.

Aktualną liczbę posiadanych punktów odzwierciedla pozycja pionka na trasie biegnącej dookoła planszy. Dzięki niej gracze w dowolnym

momencie gry wiedzą, jaką mają przewagę nad przeciwnikami lub ile potrzeba im do wyrównania. Pozwala to planować sposób, w jaki gramy. Jeżeli mamy korzystną sytuację, możemy stawiać na proste, łatwe do uzyskania trasy i koncentrować się na przeszkadzaniu przeciwnikom. Jeżeli przegrywamy, warto zaryzykować przejście jakiejś długiej trasy, zyskując szansę na zdobycie znacznie większej ilości punktów. W obu przypadkach warto kontrolować poczynania oponentów. Korzystny żeton pozwoli nam skierować budowaną trasę dokładnie tam, gdzie chcemy i zgarnąć punkty za czyjąś pracę. Z kolei w krytycznej sytuacji możemy łatwo zablokować przeciwnikowi dostęp do premiiowanych stacji, kierując tory w odwrotną stronę.

MeTRO

Rusza budowa paryskiego metra Chemin de Fer Métropolitain (Metropolitalna kolej żelazna). Uruchomienie pierwszych linii ma się zbiegnać z otwarciem Paryskiej Wystawy Światowej w 1900 roku.

Paryż 1898

- Każdy gracz otrzymuje zestaw wagonów metra jednego koloru. Gracze ustawiają wagony na wyjściowych torach swoich stacji.
- Następnie, każdy gracz w swojej turze buduje linie metra. W tym celu umieszcza na planszy wylosowany żeton trasy.
- Kiedy linia metra utworzy ciągłą trasę od stacji początkowej do dowolnej stacji docelowej, za połączenie są przyznawane punkty. Każdy żeton, będący częścią trasy, jest wart 1 punkt. Gra kończy się kiedy na planszy zostaną ułożone wszystkie żetony. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów.

Gra przeznaczona jest dla 2 do 6 graczy. Proste zasady pozwalają na szybkie rozpoczęcie rozgrywki!

mensa POLSKA
Gra polecana przez stowarzyszenie Mensa Polska

G3 Wydawca i wyłączny dystrybutor na terenie Polski:
G3 s.c., 62-510 Konin, Plac Niepodległości 1
tel. +48 (03) 245 75 18
www.g3poland.com

Autor: Dirk Henn
Projekt graficzny: Franz Vohwinkel
Dla 2 – 6 graczy w wieku od 8 lat.
Zawartość pudełka:
1 plansza gry, 60 żetonów trasy, 6 kolorowych pionków, 61 wagonów metra, 6 arkuszy „linii metra”, instrukcja.

Art.No. 60155

Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte.

Made in Germany
© 2008 Queen Games
Ludwigsburg
Q-51842, Frankfurt, Germany

QUEEN GAMES

Jak więc widać, budowanie metra wcale nie musi być nudne. Zabawa rozkręca się, gdy do planszy siada wspólnie więcej niż dwoje graczy. Rozrywka w parze jest ciekawa, ale znudzi się dużo szybciej niż gra w kilka osób. Przy Metrze bawić się może jednocześnie do sześciu graczy i zapewniam was, że wtedy gra się najlepiej. Rozgrywka jest bardziej dynamiczna, ponieważ musimy zwracać uwagę na poczynania każdego gracza, trudniej jest też właściwie ocenić sytuację, więc często zdarzają się zabawne momenty, gdy gracz przez przypadek pomoże swojemu przeciwnikowi. Gdyby jednak i to się nam znudziło, twórcy przewidzieli wariant gry dający nam dużo większą dowolność w rozkładaniu żetonów, co czyni grę naprawdę sporym wyzwaniem logicznym. Nic dziwnego, że Metro poleca legendarna Mensa. Taki dodatkowy wariant to zresztą świetny pomysł na wydłużenie żywotności tytułu.

To wydłużenie może się niestety szybko okazać pomocne. Fani gier logicznych i miłośnicy XIX wieku z pewnością zachwycą się Metrem. Każdy jednak, kto nie podziela ich entuzjazmu, może stosunkowo szybko znużyć się tą grą. Specyficzna tonacja barw, kręte, czasem trudne do rozróżnienia trasy torów i wreszcie potrzeba pedantycznego

zaznaczania (odpowiednimi pionkami), które trasy są już zakończone i podliczone mogą, mimo świetnej zabawy, jaką dostarcza nam ta gra, zmęczyć. A co za tym idzie, zniechęcić do tego, aby ponownie zasiąść nad planszą. Twórcom gry zależało jednak wyraźnie, by Metro oddawało ducha wielkiej wystawy w Paryżu i końca XIX wieku – i to im się udało. Szkoda tylko, że dość wysokim kosztem pewnej niszowości.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Gra bardzo dobrze wykonana, nie odnotowałem żadnych poważnych błędów. Pół oczka odjęte za brak szczególnie oszałamiających wyglądem czy pomysłowością komponentów.

Miodność: Po prostu dobry tytuł - wszystko działa, gra się przyjemnie, ale szczytki z podłogi nie było mi dane zbierać. No i gdy liczba rozegranych przez nas partii przekracza magiczną barierę dzielącą kilka od kilkunastu, gra zwyczajnie zaczyna się nudzić.

Cena: Jako że czasy, gdy tego typu gry kupowało się za stówkę minęły już bezpowrotnie, obecna cena wydaje się być stosunkowo uczciwa.

Metro

**ok. 30 min.**

**8+**

**2-6**



Wykonanie
3.5
/5

Miodność
4.0
/5

Cena
3.0
/5
85,00zł

NOWA POLSKA GRA FABULARNA

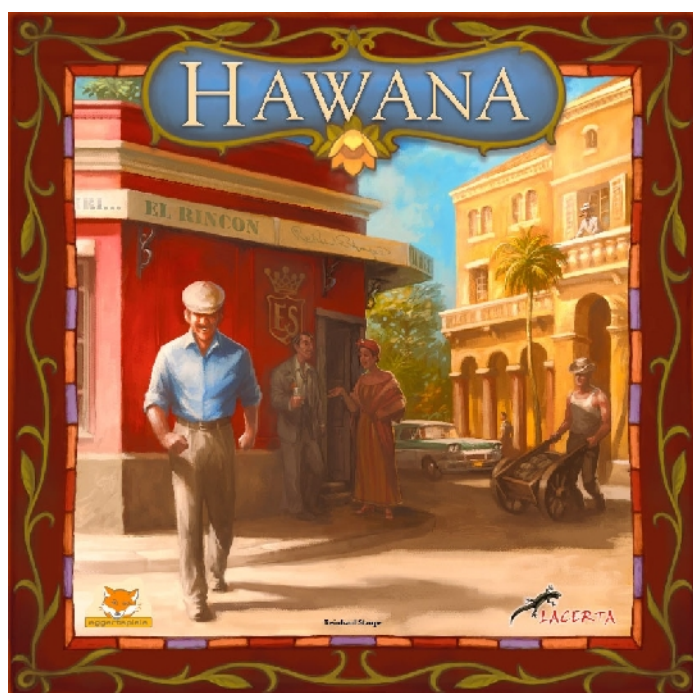
ROBOTICA



WWW.ROBOTICARPG.PL

Hawana

Budowanie w Hawanie



JASKIER

Dziś parę słów na temat gry Hawana, która – w chwili, gdy piszę te słowa – pojawia się na polskim rynku za sprawą wydawnictwa Lacerta (ja recenzuję edycję angielską, jednak zważywszy na to, jak Lacerta wydaje gry, najpewniej – poza faktem spolszczenia – jakość będzie identyczna z oryginałem).

Choć Hawana najpewniej kojarzy się Wam z cygarami, pięknymi kobietami, palmami, ukropem i wylegiwaniem się na słońcu, to żadnej z tych rzeczy nie przyjdzie zasmakować graczowi. Czy to źle?

Ano oczywiście, że nie. Stawianie budynków też może być fajne, zwłaszcza, że mechanika trzyma poziom.

Zanim przejdę do szczegółów, muszę zaznaczyć, iż zdziwiło mnie to, że to właśnie Lacerta wyda u nas ów tytuł. Absolutnie nie pasuje on do dotychczasowej linii tego wydawnictwa. Jest lekki, krótki, łatwy i mocno – jak na profil tego wydawcy – losowy. Piszę to po to, aby hardkorowi fani Lacerty nie zdziwili się, kupując Hawanę w ciemno. To nie ten kaliber, długość i stopień skomplikowania. Po prostu.

Zadaniem graczy jest przywrócić dawną świetność i blask Hawanie, silnie zniszczonej rewolucją. W tym celu stawiają oni rozmaite budynki. Autorem gry jest Reinhard Staupe, który znany jest mi głównie z tego, że... jest nieznany. Hawana jest zatem pierwszym tytułem tego autora, jaki dane mi było sprawdzić.

Za cenę blisko stu złotych otrzymujemy nie tak znowu wiele – osiemdziesiąt drewnianych klocków, woreczek, sześćdziesiąt monet, piętnastu robotników, trzydzieści sześć płytek budynków i sześćdziesiąt kart. Do tego wytrzymałe pudło i nieco mniej wytrzymałą – ale za to dobrze napisaną – instrukcję.

Najogólniej rzecz ujmując, komponenty prezentują się całkiem przyzwoicie pod względem jakości, a i graficznie jest naprawdę dobrze, a to za sprawą niezwykle błyskotliwej kreski Michaela Menzla. Muszę jednak przyznać, że – w mojej opinii – cena jest dość wysoka. Siedemdziesiąt, maksymalnie osiemdziesiąt złotych byłoby odpowiednią kwotą.

Nie wiem czy też tak macie, ale ja każdą nową grę porównuję pod konkretnymi aspektami mechanicznymi do innych, znanych mi dobrze tytułów (takie małe, recenzencko-graczowe zboczenie). Jak bym wobec tego napisał o Hawanie? Pierwsze i oczywiste skojarzenie to Cytadela po

tuningu. Gdzieś tam mi świta również Caylus, ale nie sugerujcie się tym akurat za bardzo, ponieważ grałem w niego tylko raz i to dawno temu. Po prostu mam wrażenie, że w Hawanie podobnie stawia się budynki, ale o tym wszystkim w kolejnych akapitach.

sprowadzające się, w dużym skrócie, do jak najefektywniejszego zdobywania surowców, za które stawia się budynki.

Na środku stołu znajduje się tych budynków od kilku do kilkunastu, ułożonych w dwóch rzędach. Kupować można tylko te krańcowe, co pozwala w



Celem rozgrywki jest zdobycie ustalonego pułapu punktowego, różnego dla różnej liczby graczy - przykładowo dla trzech graczy będzie to dwadzieścia punktów. Cały zamysł na rozgrywkę opiera się na kartach ról (identycznie jak w Cytadeli), tyle że tutaj całość jest bardziej uczciwa i przemyślana. Owe karty działają w różny sposób w każdej turze, gracz ma wyłożone dwie z nich i wykonuje wydrukowane na nich akcje,

pewien sposób planować swoje poczynania, jednakże surowce zdobywa się często losowo (co może pokrzyżować plany). Wybudowanie budynku przynosi punkty, ale w zależności od tego, ile i jakich surowców trzeba było nań zdobyć, ich liczba jest zmienna. Jeden budynek przynosi przykładowo dwa, a inny aż siedem punktów!

Rebel Times

Karty ról są o tyle ciekawe, że determinują też kolejność działań w kolejce. Zagranie kart o niższych cyfrach pozwala zacząć działania, jako pierwsza osoba (jednakże karty o niższej cyfrze mają słabsze funkcje, coś za coś). Co ciekawe, w kolejnych rundach zamienia się zawsze jedną z wyłożonych dwóch kart, a drugą zostawia, co sprawia, że jedną z akcji można zagrać nawet kilka razy pod rząd. Jest to stosunkowo nowatorskie rozwiązanie.

Tak czy siak, Hawana nie wnosi zbyt wiele nowego. Kilka dni temu miałem okazję zagrać w nią z kolegą, który nie grał z nami prawie pół roku. Podsumował on ją jednym, trafnym (jeśli akurat o ten tytuł chodzi) zdaniem: „Widzę, że przez ten czas niewiele się w planszówkach zmieniło”. Oczywiście z tą opinią – jeśli mowa o ogóle planszówkowych nowości – absolutnie się nie zgadzam, ale Hawana w pewnym stopniu zdaje się ją potwierdzać. Niby fajnie, ładnie i przyjemnie, ale jednak to już było. Warto również dodać, że tytuł ten sprawdza się tym lepiej, im mniej jest grających.

Kupić czy nie kupić? Powiem wprost - udało mi się zdobyć edycję angielską w przecenie za około sześćdziesiąt złotych i uważam, że w tej cenie był to świetny zakup. Za sto pięć złotych (normalny koszt

edycji polskiej) czułbym się rozczarowany. Jak wygląda pojedynek Cytadela versus Hawana (te gry naprawdę są do siebie mocno podobne)? Dla 2-3 graczy brałbym w ciemno Hawanę, dla większej liczby polecam zaś Cytadelę.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Hawana to gra bardzo ładnie wydana. Zadne grafiki i całkiem wytrzymałe, solidne komponenty. Jedynie karty i instrukcja są nieco giętkie. Troszeczkę szkoda również, że zabrakło solidnej wypraski, albo woreczków strunowych.

Miodność: Gra jest przyjemna, ale brakuje w niej powiewu świeżości. Warto też zaznaczyć, że nie skaluje się najlepiej, a i losowość może czasem pokrzyżować szyki. Po początkowym zachwycie, wraz z kolejnymi partiami gra się coraz mniej przyjemnie.

Cena: Tak jak pisałem w recenzji - za drogo przynajmniej o dwadzieścia złotych.



reklama

Q-WORKSHOP.COM

Niesamowite Kostki



```

import cgi
import string
from QgUtils import *
import ConfigParser

base = conf.get('directories', 'mainpath')
base = database + conf.get('directories', 'datadir')
base = database + conf.get('directories', 'database')
cf = ConfigParser.ConfigParser()
cf.readfp(open('qq.conf'))

if (document.isopen()) {
    window.open('http://www.q-workshop.com')
    document.write('Q-Workshop')
}

function writeData() {
    if (document.isopen()) {
        document.write('Q-Workshop')
    }
}

if (document.isopen()) {
    window.open('http://www.q-workshop.com')
    document.write('Q-Workshop')
}

if (document.isopen()) {
    document.write('Q-Workshop')
}

```

REPOZ

DOSTĘPNE KOMBINOWANIE KOLORÓW KOSTEK :

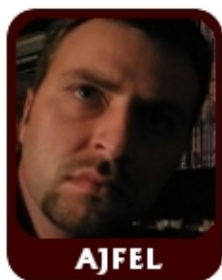
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

- KOLOR RUNA W KWADRACIE ODPOWIEDA KOLOROWI ENAKÓW CRAWEROWANYCH NA KOSTKACH
- TŁO Z WIESZCZENIE POD RUNEM ODPOWIEDA KOLOROWI KOSTKI
- KWADRACI PRZECIENIA RAMKI ODPOWIEDA KOSTKOM TRANSPARENTNYM

Q-workshop Patryk Sierzelewicz
 ul. Sieradzka 14/12
 60-163 Poznań, Poland
 email: iklep@q-workshop.com
shop@q-workshop.com
verkauf@q-workshop.com
www.Q-workshop.com

Race for the Galaxy: the Gathering Storm

Zagraj sam lub zaproś piątego



Miesiąc temu miałem przyjemność prezentować na łamach Rebel Timesa znakomitą ekonomiczną grę karcianą o tytule Race for the Galaxy. Produkt ten obecny jest na rynku już od kilku lat i biorąc pod uwagę fakt, że błyskawicznie zyskał sporą popularność, pojawienie się dodatków do gry nie jest specjalnie zaskakujące. Niedawno doczekaliśmy się premiery trzeciego już rozszerzenia, którego tytuł brzmi Brink of War. Z pewnością będzie okazją poświęcić mu w Rebel Timesie więcej uwagi, najpierw jednak zamierzam zaprezentować Wam rozszerzenia wcześniejsze. Dodatki do Race for the Galaxy pomyślane są w taki sposób, że warto je

nabywać w kolejności, w jakiej były wydawane. Z tego względu recenzje produktów tej serii również zachowają swój chronologiczny układ. Dzisiaj zatem zapraszam Was do zapoznania się z pierwszym rozszerzeniem, którego tytuł brzmi The Gathering Storm.

Na początek popatrzymy, co składa się na...

...elementy dodatku

Dodatki do Race for the Galaxy wydawane są w pudełkach dokładnie połowę mniejszych od tego z podstawowego zestawu. Jest to trafiony pomysł, biorąc pod uwagę fakt, że i tak wszystkie elementy rozszerzenia niedługo po rozpakowaniu z powodzeniem zmieszczą się w pudełku razem z taliami podstawowymi.

Pierwsze, co rzuca się w oczy, to niepokojąco mała liczba komponentów.

Trochę kart, tekturowe wypraski z żetonami, tajemniczo wyglądająca plansza (cienki papier i niewielki format - wykonana podobnie do kart pomocy dla graczy z podstawowego zestawu, tyle że połowę mniejsza), do tego dwie nietypowe, oznaczone specjalnymi symbolami, sześciennie kostki. Znaczna część

elementów (wspomniane kostki, plansza i część żetonów) przeznaczona jest wyłącznie do rozgrywek jednoosobowych.



Trwałość wszystkich elementów dodatku nie budzi najmniejszych zastrzeżeń. Karty, dokładnie tak jak te z podstawowego zestawu, są estetycznie wykonane i ładnie zilustrowane. Żetony wykonano z porządnej, grubej tektury. Jedyne, co nie zrobiło na mnie najlepszego wrażenia, to wygląd płytek zadań, nie tyle solidność ich wykonania, co przesadnie

chwile), w tym cztery światy startowe. Oprócz tego dostajemy siedemnaście kart pustych (!) - coś dla graczy lubiących domowe modyfikacje i rozszerzenia. Powiem szczerze, że nie spotkałem się z osobą, którą by zachwyciła perspektywa płacenia za puste karty. Proponuję więc zostawić ten temat i rzucić okiem na karty, które za sprawą dodatku zasilą naszą talię. Więcej światów startowych ucieszy każdego, ponieważ gwarantuje to odmienność rozgrywek już na starcie. Oprócz tego do talii trafia osiemnaście kart światów i technologii, wśród których nie zabrakło nowych elementów (w podstawowym zestawie mieliśmy na kartach oznaczenia i słowa kluczowe, które zgodnie z zapowiedzią nabierają znaczenia dopiero po publikacji dodatków). Reasumując - nowych kart niewiele, ale ich obecność w talii odczuwamy natychmiast. Oprócz wspomnianych pustych kart, światów i technologii, dodatek zawiera zestaw kart rozkazów, dzięki którym do naszych rozgrywek może dołączyć...



...piąty gracz

Ten element tak naprawdę nie wymaga dłuższego komentarza. Dla piątego gracza mamy podobny do pozostałych zestaw rozkazów w unikalnym kolorze. Czy to ważny i wartościowy element dodatku - zależy od specyfiki grupy. W moim przypadku zestaw kart dla piątego gracza znacznie zwiększa szansę sięgnięcia po grę na planszówkowym spotkaniu ze znajomymi (zwykle w pięć lub sześć

osób). Z tego względu uważam ten element za istotny atut The Gathering Storm, chociaż dla kogoś innego może on nie stanowić żadnej wartości. Rozgrywka w pięć osób działa bez zarzutu, mechanika gry skonstruowana jest bowiem w taki sposób, że większa liczba uczestników nie ma odczuwalnego wpływu na czas partii. Rywalizacja nieco różni się od tych, toczonych w mniejszym gronie: statystycznie więcej rozkazów w turze i więcej układów do obserwowania. W moim odczuciu jednak gra najlepiej działa w gronie czteroosobowym.

Podstawowy zestaw pozwalał na rozgrywkę od dwóch do czterech osób. Dzięki Gathering Storm można do rozgrywek zaprosić piątego, można także pozwolić sobie na...

...tryb solo

Rozgrywka jednoosobowa istotnie różni się od pierwotnych zasad. Za punkt wyjścia przyjęto tu zaawansowany wariant dla dwóch graczy (z wyborem dwóch rozkazów zamiast jednego). Rywalizację toczymy tu z wirtualnym przeciwnikiem, którego wybory determinowane są przez rzuty specjalnymi kostkami oraz układ na specjalnie stworzonej do trybu solo planszy. Odpowiednimi żetonami nanosimy na niej szereg oznaczeń. Sposób zachowania naszego przeciwnika jest uzależniony od wylosowanego dla niego świata startowego. Specjalny symbol na kości powoduje wykonanie przez wirtualnego gracza jego akcji domyślnej. Sprawia to, że działania naszego rywala, mimo iż oparte na losowym czynniku, nie są zupełnie bezmyślne i pozbawione logiki. Mało tego, okazuje się, że stworzone tutaj mechanizmy zapewniają nam całkiem wymagającego przeciwnika! Jednoosobową rozgrywkę możemy toczyć na jednym z trzech poziomów trudności. Trzeba przyznać, że reguły działają bardzo fajnie, oczywiście pod warunkiem, że nie mamy alergii na dość mocno odczuwalną losowość. Mimo że zdecydowanie przedkładałam grę z przyjaciółmi nad samotne zmagania nad planszą, tryb solo oferowany

przez The Gathering Storm bardzo przypadł mi do gustu. Jeżeli postanowicie nabyć ten dodatek, gorąco zachęcam do tego, aby pomiędzy rozgrywkami ze znajomymi znaleźć chwilę i ten solowy wariant wypróbować.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Ładne i dobrze wykonane karty – tak jak w zestawie podstawowym. Wszystkie pozostałe elementy trwale i praktyczne. Trochę razi minimalistyczna forma płytek zadań, gdyby zostały one zilustrowane i chociaż minimalnie opisane, rozgrzywka mogłaby na tym tylko zyskać.

Miodność: Dodatek pozornie niewielki, ale znacząco urozmaica podstawowy zestaw. Największy atut stanowią zadania, dzięki którym rozgrywki stają się o wiele ciekawsze. Bardzo fajnie funkcjonuje wariant dla jednej osoby, nawet jeśli nie lubicie samotnych zmagania z planszówką, to w tym wypadku warto spróbować!

Cena: Biorąc pod uwagę ilość komponentów, dodatek jest drogi. Biorąc pod uwagę to, na ile produkt wzbogaci rozgrywki, zdecydowanie warto. Reasumując, cenę uważam za uczciwą – nic dodać, nic ująć.

Podsumowanie

The Gathering Storm to niepozorny produkt. Początkowo odnosimy wrażenie, że jak na poniesiony wydatek, dostajemy bardzo skromny zestaw, który nie jest w stanie znacząco wpłynąć na rozgrywki. Jeśli regularnie gramy w RftG w trzy lub cztery osoby, na niewiele nam się przyda zestaw komponentów do trybu solo tudzież karty dla piątego gracza. Z czasem, a w zasadzie po pierwszych rozgrywkach z elementami The Gathering Storm, uświadamiamy sobie jednak, że ten suplement uczynił grę zdecydowanie lepszą. Główna w tym zasługa płytek zadań, ale nowe karty, na czele z nowymi światami startowymi, też mają tu swój pozytywny wkład. Gorąco polecam!



The Gathering Storm



30-60
min.



12+



1-5



Wykonanie

3.5
/5

Miodność

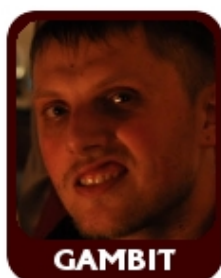
4.5
/5

Cena

3.0
/5

69,95zł

Cthulhugry Przedwieczni na planszy



Witam w kolejnej części mojego cyklu przeglądów. Po ostatnim rozkopywaniu grobów i wyjadaniu mózgów, dzisiaj zajmiemy się czymś o wiele bardziej przerażającym. Zobaczymy, kogo natchnęła twórczość Howarda Phillipsa Lovecrafta, zwanego Samotnikiem z Providence. Dla

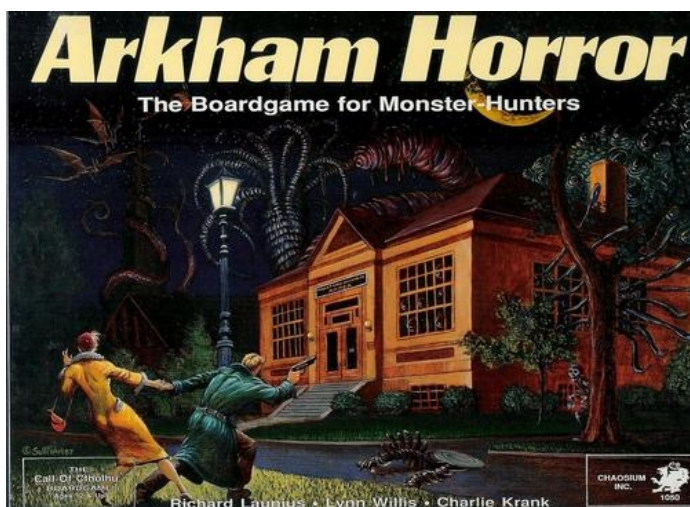
tych, którzy nie wiedzą, o kim mowa, krótkie wyjaśnienie. H.P. Lovecraft był pisarzem amerykańskim, żyjącym w latach 1890 - 1937, autorem opowieści grozy, składających się na tzw. Mitologię Cthulhu. Jest on uważany za jednego z prekursorów science fiction - opowiadania utrzymane w tej konwencji wprowadzają znaczną część istot znanych z jego Mitologii. To on wymyślił miasto Arkham, szalonego araba Abdula Alhazreda i księgę Necronomicon. To w jego głowie zrodzili się tacy przedwieczni jak: Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth i śpiący w zatopionym R'lyeh Wielki Cthulhu. Jego książki zyskały w wielu

kręgach status kultowych. Nic więc dziwnego, że twórczość Lovecrafta znalazła drogę również do innych „działów kultury masowej”.

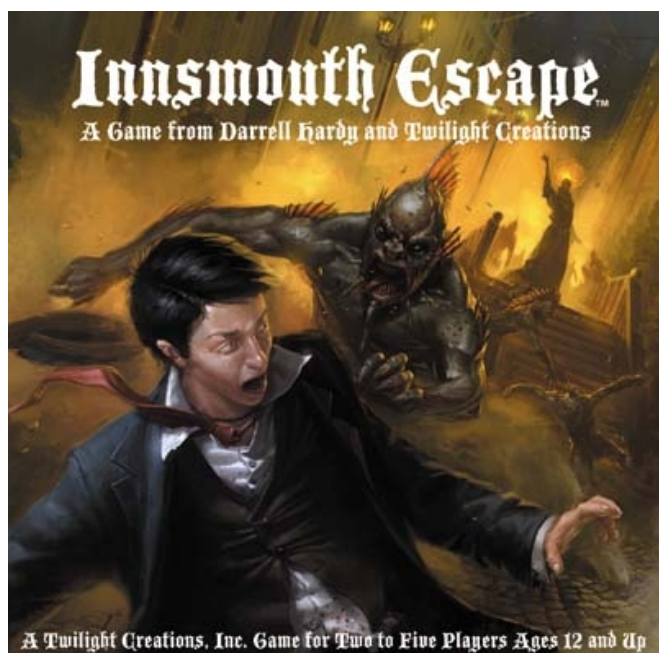
Zacznę oczywiście od najsłynniejszej obecnie gry osadzonej w tym uniwersum, czyli Arkham Horror. Kiedy słyszy się ten tytuł, przed oczami staje od razu pozycja wydana przez Fantasy Flight Games w 2005 roku. Jednak gra pojawiła się dużo wcześniej - w 1987 roku AH zostało wydane przez Chaosium. Była to gra, w której gracze wcielali się w Badaczy i próbowali pokonać zło czające się w miasteczku. Miejsmem akcji było nie tylko Arkham, ale również tajemnicze Światy Zewnętrzne, takie jak Płaskowyż Leng, Celeano, czy R'lyeh. Gracze nie walczyli ze sobą, tylko współpracowali, aby likwidować pojawiające się potwory, zamykać bramy i nie dopuścić do zniszczenia międzywymiarowej bariery, chroniącej nasz świat przed Przedwiecznymi.



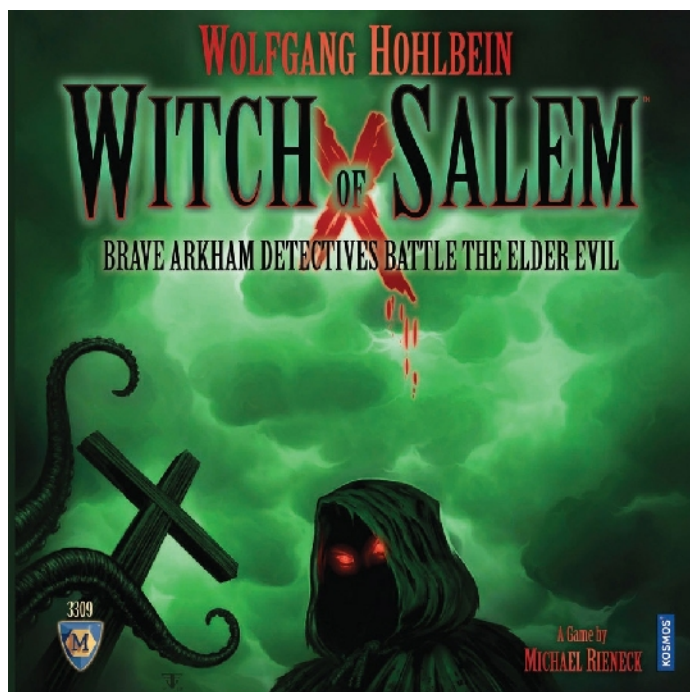
W osiemnaście lat po premierze Arkham Horror powrócił za sprawą Fantasy Flight Games. I trzeba powiedzieć, że powrócił w wielkim stylu. Zmieniono szatę graficzną, a także zmodyfikowano



część zasad. Dodano na przykład walkę z przebudzonym Przedwiecznym, która, choć z jednej strony sama w sobie jest nieco dziwna (jak można walczyć, i co gorsza wygrać, z Cthulhu?), wprowadziła do gry nieco ożywienia. Nie zmieniło się za to główne założenie gry. Badacze nadal muszą ocalić Arkham (i przy okazji cały świat) przed Przedwiecznymi. Przemierzają ulice miasta, walczą z potworami, odwiedzają inne światy i zamykają bramy. Niekiedy muszą stawić czoła nawet samym prastarym bogom. Tytuł wyróżnia się klimatem, ciekawą mechaniką oraz niesamowitą grywalnością. Gra osiągnęła taki sukces, że FFG bardzo szybko zaczęło wydawać do niej dodatki. Obecnie do AH powstają dwa rodzaje rozszerzeń. Jedno dokłada jedynie nowe karty plus ewentualnie jakieś nowe elementy zasad. Drugie to duże rozszerzenia, które wzbogacają podstawkę o nową planszę, reprezentującą jakieś znane z książek miasto, nowe postaci i Przedwiecznych, a także mnóstwo innych kart oraz nowe zasady. Do tej pory pojawiło się sześć rozszerzeń. Trzy planszowe, reprezentujące Kingsport, Dunwich oraz Innsmouth, oraz trzy karciane, zatytułowane Curse of the Dark Pharaoh, King in Yellow oraz The Black Goat of the Woods. W tym roku pojawi się na pewno kolejne karciane rozszerzenie o tytule The Lurker at the Threshold. Polską wersję językową gry wydała krakowska firma Galakta.



Kolejnym tytułem, który sięga do twórczości Lovecrafta jest wydany w 2008 przez Twilight Creations Innsmouth Escape. Gra bazuje na opowiadaniu zatytułowanym Cień nad Innsmouth. Młody człowiek osaczony w nadmorskim Innsmouth musi za wszelką cenę wydostać się z tego (nie)gościnnego miasteczka, zachowując przy tym życie i zdrowe zmysły. Grać może od dwóch do pięciu graczy. Jeden z nich wciela się w uciekiniera, natomiast reszta w mieszkańców Innsmouth próbujących go złapać. Inaczej niż w opowiadaniu, człowiek nie tylko musi wydostać się z miasta - musi również odnaleźć swoich przyjaciół i potrzebny do ucieczki ekwipunek. W grze zastosowano mechanikę tajnego ruchu gracza kierującego człowiekiem. Ma on do dyspozycji kilka kart ruchu, przy pomocy których planuje swoje posunięcia. „Ludzie” z Innsmouth poruszają się jawnie i szukają swojej ofiary. Mają również możliwość przyzwania na pomoc straszliwego Shoggotha. Gra miała na pewno dobre podłoże i ciekawy pomysł. Narzekano jednak na kiepskie grafiki kart i słabą skalowalność. Po dłuższym czasie robiła się również nudna.



Kolejny tytuł to Witch of Salem od Mayfair Games. Choć na pierwszy rzut oka nie widać tu ani Cthulhu,

ani Arkham w tytule (tak naprawdę w innych językach tytuł zawiera słowo Cthulhu), to jednak gra jest jak najbardziej osadzona w Mitologii Lovecrafta. Dokładnie rzecz ujmując, Witch of Salem jest oparte na serii książek autorstwa Wolfganga Hohlbeina, które to z kolei zainspirowane zostały Mitami. Jak zwykle Wielki Przedwieczny szykuje się do odwiedzenia naszego świata, a jego podli słudzy przygotowują wszystko na jego nadejście. Pojawiają się mroczne kreatury oraz tajemnicze portale i tylko jedna osoba wie, jak się temu przeciwstawić. Jest to czarownik Robert Craven, a gracze wcielają się w jego sprzymierzeńców. Muszą oni zlokalizować portale i je zamknąć. Dodatkowo, studiując zakazane notatki, muszą poznać tożsamość Przedwiecznego, który usiłuje wdrzeć się do naszego świata i znaleźć sposób na jego powstrzymanie. Gra jest typową kooperacyjną przygodówką. Gracze muszą współpracować, inaczej nie będą w stanie wygrać. Fakt ten dodatkowo podkreśla zasada, mówiąca o tym, że aby wypędzić Przedwiecznego potrzebne są dwie postaci – jedna na Uniwersytecie Miskatonic, a druga w R'lyeh.

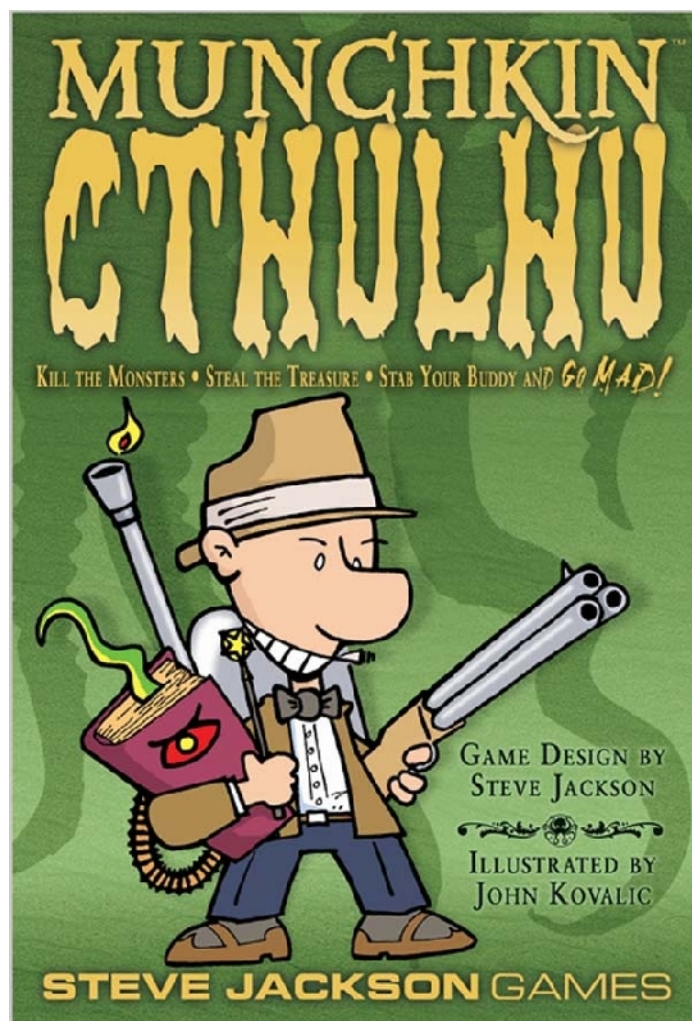


Fantasy Flight Games wypuściło również na rynek grę karcianą dla dwóch osób, osadzoną w tematyce Cthulhu. Mowa tu o Call of Cthulhu: the Card Game, które najpierw wyszło w formule CCG

(karcianki kolekcjonerskiej), później zaś zostało zmienione na LCG, czyli Living Card Game. W CoC: tCG gracze wcielają się w badaczy, studentów oraz różnych złoczyńców, starających się rozwikłać niewysłowione zagadki prastarych bóstw. Do dyspozycji jest aż siedem frakcji, z których gracze mogą budować swoje talie. W trakcie gry gracze starają się rozwiązać Zagadki lub jak kto woli Opowieści pojawiające się w grze. Przydzielają do tych Opowieści swoje karty, a następnie walczą w serii pojedynków (na strach, wiedzę i siłę). Po serii pojedynków sprawdzana jest „siła” tych, którzy zostali na placu boju i lepsza ekipa wygrywa starcie o daną Opowieść. Gra ma jedną wielką zaletę i jedną poważną wadę. Zaletą jest Eric Lang, który znany jest z karcianek Game of Thrones i wydanej ostatnio Warhammer Invasion. Jego niebanalne pomysły zmieniają zwykłe gry karciane w pozycje, w których liczy się myślenie i taktyka. Wadą jest niestety kiepska konwersja z formuły CCG do LCG. Zestaw startowy zawiera co prawda 165 kart, jednak wszystkie są pojedyncze i aby złożyć ciekawą talię, trzeba kupić dwa zestawy startowe. Oczywiście można zamiast dublować starter kupować już zestawy rozszerzające, ale mimo wszystko takie wydanie gry karcianej jest bardzo złym posunięciem.

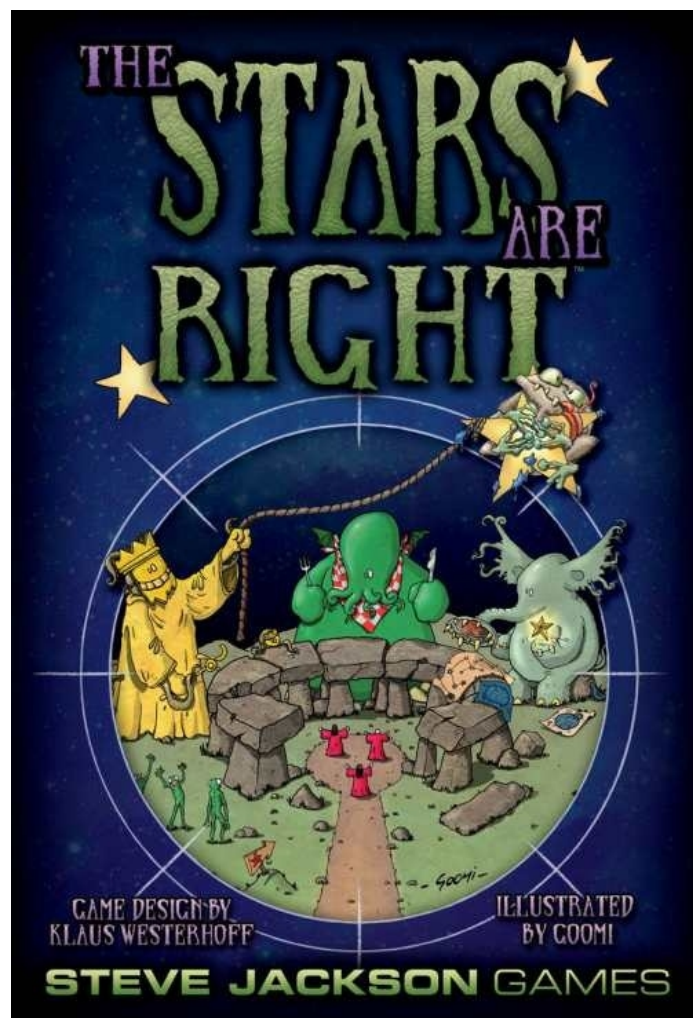
Przedwieczni nie ustrzegli się też humorystycznych akcentów. Cthulhu wzięła na celownik seria Munchkin. W 2007 roku nakładem Steve Jackson Games pojawiła się gra Munchkin Cthulhu. Oczywiście w tej karciance nic nie mogło być na poważnie. Kultuści, wielkie giwery i straszne monstra, takie jak Tht Whch Hs N Vwls (czyli po polsku Tn Ktr N M Smgłsk), albo rewelacyjna kłątwa Hastur, Hastur, Hastur, która działa tylko wtedy, gdy gracz wypowie to imię trzy razy (jak nie wypowie, kłątwa nie działa, ale jak radzi napis na karcie – trzeba być odważnym). Dorzućmy do tego wszystkiego rewelacyjne ilustracje Johna Kovalica i sukces murowany. Na tyle murowany, że dość szybko pojawiła się część druga, zatytułowana Call of Cowthulhu, a potem trzecia pod tytułem Munchkin Cthulhu 3 - The Unspeakable Vault. Jeśli chodzi o tą ostatnią, to ciekawostką jest zmiana

grafika. Zamiast Johna Kovalica, który jest głównym rysownikiem serii Munchkin, ilustracje robił François "Goomi" Launet, znany z internetowego komiksu o Cthulhu, zatytułowanego Unspeakable Vault (of Doom). Jest to oczywiście gra lekka, przyjemna i pełna humoru, choć wydaje mi się, że jak wszystkie „tematyczne” Munchkiny trafia do węższego grona odbiorców, aniżeli seria podstawowa.



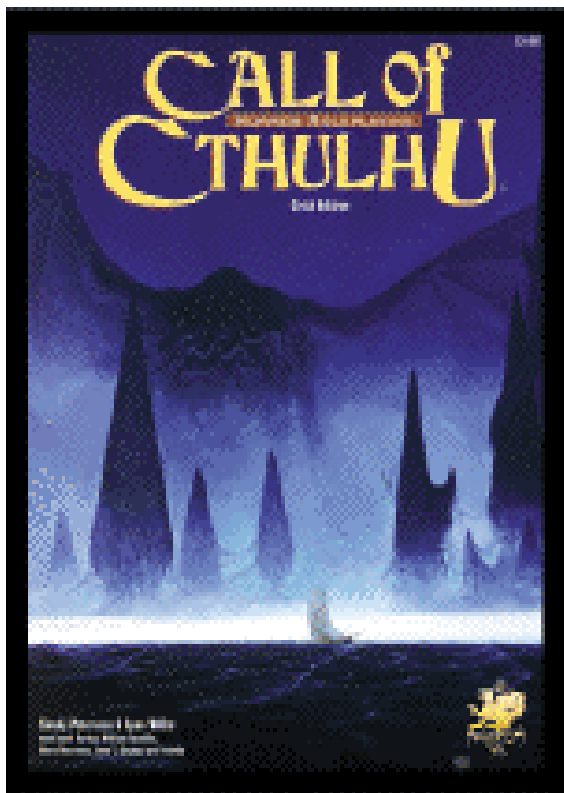
W roku 2008 Steve Jackson Games wypuścił kolejną wesołą karciankę ilustrowaną przez Launeta. Nosi ona tytuł The Stars Are Right. Zadaniem graczy jest wzywanie różnych monstrów i odwracanie pól na planszy. Odwracanie pól pomaga tworzyć odpowiednie układy gwiazd, które z kolei umożliwiają wezwanie potężniejszych istot. I tak aż

do wezwania wielkiego Przedwiecznego. Sporo humoru, świetne grafiki i dość duża doza myślenia, czynią z tej pozycji całkiem ciekawą propozycję dla Cthulhomaniaków.



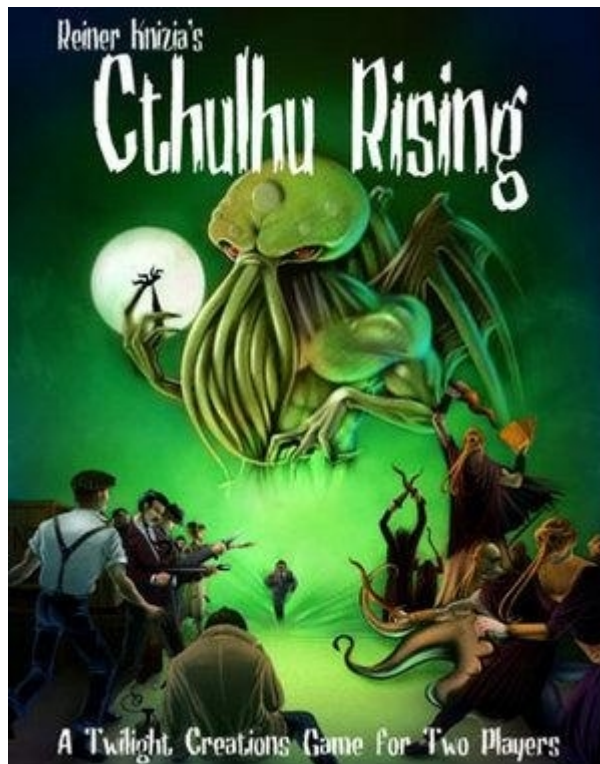
Nie wolno zapominać również o Lovecraftowskich systemach RPG. Najbardziej znanym jest oczywiście Call of Cthulhu (w polskiej wersji językowej Zew Cthulhu). Gracze wcielają się w nim w Badaczy, którzy stają na drodze nienazwanego. Szaleństwo, obłąd, nieeuklidesowa geometria. Krew, ofiary i szepty w nocy. Pozycja bardzo ciekawa i obowiązkowa, wymaga jednak bardzo dobrego Mistrza Gry oraz poważnych graczy. W nieodpowiednich rękach może zamienić się w zwykłą rzeź z cyklu ludzie kontra potwory, która

jednak z klimatem opowiadań Samotnika z Providence nie będzie miała zbyt wiele wspólnego.



Warto też wspomnieć o De Profundis. Jest to niezwykła propozycja od wydawnictwa Portal. Opiera się ona na tym, co w tekstach Lovecrafta bardzo często się przewija, a mianowicie na listach. Grający w De Profundis nie mają ze sobą fizycznego kontaktu (mam tutaj na myśli to, że nie siedzą w jednym pokoju przy stole), a sama gra toczy się inaczej niż normalna sesja. Tu gracze biorący udział w zabawie piszą do siebie listy. Opisują swoje podejrzenia, wypadki dnia codziennego, doszukują się dotknięcia sił z innego świata w zwykłych rzeczach. Gra zdecydowanie dla ludzi dojrzałych, ceniących przede wszystkim klimat. Obecnie w sprzedaży jest wydanie poprawione, zawierające wskazówki, pozwalające na wykorzystanie w grze nowoczesnych środków komunikacji, takich jak e-mail czy SMS.

Na koniec jeszcze tytuł – ostrzeżenie. W 2008 roku Twilight Creations wydało grę Reiner Knizia zatytułowaną Cthulhu Rising. Klimatyczna okładka z wizerunkiem Wielkiego Przedwiecznego i tytuł to niestety jedyne rzeczy, jakie łączą tę grę z kosmologią stworzoną przez Lovecrafta. To, co jest w środku nie ma żadnego związku z Cthulhu, jest zaś kolejną logiczną grą Knizia, która mogłaby nosić dowolny inny tytuł.

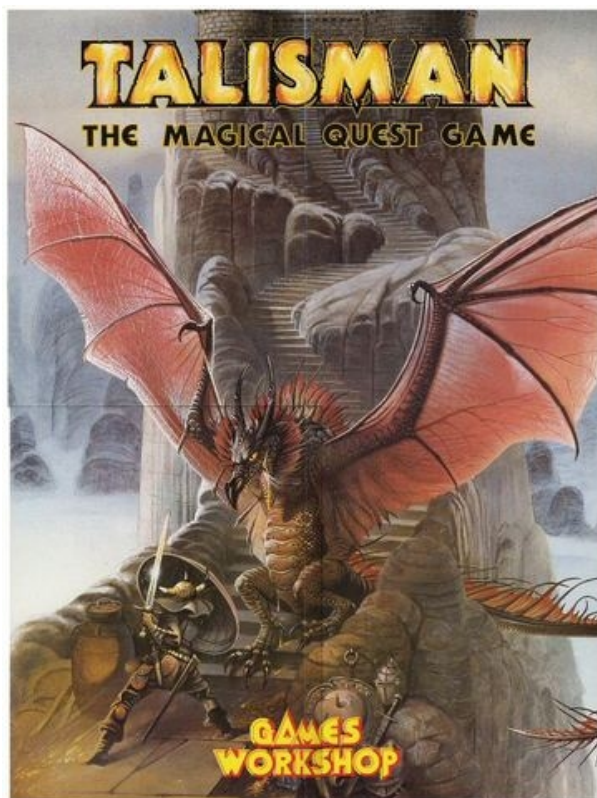


Na dzisiaj to już wszystko. Zapraszam za miesiąc na kolejną część moich wynurzeń. Tym razem będzie o planszówkach inspirowanych grami komputerowymi. Do przeczytania.



Historia gry Talisman

Myślą wstecz



Składał jeszcze literki, gdy rodzice wnieśli do domu kolorowe, prostokątne pudełko, z którego roznosił się dookoła zapach baśni, marzeń i przygód. Bardzo się niecierpliwił, gdy jego starszy brat powoli i z namaszczeniem otwierał ową bajkową krainę, a następnie zaczął studiować spis praw tam panujących. Zniecierpliwiony zaczął się przyglądać, podchodząc coraz bliżej. Był zły, gdy zaczytany brat, co chwilę go strofował, nakazując mu czekać. W końcu skończył. Próbował przekazać mu ową zdobytą wiedzę, ale do tego oczarowanego umysłu nie

docierało żadne słowo. Tylko jedna myśl tliła się w głowie: wziąć miecz i rzucić się w wir przygód. Tak o to pierwszy raz ruszyłem po Koronę Władzy i wkroczyłem w świat gier planszowych. Zapał i dreszczyk emocji tamtego dnia towarzyszą mi do dzisiaj za każdym razem, gdy przemierzam krainy Magii i Miecza.

Często zastanawiam się, ile osób, tak jak ja, rozpoczęło przygodę z planszówkami od tego właśnie tytułu. Ilu z nas patrzy na niego z sentymentem, przypominając sobie dawne czasy. Przede wszystkim dla nich, ale również dla tych, którym nie było dane zagrać lub nieopatrnie przeszli obok tego tytułu postaram się dziś przedstawić jego historię.

Na początku lat 80. niejaki Bob Harris zakupił pierwszą grę RPG – Dungeons & Dragons. Produkt ten podbił jego serce, a powstała w ten sposób fascynacja skłoniła go do stworzenia własnej gry, którą nazwał Rectocracy. W tytule tym gracze wcielali się w rolę wykładowców, których celem było uzyskanie tytułu Rektora. By tego dokonać, musieli oni pokonać szereg przeciwności stojących pomiędzy nimi, a upragnionym tytułem, który zdobyć można było w samym centrum planszy. Sama gra nie przypadła jednak jej autorowi zbyt do gustu. Nieodpowiedni wydał mu się zwłaszcza klimat rozgrywki. Postanowił więc spróbować raz jeszcze, tym razem umiejscawiając rozgrywkę w świecie fantasy. Tak powstał Necromancer – gra, w której bohaterowie reprezentujący jeden z trzech charakterów (dobry, zły i neutralny), wyposażeni w dwie do trzech specjalnych zdolności, a także określani przez parametry siły (reprezentującej ich tężyznę fizyczną) oraz mocy (będącej odzwierciedleniem sił mentalnych), próbowali dostać się na Wyspę Nekromanty, gdzie czekała na nich niewyobrażalna potęga. Początkowo dotarcie do wyspy kończyło rozgrywkę. Po jakimś czasie Bob zdecydował się na wprowadzenie pewnego urozmaïcenia – Death Spell (Czaru śmierci). Gracz, który jako pierwszy znalazł się na wyspie, za pomocą wspomnianego zaklęcia, eliminował po

kolei swoich rywali, zmniejszając ich wytrzymałość o liczbę oczek wyrzuconych na kostce.

Zarówno plansza, bohaterowie, karty, jak i inne elementy gry zostały wykonane przez autora odręcznie. Efekt prac przeszedł jego najśmielsze oczekiwania. Necromancer robił furorę wśród znajomych. Po wielu tygodniach i jeszcze większej liczbie rozegranych partii, Bob postanowił spróbować wydać grę. Zaczął przeglądać ówczesne magazyny poświęcone grom planszowym w celu znalezienia potencjalnego wydawcy. W końcu jego uwagę zwrócił Games Workshop, do którego zdecydował się wysłać prototyp. Necromancer zachwycił wydawnictwo. Był rok 1983, gdy, po pewnym liftingu, gra została wydana, jako pierwsza edycja Talismanu. Na podkreślenie zasługuje fakt, że w każdej następnej edycji efekty większości kart zachowały się w niezmienionej formie (np. Święty Graal). Oczywiście nie obyło się bez zmian dotyczących rozmieszczenia pól na planszy oraz pewnych zasad mechanicznych. W oryginale centralnym obszarem, zastąpionym przez Koronę Władzy, była Wyspa Nekromanty, a rzucanym z tego pola czarem wspomniany wyżej Czar śmierci. W Necromancerze zakryte Karty Przygód rozkładano na poszczególnych obszarach jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki. Gracz, który stał na danym polu po prostu zabierał kartę z planszy. Pewne różnice dało się zauważyć również w instrukcji pól Krypty i Kopalni. Różnica między rzutami kośćmi, a daną cechą (siłą lub mocą) oznaczała liczbę straconych tur. Natomiast, jeżeli chodzi o rozmieszczenie obszarów, to Kapliczka znajdowała się na środku jednego pasma krainy „zewnątrznej”, natomiast pustynie zajmowały rogi krainy „środkowej”.

Ciekawostką był sposób rozpatrywania karty Syreny, której śpiewowi ulegali tylko ludzcy bohaterowie. W oryginalnej grze nie było jeszcze tak dobrze znanej nam zdolności: *Nie działa na ciebie śpiew syreny*, a o tym, kto był na ten śpiew podatny decydowała grafika znajdująca się na kartach Poszukiwaczy.

Talisman odniósł światowy sukces, dlatego też szybko zaczęto myśleć nad jego drugą edycją, która miała zostać wydana w kolorze. Równocześnie Boba Harrisa zaczęły zalewać pytania o plany urozmaicenia gry. Dodatki były więc nieuniknione.

Po pierwszych rozszerzeniach opartych na dodatkowych Poszukiwaczach oraz Kartach Przygód przyszła kolej na nową planszę. Tak powstały Podziemia. Później poszło już z górki. W czasie, gdy Games Workshop wypuszczał na rynek kolejny dodatek z planszą (Miasto), kanadyjscy fani udostępnili The Talisman Timescape, znane u nas, jako Kosmiczna Otchłań. Już wtedy było jasne, że tytuł ten należy nieustannie rozwijać.



W Polsce gra ukazała się w 1988 roku. Wydana została przez wydawnictwo Sfera pod zmienionym tytułem – Magia i Miecz. Wartym podkreślenia jest fakt, że nasza edycja (jako jedyna na świecie) zdobiona była szatą

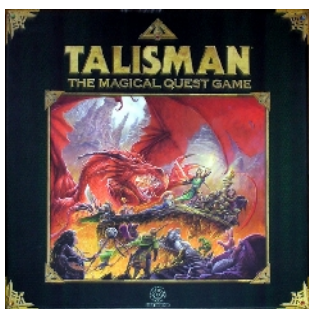
graficzną, uznaną nieoficjalnie przez graczy za lepszą i bardziej klimatyczną. Ponadto tylko u nas powstał planszowy dodatek Jaskinia, który niestety nie dorównywał już poziomem swoim poprzednikom.





W momencie, gdy zainteresowanie serią przez Games Workshop spadło, Sfera, po nieudanej próbie odnowienia licencji,

zaserwowała nam tytuł Magiczny Miecz. Gra ta była bliźniaczo podobna do Magii i Miecza (nawet dodano do niej praktycznie niezmienną Jaskinię). Klon ten jednak nie powtórzył sukcesu pierwowzoru, aczkolwiek po dziś dzień można spotkać jego entuzjastów. Wydawało się też, że seria umrze śmiercią naturalną, jednak po latach (w roku 1994) Games Workshop powrócił do swojego „złotego dziecka” z zamiarem wydania jego trzeciej edycji. Niestety wizja firmy oraz autora gry – Boba Harrisa – znacząco się od siebie różniły, dlatego też przyjął on propozycję odsprzedażu praw do produktu. Jak się później okazało, decyzja ta była słuszną. Trzecia odsłona Talismanu (niewydana w Polsce), choć zawierała kilka nowych pomysłów (np. nowe krainy: Las, Góry, Wieża Czarnoksiężnika), raziła kiczowatymi grafikami oraz licznymi niedociągnięciami i nie odniosła sukcesu.



W roku 2007 wydawnictwo podjęło kolejną próbę wskrzeszenia gry, wzorując się na najpopularniejszej, drugiej edycji, a także przenosząc kilka pomysłów z trzeciej odsłony. Jednak oprawa czwartego Talismanu była niedostosowana do

współczesnych standardów. Raziły w niej przede wszystkim papierowe pionki Poszukiwaczy, gdy równolegle niemalże w każdym produkcie otrzymywaliśmy figurki z plastiku. Również i ta próba okazała się fiaskiem. Dlatego też na początku 2008 roku Games Workshop ogłosił, że nie będzie już dalej rozwijał serii. Zagorzałym fanom w oczach pojawił się strach. Na szczęście na pomoc grze przyszło Fantasy Flight Games, odkupując do niej

prawa i dalej rozwijając czwartą edycję. Ich pierwszym krokiem było wydanie rozszerzenia, które dostosowało grę pod względem wizualnym do naszych czasów (między innymi zastąpiono papierowe pionki figurkami). Następnie rozpoczęto prace nad dodatkami. Do dzisiaj ukazały się już The Reaper (Żniwiarz), Dungeon (Podziemia) i Frostmarch (Królowa lodu), a na warsztacie znajduje się The Highland (obecnie brak jeszcze polskiego tytułu). Po przejęciu serii przez Fantasy Flight Games zainteresowanie grą ponownie wzrosło. W Polsce pierwszy nakład rozszedł się błyskawicznie, przez co zapewniające nam ojczytą wersję językową wydawnictwo Galakta zmuszone było do dodruku.



Biorąc pod uwagę ukazujące się dodatki, widać, że najnowsza odsłona Talismanu wzorowana jest na trzeciej edycji. Świadczy o tym między innymi sposób przygotowania nowych plansz (dostawiane są one do rogów planszy głównej),

jak i krainy, które możemy zwiedzać (po podziemiach przyszła pora na góry, które występowały tylko w trzeciej edycji, a plotki głoszą, że kwestią czasu jest pojawienie się lasu). Na szczęście w porównaniu do poprzedniej wersji poprawiono zdecydowanie szatę graficzną.

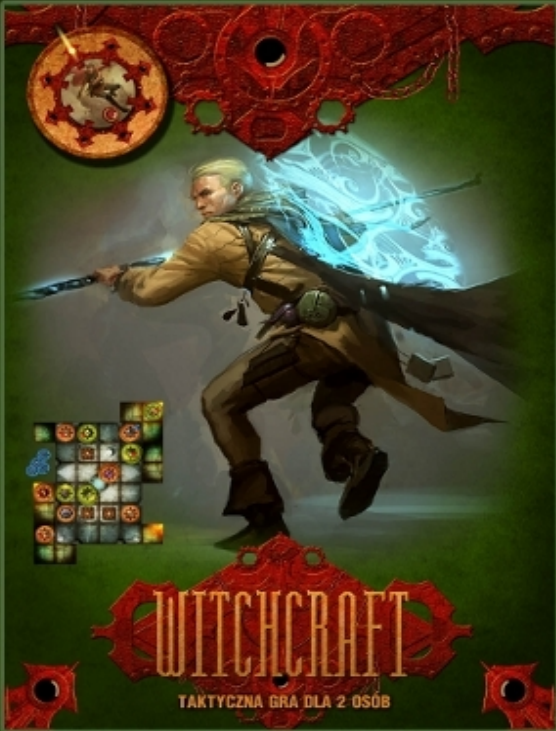
Dzisiaj już śmiało można powiedzieć, że gra odżyła. Mimo archaicznych (jak na obecne standardy) zasad, wciąż ma ona to coś, co przyciąga i nie pozwala odejść zarówno młodszym jak i starszym. Zdecydowanie nie grozi jej więc zapomnienie.

Gorące podziękowania dla Boba Harrisa za udostępnienie mi materiałów, dzięki którym powstał ten tekst.

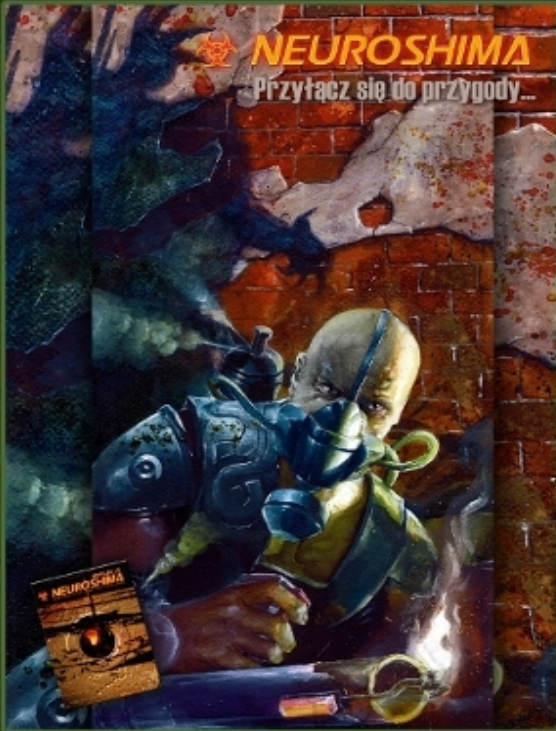


reklama

 www.wydawnictwoportal.pl



WITCHCRAFT
TAKTYCZNA GRA DLA 2 OSÓB



NEUROSHIMA
Przyłącz się do przygody...



NEUROSHIMA HEX!



NEUROSHIMA HEX!



WITCHCRAFT



SKI NIEWOLCE



ZOMBIANI



SPADAMY!



WITCHCRAFT



WITCHCRAFT



WITCHCRAFT



WITCHCRAFT



GRA Z TWARDO



GRA Z GŁOWĄ



W NEUROSHIMIE



DESTINY



BABEL 13
NEUROSHIMA HEX!
MICHAŁ ORACZ
PIERWSZY DODATEK DO NEUROSHIMY HEX

Savage Worlds: Fantasy Companion

Skrzynia pełna skarbów



WOJTEK
DORACZYŃSKI

To musiało się stać prędzej czy później. Uniwersalne mechaniki są zazwyczaj słabo dostosowane do specyficznych realiów – trudno na podstawie tych samych zasad szczegółowo opisać pojedynek mistrzów kung-fu, starcie żołnierzy

Wehrmachtu i Armii Czerwonej oraz walkę paladyna z mrocznym czarnoksiężnikiem. Ogólnikowość, brak szczegółowych zasad dotyczących różnych odmian fantastyki, to także wady Savage Worlds – nie ujmując im żadnej z zalet, takich jak prostota, szybkość i grywalność. Tak więc doczekaliśmy się w końcu – bo prędzej czy później doczekać się musieliśmy – podręcznika rozwijającego podstawowy rdzeń reguł. Teraz mają one lepiej oddawać charakter rozgrywki w niezliczonych światach fantasy.

Tutaj mała uwaga. Linia Savage Worlds została pomyślana w następujący sposób: jest podręcznik zawierający podstawowe reguły oraz wiele dodatków zawierających opis świata razem z modyfikacjami zasad. Zaledwie kilka pozycji (w tym także ta) wyłamuje się z tego schematu. Fantasy Companion to jakby przedłużenie podstawki do Savage Worlds. Dostajemy w ręce książkę pozbawioną jakiegokolwiek opisu świata, za to nabitą mechaniką. Mechaniką przeznaczoną dla settingów fantasy, lecz równie uniwersalną i niezwiązaną z żadnym konkretnym światem. Jest to i wada, i zaleta – zależy jak na to spojrzeć.

Podręcznik czyta się dość monotonna, co paradoksalnie świadczy o jego sile – jest on po prostu pełny mechanicznego mięsa, nie uświadczymy tu wodolejstwa. Zatem także i ta recenzja ograniczy się do opisu poszczególnych rozwiązań mechanicznych oraz wskazania ich mocnych i słabych stron.

W pierwszym rozdziale zawarto zasady dotyczące gry rasami innymi niż ludzie. Sprawa ta jest fundamentalna dla wielu fantastycznych światów. Autorzy przedstawili reguły dotyczące gry najpopularniejszymi rasami: krasnoludami, elfami, niziołkami, półelfami, półorkami oraz inteligentnymi, humanoidalnymi kotami i gadami. Najważniejszy jest jednak szablon, który pozwala tworzyć nowe rasy i wyposażać je w unikatowe zdolności, ale przy zachowaniu równowagi gry.

Można go także zastosować do oddania różnic kulturowych w settingach, gdzie jedyną dostępną rasą są ludzie. Szablon to świetne narzędzie, pozwalające tworzyć odmienne rasy i narody. Za ten wynalazek – duży plus.

Dorzucono też tutaj trochę Przewag (*Edges*). Mają one urozmaicać poszczególne rasy oraz stanowić odpowiednik profesji, które są sercem wielu systemów fantasy. Niestety, tych ostatnich Przewag jest zdecydowanie za mało. Rycerz, trubadur, łowca artefaktów, adept czy zabójca to oczywiście ciekawe propozycje. Razem z Przewagami zawodowymi opisanymi w podstawce otrzymujemy całkiem sporo możliwości – lecz w mojej opinii powinno być ich więcej. Autorzy mogli się bardziej postarać, tym bardziej, że bez zastanowienia można wymienić kilka ważnych dla światów fantasy zawodów, których nie uwzględniono (np. gladiator, dworzanin, żeglarz).

W następnej kolejności omówiono nowy ekwipunek. Mamy więc tabelkę z cenami usług, ekwipunku podróznego, nowej broni itp. oraz krótkimi opisami. Dorzucono też kilka uwag na temat podróży w światach fantasy. Jednym słowem – standard. Ciekawostką są natomiast zasady prowadzenia oblężeń. Są one nakładką na system Bitew (*Mass Battle*). Pomysły dotyczące oblężeń wydają się interesujące i powinny się dobrze sprawdzić na wojennych sesjach.

Trzeci rozdział dotyczy Zdolności Nadprzyrodzonych (*Arcana*). Podstawowe reguły rozszerzono o opis bóstw oraz łask i ograniczeń, jakie nakładają one na swoich wyznawców. Opisy są na tyle ogólne, by można je było dostosować do dowolnego politeistycznego panteonu. Mamy więc bogów wojny, sprawiedliwości, natury, wiedzy itd. Prowadzący musi wyłącznie nadać im nazwy oraz określić kilka innych szczegółów – i już można siadać do gry. Religia to rzecz ważna dla fantasy, więc podręcznik otrzymuje kolejnego plusa.

W rozdziale tym omówiono również nowe odmiany Zdolności Nadprzyrodzonych (*Arcane Backgrounds*), a mianowicie: Alchemię (*Alchemy*), Czarodziejstwo (*Sorcery*) oraz Magię Rytualną (*Ritual Magic*). Z tych trzech zdolności jedynie Alchemia wygląda intrygująco, dwie pozostałe wydają się wciśnięte na siłę. Osobiście zirytował mnie brak jakichkolwiek propozycji odnośnie głębszych zmian w mechanice magii. Przykładowo: nigdy nie podobało mi się zastosowanie Punktów mocy i chętnie przeczytałbym o alternatywnych rozwiązaniach. System magii w *Savage World of Solomon Kane* zawiera takie reguły; szkoda, że twórcy *Fantasy Companion* nie zdecydowali się pójść w stronę bardziej gruntownych modyfikacji.

Reszta rozdziału jest wypchana zaklęciami. Jest ich sporo, w tym – niestety – także te, zawarte w podstawce. Autorzy uczciwie o tym ostrzegają, a nowego materiału jest niemało, więc zabieg ten nie denerwuje. Tym bardziej, że można go usprawiedliwić (wszystkie zaklęcia w jednym miejscu). Podobnie jak w podstawce, każda z mocy została opisana dość abstrakcyjnie, tak aby prowadzący mógł tworzyć ich rozmaite warianty – autorzy podsunęli tu jednak kilka wskazówek.

Czwarty rozdział poświęcono skarbowi i magicznym przedmiotom. Sprawy to ważne, chyba sami przyznacie, aczkolwiek jestem przekonany, że autorzy trochę przegięli. Nie chodzi mi o *oldschoolowy* styl tego rozdziału – z losowaniem skarbów na czele – gdyż jest to schemat bardzo fajny. Chodzi mi o objętość. Rozdział czwarty zajmuje prawie jedną trzecią tego podręcznika! To drażni, zważywszy, że w innych, równie ważnych rozdziałach można było dopisać jeszcze trochę materiału. Nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że autorzy tworząc ten podręcznik, celowali w fanów Diabła.

Dość marudzenia, mimo wszystko nadmiar jest lepszy niż niedobór. Szkieletem rozdziału są rozbudowane tabele, w których losujemy

ekwipunek: broń, zbroje, eliksiry, zwoje, pierścienie itp. – jednym słowem, całą tę rupieciarnię, spotykaną w prawie każdym systemie fantasy. Większość losowanych przedmiotów nie jest zbyt wyjątkowa, ot, zapewniają premie do cech, czy pozwalają wywołać określony efekt magiczny. Rozdział ten zawiera także wiele specyficznych artefaktów, charakteryzujących się indywidualnymi mocami, wyglądem czy historią. Trudno tutaj o jakąkolwiek oryginalność, nikt nie jest chyba w stanie wymyślić magicznego przedmiotu, który nie pojawił się już w którymś z niezliczonych RPGów. Widać jednak, że w opisy artefaktów włożono wiele wysiłku, a ponieważ jest ich dużo, to prowadzenie high fantasy powinno iść jak z płatka. Nie zapomniano również o: przeklętych przedmiotach, artefaktach obdarzonych własną świadomością i wolą oraz potężnych relikwach, wokół których toczyć się może cała kampania. Jest też kilka uwag dotyczących zasad wykrywania magii. Pomimo krytycznych zastrzeżeń, które wysunąłem na początku, przyznaję że rozdział jest dobry i treściwy.

Ostatnia część podręcznika to bestiariusz. Rozdział ten jest najbardziej wyrównany ze wszystkich: nic powalającego, ale też trudno się do czegośkolwiek przyczepić. Po prostu porządna, rzemieślnicza robota. Podręcznik nie zawiera żadnych reguł, dotyczących ustalenia poziomu trudności spotkań z przeciwnikami na wzór tych, zawartych chociażby w D&D. Autorzy piszą, dlaczego zdecydowali się nie zamieszczać takich rozwiązań. Można się z tym zgadzać albo nie, moim zdaniem określenie (choćby przybliżone) poziomu trudności na pewno nie zaszkodziłoby, a mogłoby pomóc.

Przeciwników jest cała masa, co pozytywnie wyróżnia ten podręcznik na tle podstawki. Podobnie jak w przypadku zaklęć, dodano tutaj potwory z podręcznika Savage Worlds, jest to jednakże ułamek wszystkich stworzeń. Opisane zostały zarówno potwory pochodzące z mitologii (np. hydra, pegaz), klasyczne istoty zamieszkujące światy fantasy (hobgobliny, giganty), jak i te wywodzące się z horroru (mumie). Są też stworzenia rzadziej spotykane, jak tyranozaury czy ludzie-skorpiony. Wątpię czy twórcy podręcznika przegapili jakąś

istotę wspólną dla różnych systemów fantasy. Aha, bestiariusz zawiera również charakterystyki ludzkich przeciwników – magów, złodziei, wojowników, itp.

Końcowa ocena podręcznika wypada pozytywnie. Fakt, nie jest on ani oryginalny, ani wystrzałowy, a jego lektura nie jest zbyt wciągającym zajęciem. Nie taka jest jednak jego rola. Fantasy Companion miał być tylko i wyłącznie rozwinięciem podstawowych zasad. W tej roli podręcznik sprawdza się znakomicie.

Oczywiście rozwinięcie zasad to nie to samo, co zasady dopasowane do jakiegoś settingu. Reguły zawarte w podręczniku są równie ogólne i uniwersalne, co te znane z podstawki. Oznacza to, że prowadzący będzie musiał dołożyć trochę starań, aby Fantasy Companion stał się mechanicznym obliczem konkretnego świata. Trudno jednak

Komentarz do oceny

Wykonanie: Format i szata graficzna są bardzo podobne do podręcznika podstawowego. Jest ładnie i elegancko, aczkolwiek trudno wpaść w zachwyt. Tak samo jak w podstawce, ilustracje zostały wzięte z różnych podręczników. Klejenie wygląda na mocne, więc sądzę, że podręcznik nie rozpadnie się w trakcie eksploatacji.

Miodność: Rozpatrując książkę w kategorii, do której należy (rozwinięcie zasad) ocena wypada dość dobrze. Nie ma tutaj prawie nic oryginalnego, celem podręcznika było jednakże przełożenie standardów fantasy na mechanikę Savage Worlds. Zadanie to zostało wykonane bardzo starannie i widać, że autorzy włożyli w tekst mnóstwo wysiłku. Podręcznik jest wypełniony treścią po brzegi. Szkoda tylko, że pewnym rozdziałom (skarby) poświęcono nieproporcjonalnie dużo uwagi, a nie rozwinęto kilku innych, równie ważnych zagadnień.

Cena: Z ceną jest tak sobie. Nie jest ona zawrotna, lecz należy pamiętać, że Fantasy Companion nie tylko wyglądem, ale i rozmiarami przypomina podręcznik podstawowy Savage Worlds. Jeżeli porównamy te dwie pozycje, to widać sporą różnicę. Można by się czepać.

Rebel Times

wymagać by było inaczej - autorzy napisali podręcznik tak, aby ułatwić mistrzom gry tę pracę.

Czy zatem warto zaopatrzyć się w tę pozycję? Jeżeli zamierzasz prowadzić fantasy na mechanice Savage Worlds, powinieneś rozważyć zakup. Owszem, na zasadach z podstawki można bez problemu poprowadzić dowolnego fantaziaka, Fantasy Companion zdejmie jednak z twoich barków ciężar wymyślania nowych zasad, przeciwników czy artefaktów i sprawi, że będziesz musiał jedynie dostosować do swojej wizji to, co zaproponowali autorzy. Jeżeli więc zasady z podstawki wydają ci się zbyt ubogie lub wyeksploatowane, to nowa produkcja Pinnacle'a, pomimo pewnych wad, powinna przypaść ci do gustu.



Savage Worlds: Fantasy Companion

opis świata - mechanika



ilość stron / oprawa:

158 / miękka

linia wydawnicza:

Savage Worlds



Wykonanie

4.0
/5

Międność

4.0
/5

Cena

2.5
/5

69,95zł

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 33, czerwiec 2010



w numerze między innymi:
Horus Heresy
Supernatural RPG
Manila


REBEL.PL
Centrum gier

Ilustracja: © Fantasy Flight Games