



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 10, lipiec 2008

w numerze:
Tide of Iron
Shadows over Camelot
Neuroshima HEX!
Die Kutschfahrt zur Teufelsburg
Unhallowed Metropolis
Mage: the Awakening





Wydawca: REBEL.pl

Redaktor naczelny:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Zespół:

Tomasz 'Sting' Chmielik,

Marcin 'ajfel' Zawiaślak,

Dominika 'jestem_wredna' Rycerz,

Andrzej 'Ejdżej' Jakubiec

Korekta:

Tomasz 'Sting' Chmielik

Grafika, skład:

Marcin 'ajfel' Zawiaślak

Współpracownicy:

Oneiros – oficjalny serwis Świata Mroku (oneiros.pl)

Wrota Wyobraźni – serwis ogólnofantastyczny (wrota.com.pl)

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i adiacji 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

Serdeczne dzięki za pobranie kolejnego numeru naszego miesięcznika. W gronie prezentowanych tym razem recenzji znalazły się bardzo fajne gry, chociaż każdą z nich lubię z zupełnie innych powodów. Numer otwiera kolejny gigant spod szyldu FFG: Tide of Iron, czyli II Wojna Światowa na planszy, w wyjątkowym wydaniu. Potem proponujemy skok w średniowiecze, za sprawą jedynej w swoim rodzaju gry Shadows over Camelot firmy Days of Wonder. Następnie przeniesiemy się w przyszłość, do niezbyt przyjaznego, postnuklearnego świata Neuroshimy, w którym ma miejsce akcja znanej gry taktycznej wydawnictwa Portal.

Tyle gier planszowych, ale znalazło się oczywiście w numerze miejsce na recenzję niewielkiej, fajnie wydanej karcianki o tytule, z którego zapamiętaniem większość z nas ma problem.

Druga część numeru tradycyjnie poświęcona jest recenzjom gier fabularnych: dwa tytuły, jeden znany, drugi mniej. Miłośnicy horrorów i opowieści grozy powinni zainteresować się obydwoma.

Życzymy miłej lektury i do zobaczenia za miesiąc.

ajfel

Jak oceniamy

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

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

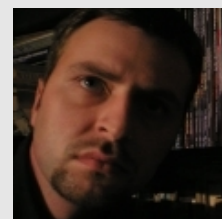


Nazwa gry

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (169.95 zł)

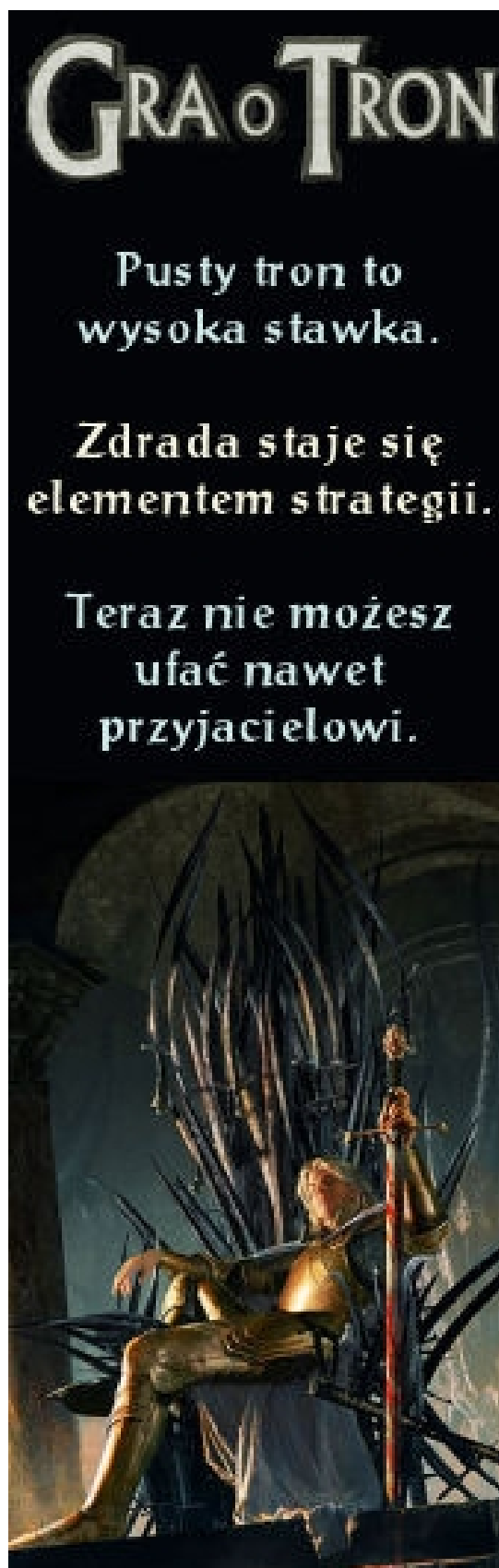


zrecenzował: ajfel

Nr 10, Lipiec 2008

Spis treści

- 2 **Wstępniak**
.. czyli jak zwykle kilka słów o numerze
- 4 **Zmagania w Normandii**
Tide of Iron
- 12 **Nuda okrągłego stołu**
Shadows over Camelot
- 19 **Postnuklearne hekсы**
Neuroshima HEX!
- 23 **Piekielna przejażdżka**
Die Kutschfahrt zur Teufelsburg
- 27 **Neowiktoriańska noc
żywych trupów**
Unhallowed Metropolis
- 33 **Oneiros prezentuje**
Mage: The Awakening
- 37 **Plany na sierpień**
czyli: co w następnym numerze?



Tide of Iron

Zmagania w Normandii



Operacja „Overlord” rozpoczęła się 6 czerwca 1944 roku (D-Day) i miała na celu otworzenie drugiego frontu walki z Niemiecką Rzeszą w Europie. Przeszła ona do historii, jako największa operacja desantowa w dziejach świata. Blisko trzy miliony żołnierzy zostało przetransportowanych drogą morską i powietrzną z Wysp Brytyjskich na tereny okupowanej Francji. W ciągu niespełna trzech miesięcy wyzwolono Paryż. W niecały rok od rozpoczęcia operacji III Rzesza skapitulowała.

Tide of Iron, wydany nakładem Fantasy Flight Games, ujrzał światło dzienne na wiosnę 2007 roku. Jest to gra taktyczna dla 2-4 osób, pozwalająca na symulację starć odbywających się podczas II Wojny Światowej. Podstawowa wersja umożliwia odtworzenie walk między Amerykanami a Niemcami, które stoczone zostały w Europie Zachodniej w 1944 i 1945 roku. Dodatki do ToI

mają zawierać dodatkowe strony konfliktu, a rozgrywka zostanie przeniesiona na kolejne fronty. Jak dotychczas ukazał się jedynie Days of the Fox, opowiadający o pustynnych starciach Brytyjczyków pod dowództwem Montgomery’ego z Niemcami generała Rommla.

Elementy gry

Pudełko Tide of Iron nie różni się wielkością od innych sztandarowych produkcji Fantasy Flight Games, takich jak World of Warcraft czy Descent. Wraz z zawartością waży ładnie kilka kilogramów i jest dość nieporęczne w transporcie, ale elementy po wyjęciu da się przewieźć bez problemu w standardowym plecaku. Jeśli już o elementach gry mowa, to czas przedstawić, co możecie znaleźć w środku:

- księga zasad
- księga scenariuszy
- 2 karty zawierające skrót zasad
- 12 części planszy
- 28 żetonów terenu
- 20 kości (14 czarnych i 6 czerwonych)
- 110 kart
- 216 plastikowych figurek przedstawiających żołnierzy i sprzęt obu stron
- 48 podstawek na figurki
- ponad 200 żetonów różnego rodzaju



Księga zasad, księga scenariuszy, skrót zasad

Zasady gry zawarte są w 48-stronicowej kolorowej broszurze. Jej układ odpowiada układowi spotykanemu w innych produkcjach Fantasy Flight Games.

Pierwsza część instrukcji poświęcona jest przedstawieniu poszczególnych elementów gry. Każdy z nich doczekał się osobnej ilustracji (w większości przypadków przedstawiającej wersję amerykańską i niemiecką danego elementu), do której dołączono jego charakterystykę. Po krótkiej lekturze gracz bez problemów rozpoznaje wszystkie rodzaje żetonów występujące w grze oraz rozróżnia jednostki amerykańskie od niemieckich.

Druga część zawiera zasady podstawowe – kolejne kroki, które należy podjąć, by poprawnie rozłożyć grę oraz kolejność i opis poszczególnych faz zachodzących w ciągu jednej rundy wraz z akcjami, które można w niej podejmować.

Ostatnia, najgrubsza część instrukcji, to dogłębne przedstawienie zasad rządzących grą. Zasady te opisane są bardzo przejrzystie i przystępnie, dodatkowo okraszono je mnóstwem przykładów graficznych, dzięki czemu rozgrywka w ToI jest możliwa już po jednokrotnym ich przeczytaniu.



Księga scenariuszy dostępna w Tide of Iron opisuje na samym wstępie kilka zasad rządzących rozmieszczaniem jednostek na planszy podczas fazy rozkładania gry oraz zasady posiłków. Dalsza część tej broszury zawiera sześć bardzo różnorodnych scenariuszy wraz z wszystkimi detalami niezbędnymi do ich rozegrania (wielkość poszczególnych sił, karty używane do gry, sposób rozłożenia mapy, itd).

Ostatni fragment instrukcji to dwa identyczne skróty zasad. Każdy z nich, na czterech stronach, zawiera wszystkie najważniejsze zasady podane w „pigułce” oraz wartości cech i listę zdolności każdego rodzaju oddziału występującego w grze.



Plansza

Planszę, na której rozgrywana będzie potyczka układu się zgodnie z wytycznymi scenariusza korzystając z dwunastu prostokątów, na których, obustronnie, nadrukowano części mapy. Prostokąty wykonane są z bardzo grubej i twardej tektury, co czyni je praktycznie niezniszczalnymi. Fragmenty mapy znajdujące się na nich są bardzo zróżnicowane i każdy z nich zawiera kilka (z dziewięciu występujących w grze) rodzajów terenu. Dla orientacji każdy prostokąt posiada swój własny numer, a literki A/B symbolizują jego awers i rewers, dzięki czemu odnalezienie właściwych komponentów i ułożenie z nich planszy zajmuje dosłownie chwilę. Dla ułatwienia rozgrywki mapa pokryta jest siatką heksagonalną, dodatkowo w centrum każdego heksu znajduje się biały punkt służący do określania linii widoczności.

W pudełku możemy znaleźć jeszcze 28 żetonów terenu mających wielkość od 1 do 3 heksów, które możemy wyłożyć na planszy zmieniając całkowicie jej wygląd i dla przykładu, w miejscu rozległej łąki stworzyć małe miasteczko czy zagajnik. Obustronne plansze w połączeniu z żetonami terenu dają praktycznie nieograniczoną możliwość kombinacji w ułożeniu mapy.

Kości

Wraz z grą otrzymujemy zestaw malutkich kości, rozmiarem przypominających te z gier bitewnych.

Mają one 2 kolory – czarne symbolizują siłę ataku, a czerwone odpowiadają za obronę. Kości te są wystarczająco duże, by być czytelnymi i wystarczająco małe, by w dłoni zmieściły się wszystkie naraz.



Karty

Ciekawym elementem ToI jest kilkanaście talii kart różnego rodzaju (morale, wsparcie, posiłki czy artyleria) zwanych kartami strategii. W zależności od rozgrywanego scenariusza każda ze stron korzysta z jednej lub kilku z nich. Karty wykonane są z papieru dobrej jakości – nawet przy dużej ilości rozgrywek nie powinny one ulec zniszczeniu.

Figurki

Każda ze stron konfliktu posiada własną armię figurek przedstawiających żołnierzy (dowódcy, zwykli żołnierze, weterani, karabiny maszynowe, moździerze) i sprzęt (czołgi, *halftracki* i ciężarówki) danej armii. Figurki mimo swoich niewielkich rozmiarów są bardzo czytelne i po krótkim rozeznaniu nie ma problemów z rozpoznawaniem rodzajów jednostek. Niestety, jakość figurek nie jest najwyższa, część z nich (bardzo mała, ale zawsze) jest lekko uszkodzona – niektórzy żołnierze są dość mocno pognięci, czołgi mogą mieć niepełne lufy.

Podstawki

Każda armia dostaje również zestaw podstawek, w których umieszczane będą figurki tworzące oddziały. Podstawki dla każdej z nich zostały stworzone w jasnej i ciemnej wersji, dzięki czemu w grze na 4 osoby nie sposób pomylić oddziałów,

którymi dowodzą poszczególni gracze. Standardowa podstawka ma w sobie 4 otworki, w których można umieścić od 2 do 4 figurek żołnierzy tworzących pluton oraz mały uchwyt, w którym możemy umieścić żeton symbolizujący specjalizację danego oddziału. Niestety, otworki bardzo często są zbyt ciasne, przez co wkładanie (podczas rozkładania gry i w momencie nadejścia posiłków) i wyjmowanie figurek (martwi żołnierze) potrafi być istną katordą. Miękkie figurki potrafią wyginać się pod niesamowitymi kątami, co rzecz jasna grozi ich połamaniem.

Niedokładnie odlane podstawki to chyba największa wada produkcyjna ToI. Oczywiście zaraz po wydaniu gry, na różnych forach pojawiły się recepty na poprawienie ich jakości. Najprostszy sposób wydaje się wyczyszczenie otworków z nadmiaru tworzywa przy pomocy małego gwoździka.

Żetony

Wypychanie ponad 200 doskonale wydanych żetonów z arkuszy, w których się znajdują to czysta przyjemność. Podobnie jak w innych grach wydanych przez FFG, żetony są wykonane z grubej tektury, odpornej na złamanie i wytarcie. Symbole na żetonach są czytelne, dzięki czemu każdy z graczy już po pierwszych etapach gry, będzie znał zastosowanie każdego z nich. Poza wspomnianymi wcześniej dużymi żetonami terenu dostajemy również mniejsze, odpowiadające za różne rodzaje umocnień (bunkry, okopy) i przeszkód terenowych (zasięki, pola minowe). Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze specjalizacje oddziałów, żetony symbolizujące punkty kontrolne, inicjatywę, uszkodzenia, rozproszenie oddziałów, oddziały nieaktywne, itd. Już przy zakupie gry radzę więc zaopatrzyć się w dużą ilość woreczków strunowych, by zapobiec mieszaniu się żetonów.

Przygotowanie rozgrywki

Gdy już wybierzemy z książki scenariusz ten, który chcemy rozegrać, przystępujemy do przygotowania rozgrywki. Scenariusz dokładnie określa wygląd

planszy, talie kart, które będą używane w danej rozgrywce oraz wielkość sił dostępnych dla każdego z graczy. Podczas rozkładania planszy warto zapoznać się ze szczegółami terenu i choćby w podstawowym stopniu zaplanować strategię gry. Gdy tylko uporamy się z wyliczeniem odpowiedniej ilości żołnierzy przystępujemy do tworzenia plutonów. Jak wspomniałem wcześniej – żołnierze wkładani są w podstawki, w których mieści się do 4 figurek (większość zajmuje jedno miejsce, tylko karabin maszynowy i moździerz zajmują 2). Dzięki temu sami możemy zdecydować czy chcemy wystawić oddział składający się z 4 weteranów (będący niesamowicie skutecznym na polu walki) czy rozrzucimy tych weteranów, jako wsparcie kilku oddziałów. W tej fazie dołączyć możemy również dodać do plutonów żetony specjalizacji (przeciwpancerny, inżynieryjny, medyczny, szturmowy) przewidziane w scenariuszu.

Po zakończeniu tworzenia armii gracze rozstawiają je w całości, w kolejności przewidzianej przez scenariusz.

Tworzenie plutonów i rozstawianie wojska to zdecydowanie najdłuższa część przygotowań – warto poświęcić jej trochę czasu, bo źle stworzone oddziały, rozłożone w niewłaściwych miejscach planszy potrafią skutecznie przekreślić szanse na zwycięstwo już na samym początku rozgrywki.



Przebieg gry

Rozgrywka w ToI podzielona jest na tury, których ilość określa wybrany scenariusz. Każda tura składa się z trzech, następujących po sobie, faz:

1. Faza akcji
2. Faza dowodzenia
3. Faza podsumowania

Faza akcji

W fazie akcji gracze na zmianę aktywują po kilka oddziałów (w zależności od scenariusza – z reguły trzy) i wykonują nimi działania, po czym umieszczają przy nich żeton zmęczenia.

Gracze mogą podjąć następujące akcje:

- 1) Marsz – oddział otrzymuje pełną pulę punktów ruchu i przemieszcza się między heksami, płacąc odpowiednią ilość punktów w zależności od rodzaju terenu.
- 2) Skoncentrowany atak – jedna lub kilka jednostek może przeprowadzić ostrzał z pełną siłą na jednostkę wroga.
- 3) Przygotowanie odpowiedzi ogniem – przy aktywowanym oddziale gracz kładzie żeton odpowiedzi ogniem, dzięki czemu jednostka pozostaje aktywna podczas działań drugiego gracza i może ostrzelać wrogi oddział wchodzący w jej pole widzenia.
- 4) Ruch i atak – oddział może poruszyć się dysponując połową punktów ruchu, a potem zaatakować z połową siły.
- 5) Aktywacja karty strategii – zamiast aktywowania oddziału, gracz może wykorzystać leżącą na stole kartę z jednej ze swoich talii i wykonać atak snajperski, artyleryjski, itd.

- 6) Szturm - aktywna jednostka może spróbować doprowadzić do przejścia heksu, na którym stacjonują jednostki wroga. Szturm potrafi być bardzo skuteczną, ale równocześnie niesamowicie kosztowną taktyką. Wykorzystany we właściwej sytuacji potrafi odwrócić szale zwycięstwa.
- 7) Wyczerpanie jednostki - zamiast podejmowania jakichkolwiek działań gracz może wyczerpać jedną z jednostek.
- 8) Akcja specjalna - z reguły akcje specjalne wykorzystywane są przez wyspecjalizowane oddziały - inżynierowie potrafią uszkodzić zasieki, oczyścić pole minowe czy stworzyć okopy, medycy potrafią uleczyć oddział znajdujący się na tym samym heksie, przywracając jedną z zabitych jednostek do gry, itd.



W momencie, gdy wszystkie jednostki na planszy zostaną aktywowane, rozpoczyna się kolejna faza gry.

Faza dowodzenia

W tej fazie gracze określają kontrolę nad konkretnymi celami na planszy, opisanymi przez wymagania scenariusza - w specjalnych miejscach mapy umieszczone są odpowiednie żetony symbolizujące te punkty. Kontroluje je ten gracz, którego jednostki jako ostatnie zajmowały dany heks. Za kontrolę nad każdym z celów gracze mogą otrzymać odpowiednią ilość punktów dowodzenia, które wydają na zakup kart strategii lub na licytację inicjatywy.

Warto przemyśleć czy bardziej przydadzą nam się specjalne ataki/posiłki, które dadzą nam karty strategii, czy też lepiej zainwestować większość lub wszystkie punkty w przejście inicjatywy i możliwość rozpoczęcia działań w kolejnej fazie akcji. Punkty dowodzenia przeznaczone na inicjatywę umieszczane są na odpowiednich kartach i kumulują się w trakcie gry, w związku z czym gracz kontrolujący większą ilość punktów kontrolnych powinien dość szybko przejąć inicjatywę podczas starcia.

Faza podsumowania

W tej fazie gracze dociągają dodatkowe karty strategii, otrzymują posiłki wskazane w scenariuszu oraz usuwają żetony wyczerpania i rozproszenia z jednostek znajdujących się na planszy. Dodatkowo jednostki znajdujące się w obrębie tego samego heksu mogą dokonać przegrupowania sił - gracze mogą przełożyć figurki pomiędzy podstawkami.

Jeśli jedna ze stron wypełniła założenia scenariusza, gra kończy się w fazie podsumowania, jeśli gra wciąż pozostaje nierozstrzygnięta - faza podsumowania kończy turę, znacznik tur jest przesuwany na dalsze pole, po czym gracz posiadający inicjatywę rozpoczyna fazę akcji kolejnej tury.

Walka, czyli to co tygryski kochają najbardziej

Garść zasad

Niezależnie od scenariusza w pewnym momencie musi dość na planszy do sytuacji, w której walka będzie nieunikniona. W fazie akcji jedna lub więcej jednostek może podjąć ostrzał przeciwnika znajdującego się w jej polu widzenia. Zasięg ostrzału i siła ognia zależny jest od figurek umieszczonych na danej podstawie.

W tym momencie gracz atakujący wybiera jeden z 2 rodzajów dostępnych ataków: ogień zwykły, prowadzący do zabicia jak największej ilości figurek przeciwnika lub ogień zaporowy, który powoduje rozproszenie oddziału i powstrzymanie go na turę lub dłużej od jakichkolwiek działań.

Dzięki skrótowi zasad gracze błyskawicznie mogą zorientować się w parametrach danego oddziału, po czym gracz atakujący bierze liczbę czarnych kości odpowiadającą sile oddziału (od 1 – samotna figurka zwykłego żołnierza do kilkudziesięciu – atak łączony kilku czołgów). Potem podlicza z kolei wartości osłony (budynki, lasy, pancerz pojazdów) oddziału broniącego się i gracz atakujący bierze odpowiednią ilość czerwonych kostek symbolizujących osłonę (od 0 – oddział stojący bez osłony w szczerym polu do 8 – czołg typu Tygrys ukryty w lesie). Po rzucie kostkami podlicza się sukcesy każdej ze stron (u obrońcy sukces liczy się przy wyniku 5-6, u atakującego sukces zależny jest od zasięgu i waha się pomiędzy 4-6).

Jeśli więcej sukcesów odnotował obrońca – nic się nie dzieje. Jeśli w rzucie zwyciężył atakujący, podliczana jest różnica sukcesów, o

którą wygrał. Przy ogniu zwykłym każdy sukces powoduje usunięcie z podstawki 1 figurki, ogień zaporowy z kolei powoduje zatrzymanie jednostki na danym polu i położenie przy niej znacznika rozproszenia oddziału.

Jeśli różnica sukcesów wynosi 4 lub więcej – oddział obrońcy zostaje całkowicie wybity lub ucieka z pola walki (każda z tych opcji powoduje usunięcie go z gry).

Trochę inaczej rozpatrywane są zasady ataków na pojazdy. W zależności od ilości uzyskanych sukcesów ulegają one lekkiemu lub ciężkiemu uszkodzeniu, by w ostateczności ulec zniszczeniu.

Odpowiedź ogniem

Podczas wykonywania swoich akcji każdy z graczy może położyć przy swej jednostce żeton odpowiedzi ogniem. Dana jednostka nie wykonuje żadnych innych akcji, czekając na jednostki przeciwnika, które wejdą w jej pole widzenia. Jeśli podczas ruchu przeciwnika któryś z jego oddziałów spełni powyższy warunek – gracz może aktywować odpowiedź ogniem i przeprowadzić atak na poruszającą się jednostkę, po czym kładzie przy atakującej jednostce żeton wyczerpania.



Jeśli prowadzono ogień zwykły – oddział po poniesieniu odpowiednich strat może kontynuować ruch. Ciekawą opcją jest jednak przyszpilenie oddziału ogniem zaporowym, dzięki czemu nie będzie mógł on kontynuować swego marszu w danej fazie i zostanie natychmiastowo wyczerpany.

Zwykle jednostki mogą przeprowadzić tylko jedną odpowiedź ogniem i stają się wyczerpane. W prowadzeniu tego rodzaju ataków o wiele bardziej skuteczne są karabiny maszynowe – mogą przeprowadzić dowolną ilość odpowiedzi ogniem w jednej turze bez wyczerpania. Dzięki temu dobrze umiejscowiony karabin maszynowy potrafi bardzo skutecznie spowolnić lub zatrzymać marsz wojsk przeciwnika.

Moździerze

Kolejnym rodzajem ataku jest atak moździerzowy. Moździerze potrafią ostrzeliwać jednostki, które nie znajdują się w ich polu widzenia, pod warunkiem, że inna sojusznicza jednostka widzi przeciwnika.

Komentarz do oceny

Wykonanie: FFG wypuściło prawie doskonały produkt. Śliczne, wielkie pudełko wypełnione estetycznymi, prawie niezniszczalnymi żetonami, kartami i planszami. Niestety, doskonałość psują już nie tak doskonałe figurki i podstawki. Ale jest niewiele gier, które robią takie wrażenie jak Tide of Iron podczas rozgrywki.

Miodność: Zdecydowanie największy plus tej gry. Świetne reguły walki, mnóstwo opcji, zróżnicowane strategie. Nadmierna losowość anulowana jest przez duże pule kości. Gra dostarcza niesamowitych przeżyć i daje niezłego kopa adrenaliny. Polecam wyjadaczom i początkującym.

Cena: Ponad 200 złotych za produkt stojący na tak wysokim poziomie uważam za bardzo rozsądną cenę. Wrażenie psują jedynie niektóre lekko uszkodzone figurki i niedokładnie wykończone podstawki – za tę cenę oczekuję produktu perfekcyjnego w każdym calu.

Dodatkową zaletą ataków moździerzowych jest fakt, że ich ostrzał działa nie na wybraną jednostkę lecz na wszystkie jednostki okupujące dany heks. Moździerze mogą być bezpiecznie umiejscowione na tyłach wojsk i prowadzić niesamowicie skuteczny ogień zaporowy.

Podsumowanie

Wraz z podstawową wersją Tide of Iron w nasze ręce trafia broszurka zawierająca sześć scenariuszy. Są one bardzo zróżnicowane. Zaczynamy od prostego At The Breaking Point, w którym po stronie amerykańskiej udział bierze tylko piechota, a strona niemiecka posiada wsparcie jednego czołgu. Scenariusz ten bardzo dobrze nadaje się do rozpoczęcia zabawy z ToI – jest dość krótki, dzięki czemu pierwsza partia nie powinna zabrać więcej niż 3 godziny. Niestety, podczas pierwszej rozgrywki nieodzowne jest regularne zagłądanie do instrukcji i doczytywanie zasad, których nie pamiętamy. Przy 2-3 partii zdecydowaną większość zasad znamy już na pamięć, a do instrukcji zagłądamy tylko w wyjątkowych sytuacjach. Potem instrukcja staje się praktycznie niepotrzebna. W ToI twórcy gry wprowadzili dużą ilość zasad, ale mechanika jest dość prosta i bardzo intuicyjna, dzięki czemu gracze są w stanie z łatwością ją przyswoić w bardzo krótkim czasie. Tłumaczenie reguł ToI na konwencie zupełnie „świeżym” graczom zajęło mi około 15 minut, po czym mogłem ich zostawić na kilka godzin sam na sam z grą – nie mieli praktycznie żadnych problemów podczas rozgrywki.

Nie ukrywam – rozgrywka w ToI zajmuje ładnych parę godzin. W żadnym razie nie jest to pozycja, w którą można zagrać jako przerywnik między innymi grami. Jak już wspomniałem, pierwsze partie zajmują około 3-4 godzin (w zależności od scenariusza), ale wraz z nabywaniem ogrania, czas rozgrywki spada do około dwóch.

Najbardziej żmudnym i czasochłonnym etapem jest faza przygotowywania gry. Czasem potrafi ona zająć nawet 30 minut. Warto poświęcić ten czas na

dokładne przyjrzenie się planszy i zaplanowanie choćby w podstawowym stopniu naszej strategii rozgrywki. Po rozpoczęciu gra toczy się płynnie, bez większych przestojów. Wielką zaletą są naprzemienne ruchy graczy. Rozegranie 3 akcji zajmuje 2-3 minuty, po czym kolejny gracz staje się graczem aktywnym. Przy takim przebiegu gry żaden z nich nie ma czasu, by się nudzić. Dodatkowo dzięki opcji odpowiedzi ogniem gracz nieaktywny, nawet w fazie przeciwnika może mieć wpływ na sytuację na stole.

Zasady dotyczące poruszania się i walki dają graczom bardzo dużą elastyczność i mnóstwo możliwości strategicznych podczas rozgrywki. Złożoność strategiczna Tide of Iron plasuje tę grę gdzieś w połowie drogi między Memoir'44 a Advanced Squad Leaderem. Dzięki dużym pulom kości element losowy jest znacznie ograniczony - nie decyduje on o przebiegu całej rozgrywki, a gracz ma duży wpływ na przebieg starcia. Z kolei poziom komplikacji mechaniki pozwala na jej szybkie przyswojenie w takim stopniu, by nie trzeba było zaglądać, co chwilę do książki zasad. Równocześnie nie dochodzi do zbytniego uproszczenia zasad.

Jednym z bardzo kontrowersyjnych elementów Tide of Iron są zawarte w podstawce scenariusze. Niestety w większości z nich jedna ze stron ma bardzo dużą przewagę sił, przez co gracz kontrolujący drugą musi mocno napocić się, by nie przegrać. W niektórych scenariuszach (Crossroads) przewaga strony amerykańskiej jest tak duża, że tylko bardzo dobra strategia i wyjątkowy fart na kościach gracza niemieckiego może zapewnić mu zwycięstwo. Dlatego w większość scenariuszy warto zagrać przynajmniej dwa razy zmieniając kontrolę nad stronami konfliktu. Dla pewnej części graczy

jest to wadą, dla mnie jest to jedna z zalet - wysoki poziom trudności i widmo zbliżającej się klęski działa na mnie niezwykle mobilizująco.

Sześć scenariuszy zawartych w podstawce wystarcza na kilkadziesiąt godzin gry, ale Fantasy Flight Games zaraz po wydaniu ToI zamieściło na swej stronie kilka dodatkowych scenariuszy oficjalnych oraz udostępniło miejsce, w którym gracze mogą publikować scenariusze nieoficjalne. Nic tylko ściągać.

Tide of Iron wciąga bardziej niż jakakolwiek inna gra, w którą dane mi było zagrać. Trzygodzinna rozgrywka mija w mgnieniu oka, a po jej zakończeniu mamy ochotę na kolejną, a potem na jeszcze jedną. Dobrze, że kupiłem tę pozycję w wakacje, dzięki temu mogłem przeznaczyć kilka dni tylko na ToI. Nie był to czas stracony.

Po roku uważam Tide of Iron za najlepszą, najbliższą doskonałości grę, w jaką grałem i mogę z czystym sumieniem polecić ją zatwardziałym maniakom strategii oraz tym, którzy swoją przygodę z grami wojennymi dopiero zaczynają.



Tide of Iron

Wykonanie: 9/10

Miódność: 10/10

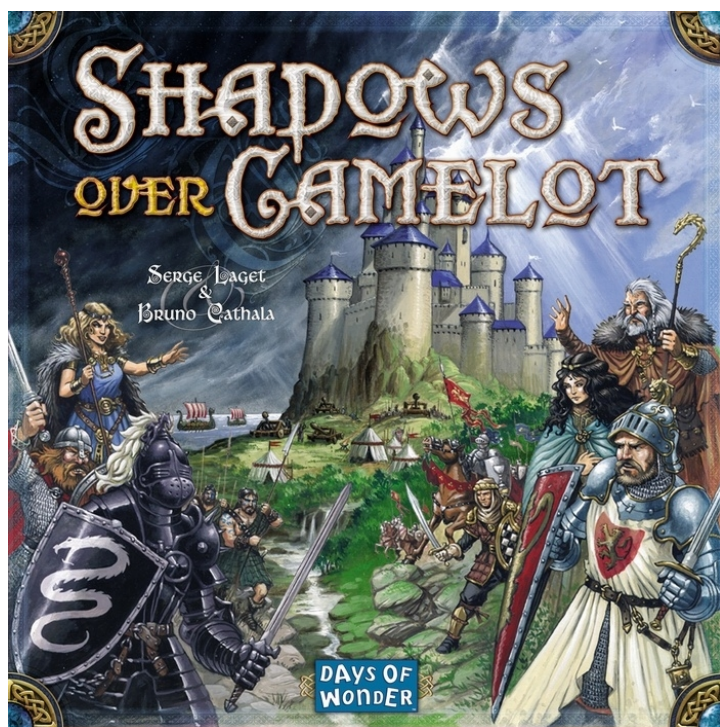
Cena: 8/10 (265,00 zł)



zrecenzował: Wierzba

Shadows over Camelot

Nuda okrągłego stołu



Złowrogie moce zbierają swe siły wokół zamku Camelot. Czarny Rycerz widziany był na szczycie niedalekich, posępnych wzgórz; zła czarodziejka Morgana knuje zemstę; Saksońskie wojska zbliżają się do zamku, a pobliskie równiny wypełniają się machinami oblężniczymi. Do tego sir Lancelot po prostu zniknął, ciągle nie odzyskano Excalibura, a Święty Graal wciąż pozostaje tylko legendą. Z pewnością nadchodzą ciężkie czasy...

Czy ktoś z czytających nie zna legendy o Rycerzach Okrągłego Stołu? Jeśli tak, niech podniesie rękę. No cóż, kolega w czerwonym może się wstydzić. Reszta niech czyta dalej...

Shadows over Camelot to kooperacyjna gra przygodowa, w której gracze wcielają się w role rycerzy znanych z legend arturiańskich. Co prawda rycerzy nie ma stu pięćdziesięciu, a zaledwie siedmiu, ale za to na planszy obecny jest Okrągły Stół. Celem współpracujących ze sobą graczy jest wypełnianie kolejnych misji i obrona Camelotu. Jeśli im się nie uda, zamek przepadnie na zawsze. Muszą się jednak strzec, gdyż pośród nich może być zdrajca gotowy pokrzyżować im plany...

Pierwsze wrażenie

Graficznie gra prezentuje się przeciętnie. Pudełko okraszone zostało średnich lotów ilustracją. Gdy zajrzemy do środka, zobaczymy, że grafiki ogólnie nie są zbyt piękne. Rysunki zdobiące instrukcję, plansze, jak i karty stoją na podobnym, średnim poziomie.

Instrukcja została wydrukowana na doskonałej jakości papierze. Nieco gorzej jest z przejrzystością zawartych w niej zasad, gdyż całość poskładana jest chaotycznie. W czytaniu przeszkadza również fakt, że zawartość jest zbyt pstrokata. Na szczęście zasad nie ma dużo i są banalnie proste, przez co po jednokrotnym przeczytaniu instrukcja raczej powędruje do pudełka.

Wyjawszy wszystkie plansze (a trzeba przyznać, że jest ich trochę), dogrzebiemy się do tego, co w grze najważniejsze – kart i figurek. O kartach nie ma sensu zbytnio się rozwodzić. Są dobre jakościowo, giętke (przez co dobrze się tasują) i odporne na ścieranie. Co równie ważne, na bokach nie osadza się zbyt dużo brudu, przez co nie ma wrażenia ich zużycia. Trochę więcej można napisać o figurkach. Co tu dużo mówić – modele nie olśniewają. Są po prostu brzydkie. Po pierwsze: nie są pomalowane. Mamy więc figurki z szarego plastiku na kolorowych podstawkach, które nie prezentują się zbyt okazale. Można je oczywiście pomalować samemu albo też nawet zakupić pełen zestaw pomalowanych rycerzy, ale są to dodatkowe koszty, w przypadku tej drugiej opcji sięgające nawet 70 zł. Po drugie: nawet, pomimo że figurki są włożone w

ochronną wypraskę, to i tak niektóre elementy są brzydko pozaginane. Ostatecznie najbardziej do gustu przypadły mi figurki czterech Piktów, których używa się podczas wykonywania jednej z misji. Ale jak to mówią – co kto lubi.



Elementy gry

Składają się na nie:

- plansza z zamkiem Camelot
- 3 dwustronne plansze przygód
- 30 figurek rycerzy i ich przeciwników
- 168 kart postaci, wydarzeń i lojalności
- 7 kart postaci / pomocy

- 7 kostek 6-ściennych oraz 1 kostka 8-ścienna
- 16 dwustronnych mieczy
- instrukcja i opis przygód

W sumie całkiem tego sporo. Wychodzi przy tym jednak pewien mankament. Pudełko jest standardowych rozmiarów, a przez to nie zawsze wygodne w transporcie. Rzecz jasna daleko mu do takich kolosów, jak Starcraft czy Descent, ale nie zmienia to faktu: SoC to gra towarzyska, która może sprawdzać się na wyjazdach w większym gronie. Większość powierzchni w środku zajmuje natomiast główna plansza i... plastikowa wytłoczka. Ogólnie jednak, miejsca jest więcej niż potrzeba. Po zapakowaniu samych kart i figurek jest go wręcz nadmiernie dużo. Gdyby nie główna plansza (która mogłaby być podzielona podobnie jak plansze przygód), pudełko można by zmniejszyć, a przez to ułatwić transport gry. Na pewno wyszłoby to jej na dobre. Poza tym nie ma się, do czego przyczepić. Wszystkie materiały są dobre albo i bardzo dobre jakościowo - będą mogły nam służyć przez dłuższy czas.

Potyczka

Żeby zagrać potrzebujemy minimum trzech graczy. Maksymalnie do zabawy może zasiąść siedmiu uczestników. Wraz z większą ilością graczy maleje stopień trudności gry. Przy trzech rozgrywka jest trudna, a przy siedmiu bywa zbyt łatwa. Najlepiej zasiąść do gry w 4-6 osób, wtedy zasady wydają się być najbardziej zrównoważone. Co prawda twórca gry proponuje pewne warianty, które mają uroznać albo ułatwić grę trzem osobom (między innymi odrobinę inny wariant zdrajcy), ale są to jedynie półśrodki.

Gdy już zasiądziemy za stołem, musimy rozłożyć plansze. Jest ich kilka, ale w porównaniu z innymi grami zajmują średnią ilość miejsca. Następnie każdy z graczy losuje (lub wybiera) jednego z rycerzy, którym będzie grał. Każda postać ma przypisaną do siebie umiejętność specjalną, która -

poza wyglądem – odróżnia ją od innych postaci. Jeśli chodzi o zrównoważenie umiejętności to jest całkiem przyzwoicie. Teoretycznie mocniejszych umiejętności będziemy mogli użyć rzadziej w trakcie rozgrywki, słabszych – częściej. Najwięcej o umiejętnościach specjalnych mówi to, że zdarza się o nich po prostu zapomnieć.

Po wylosowaniu postaci otrzymujemy odpowiadającą jej kolorową kostkę 6-ścienną, której wartość ustalamy na 4 (to nasza startowa ilość punktów życia), po czym „sadzamy” figurkę przy okrągłym stole. Następnie otrzymujemy pięć białych kart i jedną kartę Merlina. O tym, co robi ta ostatnia, nieco później.

Na sam koniec rzecz najważniejsza. Tasujemy talie lojalności i przydzielamy każdemu graczowi po jednej karcie. Każdy uczestnik zabawy w tajemnicy podgląda otrzymany kartonik, po czym chowa go pod kartę postaci. Teraz już każdy wie, po której stronie stoi – dobra czy zła. Nikt inny się tego nie dowie aż do końca rozgrywki, chyba że zdecyduje się na rzucenie oskarżenia. To jednak nie jest takie proste, a często także niebezpieczne. Jako że kart jest więcej niż graczy zdarza się, że nie ma pośród nich zdrajcy. Jego widmo zawsze jednak krąży nad ich głowami. Tyle teorii, o praktyce później.

Teraz już w zasadzie jesteśmy gotowi do

rozpoczęcia rozgrywki. Tuż przed wprowadzeniem nas w świat zasad twórcza gry uczula nas na jedno. Choć jest to gra kooperacyjna i gracze powinni ze sobą współpracować, to zabronione jest precyzyjne mówienie na temat kart posiadanych na rękę, jedynie ogólniki. Klimatyczne ogólniki. Nie można więc powiedzieć: „Mam trzy karty graala, mogę komuś pomóc”. Zamiast tego powinno być: „Mężni rycerze, zasłyszałem ostatnio pogłoski o Świętym Graalu! Czy ktoś wybierze się ze mną na jego poszukiwania?”. Tak – to czasem brzmi pompatycznie, śmiesznie i można mieć, co do takiego sposobu prowadzenia konwersacji opory. Rzecz jednak w tym, że SoC broni się głównie klimatem i odarty z niego jest grą przeciętną i schematyczną.

Przebieg rozgrywki

Jesteśmy gotowi i można zaczynać. Celem graczy jest zdobywanie białych mieczy poprzez wykonywanie heroicznych misji. Aby wykonać misję najczęściej trzeba wyłożyć w kolejnych turach pewną kombinację kart albo też karty o konkretnych wartościach. Jest to długie i żmudne zadanie – bardzo często zajmuje kilka cennych tur.

Paradoksalnie, przegrać jest niezwykle łatwo. Wystarczy, że na polach Camelotu stać będzie 12



machin oblężniczych (które w dalszej części rozgrywki pojawiają się lawinowo) lub też gracze nie wypełnią kolejnych misji, przez co na Okrągłym Stole pojawi się przynajmniej siedem (na dwanaście) czarnych mieczy.

Przebieg rozgrywki jest prosty do bólu. Każdy z graczy ma do przebrnięcia dwie fazy: Fazę Postępu Zła i Fazę Heroicznych Czynów.

W pierwszej MUSI wykonać jedną z podanych czynności:

- wyciągnąć i rozpatrzyć jedną czarną kartę
- dołożyć do oblężenia jedną maszyną oblężniczą
- stracić jeden punkt życia



Dwie ostatnie czynności nie wymagają chyba wyjaśnień. Jeśli zaś chodzi o czarne karty to działają one w następujący sposób. W czarnej talii są dwa rodzaje kart – zwykłe i specjalne. Karty zwykłe wpływają na poszczególne misje, utrudniając rycerzom ich wykonanie. W tym momencie przydają się karty Merlinów, gdyż każdą standardową czarną kartę można zniwelować zagranie Merlinia. Znacznie trudniej jest w przypadku kart specjalnych. Nie dość, że do skasowania takiej karty potrzeba aż trzech Merlinów na raz (kartę Merlina zagrywają wtedy różni gracze), to na dodatek mają one najczęściej bezpośredni wpływ na całą rozgrywkę. Dla przykładu karta może nakazać stracić jakiemuś rycerzowi punkty życia, dodać na planszę maszyny oblężnicze, bądź też zakazać używania Merlinów.

Jednym słowem – nieciekawie.

Gdy gracz przebrnie już przez Fazę Postępu Zła ma możliwość wykonania Heroicznej Akcji. Są to:

- ruch
- położenie na stole karty
- walka z maszyną oblężniczą
- dociągnięcie dwóch białych kart w Camelocie
- zagranie jednej specjalnej białej karty
- odrzucenie trzech identycznych kart w celu odzyskania 1 punktu życia
- oskarżenie innego rycerza o zdradę



Ostatnia opcja dostępna staje się dopiero po tym, jak na stole pojawi się szósta maszyna oblężnicza lub też na Okrągły Stół powędruje szósty miecz (nieważne biały czy czarny). Trzeba jednak uważać. Jeśli oskarżenie okaże się rzucone fałszywie, jeden z białych mieczy przekreślamy na czarną stronę. Każdy z graczy może oskarżyć innego zaledwie raz w ciągu całej rozgrywki. Jeśli gracz sobie zażyczy może wykonać jeszcze jedną, inną heroiczną akcję, kosztem poświęcenia jednego punktu życia swojej

postaci. Jak więc widać, każda, nawet najmniejsza, akcja okupiona jest bardzo dużym kosztem. Poprzeczka została postawiona dość wysoko.

Taki przebieg rozgrywki ma jednak swoje minusy. Przede wszystkim – w pewnym momencie gra staje się straszliwie schematyczna. Wybory graczy są bardzo ograniczone i zależą niemal wyłącznie od posiadanych na ręku kart. Jeśli ktoś, dla przykładu, będzie posiadał na ręce trzy karty Graala oraz jakieś dwie inne, to wiadomo, że w zasadzie będzie musiał udać się na wyprawę po święty kielich. Jeśli natomiast trafią mu się karty z wysokimi

nominałami, to zużyje je na walkę z Czarnym Rycerzem, bądź Lancelotem. I tak w koło Macieju. Wybór jest w zasadzie iluzoryczny. Biorąc dodatkowo pod uwagę, że rozgrywka trwa około półtorej godziny, a gracz w tym czasie odwiedza średnio trzy lub cztery misje, oznacza to, że te nieliczne decyzje podejmuje się raz na pół godziny lub dwadzieścia minut. Dynamizmu w tym niestety nie ma. Większe emocje pojawiają się dopiero na koniec, gdy uczestnicy zabawy muszą rzeczywiście zdecydować, czy pozostać jeszcze na wyprawach, czy też wrócić do Camelotu i pozbyć się nagromadzonych maszyn oblężniczych. Do tego czasu bywa bardzo nudno.

SoC okiem ajfla



Opinia, że SoC to gra, którą się albo kocha albo nienawidzi ma w sobie dużo prawdy. W mojej ocenie jednak wcale nie jesteśmy skazani na wspomniany przez Ejdejeja kubel zimnej wody. Moim zdaniem tej gry nie można oceniać w oderwaniu od fabularnej otoczki, tak jak abstrakcyjnych gier logicznych nie można dyskwalifikować za jej brak. SoC nie jest grą dla każdego, ale z całą odpowiedzialnością stwierdzam, że jest w stanie dostarczyć mnóstwa świetnej zabawy. Właśnie za sprawą klimatu. Niestety jednak trzeba uczciwie przyznać, że powtarzalność i schematyczność rozgrywki jest bardzo poważną wadą tego produktu.

Słowo o wykonaniu: za wyjątkiem ilustracji na pudełku, w mojej ocenie jakość grafik jest świetna. Bardzo fajnie prezentują się plansze, ładnym kartom zarzuciłbym tylko to, że są zbyt miękkie. Instrukcja prezentuje się bardzo ładnie, jedynie dość przeciętnie wyglądają karty rycerzy. Jakość figurek SoC oceniam wysoko – osobiście wolę dostać figurki do pomalowania, niż już pomalowane, ale w taki sposób jak miało to np. miejsce w Tannhauserze. Figurki biją na głowę np. modele, które dostajemy w grze Warrior Knights. Ogólnie jakość wydania SoC zdecydowanie bym pochwalił, szczególnie w porównaniu do często recenzowanych na łamach Rebel Timesa gier spod szyldu Fantasy Flight Games (z wysoko ocenianym, recenzowanym w tym numerze Tide of Iron na czele). Nareszcie prezentujemy tytuł, w którym każdy element ma swoje miejsce w specjalnie wyprofilowanych przegródkach. Żadnych półśrodków i woreczków strunowych – wszystko od razu dostajemy elegancko i praktycznie zapakowane.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Nie jest źle, ale mogło być lepiej. Największy wpływ na walory estetyczne mają słabe grafiki i przeciętne figurki. Poza tym przydałaby się jednak trochę mniejsza plansza i bardziej kompaktowe pudełko. Jeśli chodzi o jakość użytych materiałów, to nie ma się, do czego przyczepić.

Miodność: Oceniając samą grę, nie zaś otoczkę, jaką można wokół niej stworzyć, *Shadows over Camelot* wypada blado. Bardzo schematyczna mechanika i słaby system zdraycy ciążą grze najbardziej. Bez odpowiednich graczy cała rozgrywka traci urok, a chyba nie o to chodzi.

Cena: Standardowa jeśli idzie o produkty Days of Wonder. Tym razem jednak relacja cena/jakość trochę zawodzi.

bezczelnego". Gracz, który wylosował kartę zdraycy po prostu nie rusza się z Camelotu, ciągnie kolejne białe karty i dokłada maszyny oblężnicze. Cóż z tego, że inni będą wiedzieć? Dopóki nie pojawi się szósta maszyna albo szósty miecz i tak nie mogą nas oskarżyć. A nawet jeśli oskarżą... to nic. Nadal możemy dokładać maszyny oblężnicze, jedyna różnica jest taka, że robimy to jawnie. Zdraycy nie da się permanentnie usunąć z gry! W zasadzie jedyna inna możliwość działania to podebranie pozostałym rycerzom specjalnych przedmiotów, które można zdobyć w trakcie gry i/lub odrzucanie z ręki dobrych kart. Gdzieś po drodze można jeszcze rzucić jedno fałszywe oskarżenie. Poza tym... nic. Dość ubogi zestaw knucia i mamienia innych graczy, jeśli mam być szczery. Oczywiście twórca gry zwraca uwagę, iż uczestnik zabawy odgrywający zdraycę powinien zachowywać pozory, być przebiegły i wodzić lojalistów za nos. Pytam tylko – niby jak, skoro jedni i drudzy mają tak ubogi zestaw możliwości?

Wszystko rozbija się tylko i wyłącznie o chęć bawienia się w klimacie. Jeśli wszyscy gracze na to przystaną – zabawa może być przednia. W

Zdrajcą być

Ten element rozgrywki zasługuje na osobny akapit. Nie jest tak jednak dlatego, że można pisać na jego część peany. Pomysł, choć ciekawy, po prostu się nie sprawdza. Zdrayca ma jeszcze bardziej związane ręce niż lojalni rycerze. Jego wybory są w zasadzie ograniczone do absolutnego minimum. W tej grze po prostu trzeba chcieć być zdrajcą, w przeciwnym wypadku popsuje się zabawę wszystkim graczom. Dlaczego? Najprostszy sposób na wygranie po ciemnej stronie, to metoda „na



przeciwnym wypadku będzie nudno i schematycznie. Problem w tym, że w niejednym środowisku graczy trudnością jest zebranie kilku graczy w ogóle, nie mówiąc już o nastawionych na tak specyficzną rozgrywkę. Idealna gra w Shadows over Camelot pozostanie więc w sferze życzeniowego myślenia.

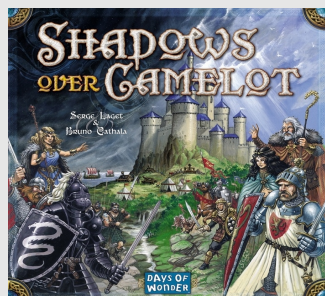
Podsumowanie

Jak już z pewnością zauważyliście – Shadows over Camelot jest grą nastawioną na swoiste klimatyczne odgrywanie postaci, połączone z planszówką. Prawdę powiedziawszy sprawdza się to średnio i potrzeba bardzo dużo chęci, żeby bawić się grą dłużej w większym gronie.

Słyszałem opinię, że SoC to gra, którą się albo kocha albo nienawidzi. Nie sposób temu stwierdzeniu odmówić pewnej dozy prawdziwości. Łatwo się w tej grze zakochać od pierwszego wejrzenia, ale potem czeka nas kubeł zimnej wody. Okaze się

bowiem, że poza wyśmienitą otoczką, nie ma nic wielkiego do zaoferowania. Powędruje na półkę i tam, kurząc się, spędzi długie miesiące.

O porażce tej gry decydują głównie szczegóły. Ciekawy, ale słabo dopracowany system zdrajcy. Schematyczność działań w dłuższej perspektywie czasu. Małe zróżnicowanie kolejnych rozgrywek, czy też ostatecznie konieczność podejścia do rozgrywki z pewnym konkretnym nastawieniem. Wszystko to sprawia, że bez graczy, którzy uczynią każdą rozgrywkę wyjątkową, gra będzie zwyczajnie przeciętna i bez polotu. Szczerze powiedziawszy to w takiej sytuacji, wolałbym jednak wydać pieniądze na dobrego RPGa.

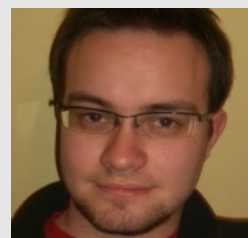


Shadows over Camelot

Wykonanie: 8/10

Miodność: 6/10

Cena: 7/10 (149,95 zł)



zrecenzował: Ejdzej



Neuroshima HEX!

Postnuklearne heksy



Neuroshima HEX! to strategiczna gra planszowa, której akcja dzieje się w postnuklearnym świecie gry fabularnej Neuroshima, wydanej w 2001 roku przez Wydawnictwo Portal. Na spustoszonej nuklearną wojną pustkowiach dawnych Stanów Zjednoczonych stają do walki ludzie, mutanty i maszyny. Każda frakcja wysyła na front swoje wyspecjalizowane jednostki, by sprytem, wyrafinowaną technologią lub zwykłą brutalną siłą zdziesiątkować nieprzyjaciela.

W ubiegłym roku, na targach gier w Essen, zaprezentowano drugą edycję tej popularnej w naszym kraju gry. Tym sposobem Neuroshima HEX!, jako pierwsza polska gra planszowa zyskała popularność i wiele pochlebnych opinii na zachodzie. Nowe wydanie to poprawiona jakość wykonania elementów i zupełnie nowa szata graficzna. Zasady pozostały niezmienione. Od kilku

dni dostępna jest edycja 2,5, w której udało się w końcu pozbyć drobnych, ale dość irytujących wpadek z poprzedniego wydania. Przyjrzyjmy się uważniej naszemu rodzimemu produktowi eksportowemu i spróbujmy odpowiedzieć na pytanie, jak nowy, poprawiony „HEX”, prezentuje się na tle zagranicznych produkcji.

Elementy gry

Gra po raz pierwszy pojawiła się na zachodzie więc podjęto starania by dobrze prezentowała się obok zachodnich produkcji. Nowego HEXa zapakowano więc w dość duże, kwadratowe pudełko (w przypadku każdej edycji nieco innych rozmiarów). Co jeszcze można powiedzieć o opakowaniu? Gruba tektura, niezła (ale daleka od rewelacyjnej) oprawa graficzna – ogólnie, na pierwszy rzut oka nieźle. Pudełko jest trochę za duże jak na niewielką planszę, instrukcję i zestaw tekturowych żetonów. Wykonanie najnowszej edycji prezentuje zauważalnie wyższy poziom. Wciąż moim zdaniem rozczarowuje szata graficzna, trwałość elementów jest jednak w pełni zadowalająca.



Rebel Times

Tyle o opakowaniu, przejdźmy teraz do elementów gry, na które składają się:

- instrukcja
- plansza
- 140 żetonów (po 35 dla każdej z 4 armii)
- dodatkowe znaczniki obrażeń

Wszystkie elementy stanowią więc żetony i znaczniki wykonane z grubej tektury, które układa się na planszy. Instrukcja napisana jest bardzo dobrze, wprowadza w klimat świata Neuroshimy, przystępnie wyjaśnia zasady i bardzo jasno prezentuje szczególne przypadki, jakie mogą zaistnieć na planszy. Wszystko jest dobrze zilustrowane przykładami i łatwo odszukać interesującą nas informację. Również opis armii zorganizowany został w bardzo praktyczny sposób.



Plansza do gry to najważniejsza zmiana w stosunku do pierwszej edycji. Trzeba przyznać, że teraz prezentuje się o wiele lepiej – tło heksagonalnej siatki stanowi całkiem sympatyczna grafika. Wokół 19 pól, na których odbywa się rozgrywka pojawiły się nowe (zupełnie bezużyteczne, być może znajdą zastosowanie w przyszłych dodatkach do gry). Dość popularne zarzuty o mniejszej czytelności nowej planszy uważam za całkowite nieporozumienie – spełnia ona swoją funkcję doskonale, prezentuje się ładnie i wykonano ją bardzo solidnie.

W stosunku do pierwszej edycji zmieniła się także szata graficzna żetonów. Wyglądają lepiej, ale nie ma się tutaj czym zachwycać: ilustracje są bardzo przeciętne, za to oznaczenia czytelne, a to jest



najważniejsze podczas rozgrywki. Gruba porządna tektura robi dobre wrażenie, grafiki są poniżej przeciętnej. Jak widzę (świetne moim zdaniem) okładki podręczników do fabularnej Neuroshimy, to zadaję sobie pytanie, czemu tak fajne ilustracje nie mogą zdobić HEXa? Nie zamierzam w tej recenzji wylewać jadu z powodu przesuniętych nadruków na żetonach. Była to cecha większości egzemplarzy drugiej edycji gry i z pewnością nie dodawała jej uroku. Nie była to jednak wada dyskwalifikująca produkt. Lawina krytyki i rozgoryczenia fanów po premierze nowego HEXa była moim zdaniem kompletnie niewspółmierna do poziomu tej niedogodności. W poprawionym, ostatnim wydaniu gry (czyli wspomnianej edycji 2,5) udało się wyeliminować ten problem.

Podsumowując temat wykonania gry: dostrzegam tu duży postęp w stosunku do wcześniejszych edycji. Nowy HEX wygląda o wiele lepiej. Jednak mimo wielu starań i kolejnych poprawek uczciwie trzeba powiedzieć, że wciąż nie jest to gra wydana ładnie. Plansza i instrukcja na „piątkę”, reszta elementów tylko na „dostateczny” (z plusem za najświeższe poprawki).



Przebieg rozgrywki

Jak już wspomniałem, gra zawiera 4 zestawy żetonów prezentujących poszczególne armie. Każdy z graczy (od dwóch do czterech) kontroluje jedną z nich. W wybranych przez graczy miejscach na planszy ustawiane są Sztaby poszczególnych armii. Celem gry jest zniszczenie lub jak największe osłabienie Sztabów wrogich armii, przy jednoczesnej ochronie własnego.

Po ustawieniu Sztabów, pozostały stos żetonów każdej armii zostaje wymieszany. Podczas rozgrywki uczestnicy gry kolejno dociągają do trzech żetonów, jeden z nich mają obowiązek odrzucić, pozostałe zaś mogą zagrać lub zachować na później. Mechanizm dociągania i zagrywania żetonów sprawia, że niekiedy działanie HEXa porównywane jest do gier karcianych – i jest oczywiście dość istotnym elementem losowym rozgrywki. Najważniejsze jest jednak to, co dzieje się na planszy: gracze kolejno ustawiają tam jednostki i moduły je wspierające. Dochodzą to tego żetony akcji, które mają działanie natychmiastowe i nie umieszcza się ich na planszy (bomby, strzały snajperów, granaty etc). W chwili, gdy na planszy nie ma wolnych pól, lub zostanie zagrany specjalny żeton akcji – rozpoczyna się bitwa. W tym momencie okazuje się, który z graczy wykazał się najlepszym

zmysłem taktycznym i zdolnością planowania. Działanie jednostek następuje kolejno po sobie (lub jednocześnie), w zależności od posiadanej przez nie inicjatywy. Następuje szereg ataków bezpośrednich i dystansowych, niektóre jednostki blokują działanie innych, moduły wspierają linię frontu ulepszając skuteczność podłączonych do nich jednostek, bądź zapewniając im dodatkową ochronę. Konsekwencją bitwy jest zazwyczaj niemalże spustoszenie na planszy, mnóstwo ofiar... i otwarta przestrzeń dla nowych jednostek, które wysyłamy na front.

Neuroshima HEX ma jedną magiczną cechę: sporej dawce abstrakcji i umownych oznaczeń na żetonach, zmaganiom na zaledwie dziewiętnastu heksagonalnych polach niewielkiej planszy, towarzyszy prawdziwy, ekscytujący klimat postnuklearnego frontu. Mechanika

Świat Neuroshimy

Neuroshima to najpopularniejsza polska gra fabularna. Żadna inna rodzima produkcja nie zdołała ugruntować sobie tak silnej pozycji na trudnym 'erpegowym' rynku, z linią dodatków i nadszpedzowaniem licznymi inicjatywami fanowskimi.

Akcja NS ma miejsce w spustoszonej wojną nuklearną świecie. Po zniszczonych autostradach dawnych Stanów Zjednoczonych wędrują motocyklowe gangi, uzbrojone po zęby grupy nomadów walczą na ulicach ostatnich, zrujnowanych miast. To świat łądzący podobny w założeniach do tego, który znamy z rozmaitych filmów, książek i gier komputerowych (pierwsze na myśl przychodzą: *MadMax*, *Fallout* albo *Wojownik Autostrady*).

Po trwającej 30 lat wojnie, resztki ludzkości prowadzą desperacką walkę z Molochem – rozrastającym się i mutującym, mechanicznym tworem, wysyłającym na front kolejne, udoskonalone maszyny, siejące spustoszenie na polu bitwy.

przeprowadzania bitew sprawia, że gra jest bardzo dynamiczna, wiele akcji odbywa się jednocześnie: tutaj ginąca jednostka oddaje swój ostatni strzał, tam medyk ratuje unieruchomionego żołnierza – dzieje się wiele, szybko ponosi się straty i otrzymuje uzupełnienia. Ogromnym atutem jest to, że poszczególne armie znacznie się od siebie różnią.

Każda ma swoją specyfikę, mocne i słabe strony, każda narzuca inną taktykę działania. Jednocześnie – co bardzo ważne, ciężko jest wskazać armię najskuteczniejszą, gra jest porządnie przetestowana i zbalansowana, dobrze działa przy każdej ilości graczy.

Podsumowanie

Klimat nieustających zmagających ludzi, mutantów i maszyn odnajdzie w Neuroshimie HEX nie tylko osoba znająca postnuklearny świat gry fabularnej, do której ta planszówka nawiązuje. To bardzo dopracowany od strony mechanicznej i miodny tytuł. Czynniki losowe nie irytują, gama możliwości nie pozostawia niedosytu, zaś zasady są bardzo łatwe do opanowania. Neuroshima HEX to bardzo dobra, godna polecenia gra dla tych, którzy szukają na planszy krwawych konfliktów zbrojnych, widzianych bezpośrednio z linii frontu bez zwracania sobie głowy warstwą ekonomiczną wojny. HEX to konflikty rozstrzygane taktyką i logicznym myśleniem, a nie turlaniem kostkami. Oryginalny pomysł, dobrze wyskalowany i niewiarygodnie wciągający. Rozgrywka jest szybka, dynamiczna i ciekawa. Gorąco polecam!



Komentarz do oceny

Wykonanie: Plansza prezentuje się bardzo dobrze (gdyby nie ona, dałbym dwa oczka mniej). Szata graficzna pozostałych elementów, wykonanie żetonów – tutaj już jest się do czego przyczepić. Niewątpliwie najnowsza edycja to bardzo solidny skok jakościowy w stosunku do pierwotnej wersji. Neuroshima HEX! pozostaje jednak grą o dość przeciętnej urodzie, ale za to solidnym wykonaniu. Wydawca zrobił wiele, by jakość wydania HEXa poprawić, ale w moim odczuciu nie dokonano tutaj cudów.

Miodność: Neuroshima HEX! to świetna, bardzo wciągająca gra taktyczna. Czynniki losowe nie są tu bez znaczenia, ale nie psuje zabawy. Szybkiej rozgrywce towarzyszy bogactwo możliwości taktycznych. Zdecydowanie należy się bardzo wysoka nota.

Cena: Solidna plansza i zestaw tekturowych żetonów, wszystko w przerośniętym pudełku. Przy zachodnich tytułach jest to cena całkiem przyzwoita. Patrząc wyłącznie na ilość i jakość elementów – pewnie nie namawiałbym do zakupu. Gra ma jednak wyjątkową miodność, dzięki której wiele niedogodności można wybaczyć.

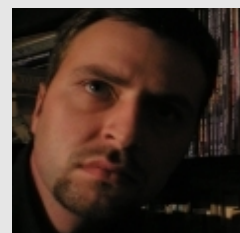


Neuroshima HEX!

Wykonanie: 7/10

Miodność: 9/10

Cena: 7/10 (79,00 zł)



zrecenzował: ajfel

Die Kutschfahrt zur Teufelsburg

Piekielna Przejażdżka



Woźnica trzaska z bata popędzając spienione konie. Powóz wspina się w górę zlanego deszczem zbocza. W rozbłyskach piorunów majaczą kontury ogromnej budowli – Diabelskiego Zamku. Woźnica wyraźnie chce dostać się tam jak najszybciej. Jego pasażerowie są, co najmniej podejrzani. Każdy z nich należy do jednego z dwóch potężnych stowarzyszeń. Każdy z nich próbuje dociec, kto jest jego sprzymierzeńcem, a kto wrogiem. Każdy z nich stara się zdobyć cenne informacje, wymieniając sekretne przedmioty. A celem każdego z nich jest zgromadzenie potężnych artefaktów, które umożliwią zwycięstwo ich stowarzyszenia!

Wakacje trwają w najlepsze, dlatego też przed Wami kolejna gra idealna na czas letnich wojaży. Dylizans do Diabelskiego Zamku (ochrzczony dla wygody przez moich współgraczy Karetą) sprawdzi się zwłaszcza wtedy, gdy trzeba będzie ograniczyć ilość bagaży. Gra ma ponadto wiele innych zalet, aż szkoda, że jest tak mało znana.

A więc, czy jesteście gotowi na karkołomną jazdę?

Elementy gry

W małym pudelku, niewiele większym od samych kart (które z kolei są odrobinę mniejsze od standardowych), znajduje się raptem:

- 10 kart postaci
- 10 kart profesji
- 10 kart stowarzyszeń (5 kart Zakonu i 5 kart Bractwa)
- 21 kart przedmiotów
- 9 kart Elikiru Siły
- instrukcja

Zdawać by się mogło, że to niewiele, jednak podobnie jak w przypadku chociażby Fasolek, nie ilość stanowi o jakości.

Podstawową zaletą pudełka jest jego wielkość – jest ono tak małe, że zmieści się nawet w kieszeni. Wykonano je z grubej tektury i ozdobiono przepiękną grafiką (o tym za chwilę). Nie grozi nam także niekontrolowany „wysyp” kart – raz zamknięte, pozostanie takim do momentu aż sami zechcemy je otworzyć.

Same karty wykonane są z dobrej jakości papieru, wydaje się jednak, że są one nieco zbyt cienkie, co może spowodować uszkodzenia w przyszłości. Na ich obronę należy przyznać, że dzięki temu są bardziej elastyczne, łatwiej się tasują i zajmują mniej miejsca.

Teraz przyszła pora na przeogromny atut gry – grafiki. Od ilustracji na kartach nie sposób oderwać wzroku. Od strony wizualnej gra prezentuje się fenomenalnie – rysunki postaci zapierają wręcz dech w piersiach, przedmioty dopracowane są do najmniejszego szczegółu, nie zapomniano nawet o tłach. Po prostu coś cudownego – to trzeba zobaczyć.

Ponadto, co istotne, wbrew temu, co można przeczytać na stronie Rebeli, wydanie nie jest wyłącznie niemieckojęzyczne. Działanie każdej karty wyjaśnione jest u dołu, mniejszą czcionką (trochę zbyt małą), również po angielsku.

Wreszcie na koniec – instrukcja. Trochę zbyt mała, by można było ją wygodnie czytać, a dodatkowo napisana niewielką czcionką. Tego niestety nie da się przeskoczyć – książeczka musiała zmieścić się w niewielkim przecież pudełeczku. Duży plus za niski stopień skomplikowania zasad – gra być może początkowo przeraża mnogością przedmiotów i różnorodnością możliwych do zastosowania taktyk, ale szybko wszystko staje się jasne. Reguły wytłumaczone są dosyć klarownie, choć nie uniknęliśmy kilku momentów spornych, gdy połowa graczy twierdziła, że zasadę działania danej karty należy rozumieć tak, a druga połowa, że inaczej.

Celem gry jest zdobycie przez członków danego stowarzyszenia trzech przynależnych mu artefaktów. Nie jest to wcale proste, gdyż na początku żaden z uczestników nie wie, kto jest jego sprzymierzeńcem, a kto wrogiem. Niełatwo jest też stwierdzić, czy odpowiednie stowarzyszenie zebrało wymaganą ilość artefaktów, czy też nie. Najogólniej mówiąc, gra przypomina nieco ulepszoną wersję popularnej Mafii.

Na początku rozgrywki gracze wybierają dla siebie jedną z 10 dwustronnych kart postaci (5 kobiecych i 5 męskich). Następnie tasuje się karty profesji i losowo przydziela każdemu po jednej z nich. Tych jest tyle samo, co postaci i dają im różne, przydatne w grze, zdolności.

Poszczególne profesje nie są niestety odpowiednio zbalansowane, co może prowadzić do niepotrzebnej irytacji. Twórcy gry zostawili tu jednak otwartą furtkę – wszak mamy jeszcze całe mnóstwo kart potężnych przedmiotów.



Nim zacznie się grę, każdy z uczestników losuje też kartę stowarzyszenia, do którego przynależć będą przez całą rozgrywkę. Można trafić na jedną z dwóch frakcji:

Braterstwo Prawdziwych Kłamstw (którego zadaniem jest zgromadzenie 3 kielichów)

lub Zakon Jawnych Tajemnic (któremu zależy na zdobyciu 3 kluczy).

Warto w tym miejscu wspomnieć o dwóch kartach, które zastępują klucz i kielich, ale dopiero wtedy, gdy wyczerpie się talia

przedmiotów – są to torby podróżne. Znajdują się one w posiadaniu graczy od samego początku gry i mają dodatkową zaletę: po przekazaniu ich innemu graczowi, pozwalają na dociągnięcie karty.

Przebieg rozgrywki

Kareta to gra przeznaczona dla 3-10 osób. Jedna rozgrywka zajmuje średnio od 30 do 60 minut, co jest kolejną już zaletą.

Do dwóch kart toreb losuje się z talii kart tyle przedmiotów, by ich liczba równała się liczbie graczy. Następnie tasuje się je i przydziela każdemu z uczestników po jednej.



Teraz można rozpocząć rozgrywkę!

W swojej turze gracz może wykonać jedną z poniższych akcji:

- A) zrezygnować z działania
- B) podjąć próbę handlu z innym graczem

Uczestnik, który się na to zdecydował, przesuwając zakrytą kartę w stronę wybranej przez siebie osoby, która ogląda zaoferowaną jej kartę i może ją odrzucić lub zaakceptować. W przypadku przyjęcia karty, musi w zamian oddać wybraną przez siebie, jedną ze swoich kart. Zawsze gdy zaakceptowana zostaje karta specjalna, tzw. trade-in (folia, list żelazny, monokl, pęknięte zwierciadło, płaszcz, sekstans), odczytuje się na głos jej zdolność i ten, kto ją zaoferował, może z niej skorzystać.

- C) zaatakować innego gracza

Agresor przekręca swą kartę postaci na tę stronę, która ma nadrukowany symbol sztyletu w rogu i kieruje ją w stronę wybranego gracza. Broniący się odwraca swą kartę na stronę z wizerunkiem tarczy. Teraz inni gracze mogą zdecydować czy chcą przyłączyć się do którejś ze stron (odwracają wtedy

swoje karty na odpowiednie strony), czy też wolą wstrzymać się od uczestnictwa w potyczce. Następnie wszyscy, którzy biorą udział w starciu, mogą użyć umiejętności, jakie daje im posiadana przez siebie profesja i/lub skorzystać z posiadanych przez siebie przedmiotów. Teraz można wyłonić zwycięzcę – taki gracz może podejrzeć kartę stowarzyszenia swojego przeciwnika lub poznać zawartość jego ręki i zatrzymać jedną z kart. W przypadku remisu, atakujący ciągnie kartę z talii przedmiotów.

- D) zadeklarować zwycięstwo swojego stowarzyszenia

Jeśli jeden z graczy sądzi, że jego stowarzyszenie jest w posiadaniu 3 odpowiednich artefaktów, może zadeklarować wygraną swojej frakcji. Ujawnia wtedy wszystkie swoje karty – przedmiotów, profesji i stowarzyszenia – a następnie wskazuje tych spośród swoich współników, którzy również posiadają niezbędne do zwycięstwa przedmioty. W przypadku jakiegokolwiek błędu wygrywają przeciwnicy.

Ale co jeśli mamy nieparzystą liczbę graczy? Twórcy Karety wzięli to również pod uwagę – w takim przypadku każdy z uczestników otrzymuje na początku dodatkową kartę Elikiru Siły, z której jednak może skorzystać wyłącznie to stowarzyszenie, które ma mniejszą liczbę członków. Karta ta zastępuje klucz lub kielich. Niestety, mimo tego ułatwienia, trudno jest wygrać będąc w mniejszości. Przy grze trzyosobowej jest to niemal niemożliwe – pozostali gracze po prostu nie handlują z członkiem wrogiego stowarzyszenia. Przy większej ilości uczestników jest nieco lepiej, ale mimo to mniejsza frakcja właściwie zawsze jest na gorszej pozycji.

Na koniec warto dodać, że twórcy gry zaproponowali trzy warianty rozgrywki dla bardziej zaawansowanych graczy. Sprawiają one, że potyczka jest trudniejsza, dłuższa i ciekawsza.

Podsumowanie

Kareta to gra mało znana, a szkoda – zdecydowanie zasługuje na uwagę. Należy tu podkreślić raz jeszcze, że wydana jest w wersji dwujęzycznej – niemieckiej i angielskiej. Na fali wypuszczania na polski rynek mniejszych gier typu Fasolki, czy Sabotażysta, byłoby miło, gdyby któryś wydawca zainteresował się tą właśnie pozycją. Kareta to doskonała propozycja zwłaszcza (ale nie tylko) na wyjazdy, wyjścia, czy imprezy. Przepiękne grafiki, przystępność zasad, spora dynamika i duża interakcja między graczami to główne zalety tej gry. Jeśli dodamy do tego wyjątkowo niską cenę, to nie ma, co się zastanawiać – brać i grać!



Komentarz do oceny

Wykonanie: Małe i wygodne pudełko, a do tego karty ozdobione zjawiskowymi ilustracjami. Mały minus za zbyt dużą elastyczność kart, co czyni je podatnymi na uszkodzenia.

Miodność: Gra jest dynamiczna i wymaga interakcji między uczestnikami. Czynniki tajemnicy i niepewności sprawia, że każda rozgrywka wciąga. Niestety od momentu, gdy wszyscy znają już swoją przynależność, robi się nieco schematycznie. Dużo w tej kwestii zmieniają na szczęście zaawansowane karty przedmiotów. Drugi minus za zbyt małe zbalansowanie stron w czasie gry z nieparzystą ilością uczestników, a także za mniejszą miodność przy mniejszej liczbie graczy.

Cena: Chyba nie wymaga komentarza.

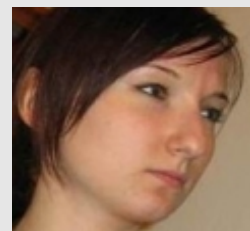


Die Kutschfahrt zur Teufelsburg

Wykonanie: 9/10

Miodność: 8/10

Cena: 10/10 (29,95 zł)



zrecenzowała: jestem_wredna



**WROTA
WYOBRAŹNI**
wrota.com.pl

Incunabula Somnus
miejsce, gdzie rodzą się sny

przejdź przez
WROTA WYOBRAŹNI

internetowy portal miłośników fantastyki:
literatura, film, komiks, manga & anime,
świat nauki, galerie, fotorelacje,
gry planszowe, karciane i fabularne

www.wrota.com.pl

Login

Hasło

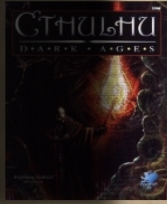
Zaloguj

Załącz konto

Wyszukiwarka

Znajdź

Polecamy:
Cthulhu Dark Ages
Cthulhu w czasach
średniowiecza



Wrota Wyobraźni polecają:

- » Wiadomości
- » Forum
- » UV(OD)
- » Fotorelacje
- » Redakcja

Gry fabularne

- » Dungeons&Dragons
- » Earthdawn
- » Legenda Pięciu Królestw
- » Neuroshima
- » Świat Mroku
- » Zew Cthulhu
- » Pływ

Rozmaitości

- » Fandom
- » Planszówki i karcianki
- » Aniołowie FGK
- » Pirates CSG
- » Film
- » Komiks
- » Literatura
- » Manga&Anime
- » Nauka
- » Sztuka
- » Varia

Współpraca

- » ConStar

Przezroczysta żaba laboratoryjna
Wtorek, 2 października 2007, 10:13
[12]

Unspeakable Vault (of Doom) #96
[101]

świat nauki
[101]

świat anime
[101]

świat komiks
[101]

świat gry
[101]

świat film
[101]

świat literatura
[101]

świat manga
[101]

świat science fiction
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia
[101]

świat pedagogika
[101]

świat medycyna
[101]

świat nauki
[101]

świat sztuka
[101]

świat historia
[101]

świat sport
[101]

świat muzyka
[101]

świat kultura
[101]

świat polityka
[101]

świat ekonomia
[101]

świat prawo
[101]

świat religia
[101]

świat filozofia
[101]

świat psychologia
[101]

świat socjologia

Unhallowed Metropolis

Neowiktoriańska noc żywych trupów



Unhallowed Metropolis to system ze stajni nowego gracza na rynku RPG – firmy Eos Press. Jest on również częścią większego projektu, czyli cyklu New Dark Age, który ma koncentrować się na postapokaliptycznych klimatach ukaziwanych za pomocą różnych perspektyw. W Unhallowed Metropolis wizja zagłady obraca się wokół wiktoriańskiej Anglii zaatakowanej przez tajemniczą plagę podnoszącą z grobów zmarłych, którzy mają niezwykle apetyt na mięso żywych. Nie jest to jednak system typu: *survival horror zombie shooter*, a świetnie przemyślany i opracowany produkt bazujący na motywach rodem z najlepszych dzieł literatury światowej.

Fabula

Opis świata zaczyna się całkiem zwyczajnie – do roku 1905 jest to dokładnie ten sam świat, który znamy z podręczników historii. Autorzy systemu koncentrują się na przedstawieniu najważniejszych wydarzeń mających miejsce w wiktoriańskiej Anglii, przede wszystkim zaś jej stolicy – Londynie, który jest domyślnym miejscem osadzenia *settingu*. Zimą 1905 roku nastąpiło jednak coś, czego nikt nie mógł się spodziewać – martwi powstałi z grobów i zaatakowali miasta, bardzo szybko dziesiątkując ich populację oraz powiększając swoje zastępy (klasycznie już: każdy ugryziony człowiek szybko sam stawał się zombie). Największe metropolie świata oraz mniejsze miasta i wioski szybko zostały opanowane przez nieumarłych i ludzkość, aby przetrwać, musiała ratować się ucieczką do obozów uchodźców znajdujących się poza ich terytorium. Wszelkie osiedla ludzkie zrównano praktycznie z ziemią, aby spowolnić rozprzestrzenianie się infekcji. Czego zaś nie dokonały ich zastępy, dokonała sroga zima i głód panujący w skleconych na szybko obozowiskach. Spontaniczne reanimacje tych, którzy umarli nocą, niejednokrotnie powodowały, że całe obozowiska zamieniały się, w ciągu kilkunastu godzin, w szalejące hordy zombie. W zasadzie przetrwały tylko te społeczności, w których bardzo szybko wprowadzono restrykcyjne przepisy dotyczące kremacji zmarłych i ścisłą kontrolę stanu zdrowia żyjącej populacji – większość z nich, co oczywiste, stanowiły obozy wojskowe. Wyniki kilku pierwszych lat infekcji zombie były przerażające – ponad 70% ludzkości przestało istnieć, a całe narody, państwa lub kontynenty popadły w zapomnienie (taki los spotkał np. Afrykę, czy też większość narodów europejskich i azjatyckich).

Do owego momentu historii mamy do czynienia z klasyczną wariacją na temat plagi umarłych powstających z grobu, osadzonej w realiach wiktoriańskiej Anglii. Twórcy systemu idą jednak dalej, dorzucając doń wiele ciekawych elementów. Po pierwsze – tajemnicza Plaga niszcząca ziemię i zamieniająca ją w niezdatne do zamieszkania miejsce, pełne zmutowanej roślinności, zwierząt i ludzi, którzy postanowili nań pozostać. Plaga owa z każdym rokiem coraz bardziej się powiększa i zaledwie, ok. 15% całej powierzchni Wielkiej Brytanii pozostaje poza jej zasięgiem. Po drugie – okres Reklamacji, czyli odzyskania największych miast, już dawno się zakończył (obecnie mamy rok 2105) i został na powrót ustanowiony stabilny rząd, a stare podziały społeczne odżyły na nowo. W Anglii do władzy powróciła arystokracja, jednak dynamicznie rozwijający się przemysł spowodował

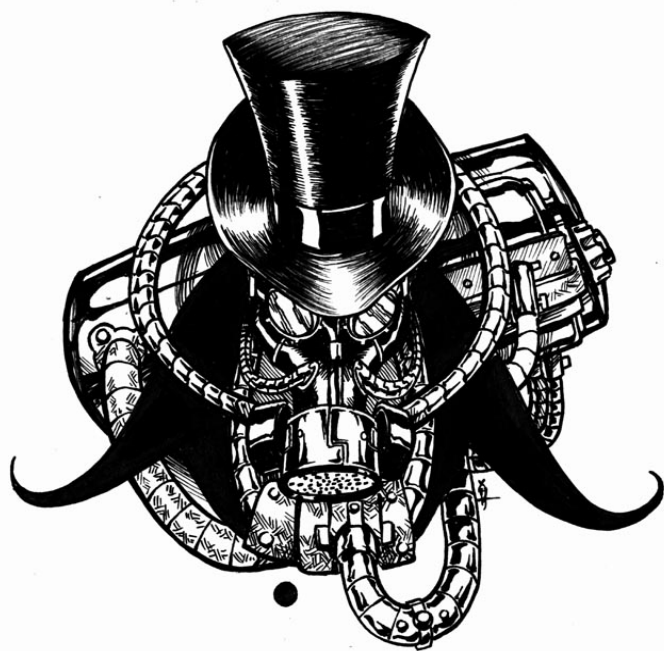
zaistnienie konkurencyjnej klasy wyższej – baronów industrializmu, niezwykle bogatych jednak charakteryzujących się niskim pochodzeniem. Obie klasy pozostają ze sobą w ciągłym konflikcie toczącym się o nowy *status quo* stosunków społecznych i próbują wypracować delikatny kompromis pomiędzy starymi rodzinami, a nowymi fortunami. Klasy średnie i niższe żyją z dnia na dzień w cieniu wyżej wspomnianych warstw społecznych. Najbiedniejsi obywatele Imperium spędzają większość swojego życia w wielkich fabrykach przemysłowych, wiążąc ledwo koniec z końcem – średnia życia robotników oscyluje w granicy lat czterdziestu, jednak większość z nich już w okolicy trzydziestki jest całkowitymi wrakami, dogorywającymi w hospicjach lub umierającymi na ulicach.



Okres Reklamacji, jak już wcześniej wspomniałem, zakończył się odbiciem największych miast Imperium i przede wszystkim, perły Korony, Londynu. To właśnie na opisie tego miasta skoncentrowali się twórcy systemu i właśnie w nim osadzili stworzony przez siebie *setting*. Trzeba przyznać, że ich koncepcja jest bardzo przemawiająca do wyobraźni. Przede wszystkim nowy, neowiktoriański Londyn jest miastem fortecą, której wysokie mury chronią mieszkańców przed atakami armii ożywionych trupów. Dodatkowo jest on podzielony na sektory, otoczone grubymi murami wewnętrznymi, wszystko zaś w trosce o bezpieczeństwo całego miasta – w przypadku zainfekowania jednego z nich, jest on odcinany od reszty miasta, a do gry wkraczają siły Trupiej Warty (ang. *Deathwatch*), które oczyszczają teren z każdego nieumarłego, jakiego uda im się spotkać.

Jeśli już mowa o nieumarłych, to w *Unhallowed Metropolis* zombie nie są ich jedynym rodzajem. Również wampiry znalazły tu swoje miejsce dzieląc się zasadniczo na dwie postaci – bezmyślną i rozumną. Większość pijawek to bezmyślne, sadystyczne drapieżniki siejące popłoch i zniszczenie. Jednak raz na jakiś czas transformacja

kończy się w zupełnie inny sposób i powstaje istota zachowująca swój przedśmiertny intelekt. W połączeniu z instynktami drapieżnika i niezwykle zwierzęcym magnetyzmem powstaje prawdziwy władca nocy w stylu Draculi, nie zaś płaczkliwych maminsynków Anne Rice. Sam sposób przeistoczenia również nawiązuje do dzieła Stokera i jego poprzedników – infekcja wampiryzmu może zostać przeniesiona przez wymianę fluidów, czyli najczęściej podczas pożywiania się wampira na swojej ofierze (jednak stosunek seksualny również niesie takie zagrożenie). Szansa zakażenia jest, co prawda niewielka (1%), jednak gdy już ono nastąpi, to powstaje nowe dziecko nocy lub Dhampir – człowiek uwięziony pomiędzy stanem wampiryzmu i życia (czyli coś na kształt Blade). Dhampirem zostaje każda osoba, która zwalczyła infekcję.



Na uwagę zasługuje również sama koncepcja *settingu* – Londyn jest ogromną metropolią, osnutą grubą warstwą smogu pochodzącego z kominów wielkich zakładów przemysłowych i krematoriów. Osad ten jest tak zanieczyszczony, że jego wdychanie powoduje szybką śmierć z powodu chorób dróg oddechowych, nowotworów, czy najróżniejszych infekcji spowodowanych obniżeniem odporności organizmu. Dlatego też

wszyscy mieszkańcy Metropolii nie rozstają się z respiratorami i maskami gazowymi, które noszą na co dzień niemal bez przerwy. Wiecznie spowite we mgle, ogromne miasto wypełnione po brzegi ludźmi noszącymi maski gazowe i potworami czyhającymi w mrocznych zaułkach jest naprawdę niezwykle klimatycznym miejscem na osadzenie w nim wszelkiego rodzaju sesji grozy. Dodatkowo zostało ono świetnie opisane na ponad pięćdziesięciu stronach (!), na których poruszono kwestie rozciągające się od systemu parlamentarnego do najnowszych nowinek neowiktoriańskiej mody. Twórcy systemu, Jason Soles i Nicole Vega, stanęli naprawdę na wysokości zadania – *Unhallowed Metropolis* jest systemem całkowicie kompletnym, do którego nie potrzebujemy dokupywać żadnych suplementów. W dzisiejszych czasach jest to zdecydowany plus.

Ów przegląd fabularny nie byłby kompletny bez kilku słów o neowiktoriańskiej nauce, bo wynika z niej wiele naprawdę ciekawych rozwiązań. Przede wszystkim leki anty-agapiczne przedłużające życie człowieka do 200-300 lat (oczywiście leki owe są strasznie drogie i dostępne praktycznie jedynie dla arystokracji i najbogatszych). Z ich wynalezieniem wiąże się dążenie do odkrycia natury nieśmiertelności i duża doza wypaczonych pomysłów – od ożywiania zwłok za pomocą alchemicznych preparatów, przez konstrukcję potworów w stylu Frankenstein, do manipulacji genotypem ludzkim w wielkich, wypełnionych odżywcza, genetyczną papką, cylindrach. Nie muszę chyba dodawać, że wszelkie tego typu eksperymenty kończą się w zasadzie w jeden sposób – powstaje potwór, który obraca się przeciwko swojemu stwórcy i ludzkości. „Dzieci nauki” stają się zatem kolejnym antagonistą czyhającym w cieniach londyńskich ulic.

Rozwój alchemii przyczynił się również do wynalezienia wielu pseudomedycznych specyfików mających różne zastosowanie. Przede wszystkim umożliwił on rozwój transplantologii poprzez

wynalezienie leków zapobiegającym odrzuceniu przeszczepu. W tym systemie istnieje nawet możliwość odzyskania utraconych części ciała – musimy znaleźć tylko kogoś, kto nie będzie miał oporów w odstąpieniu nam, np. swojej własnej ręki. Dodatkowo istnieją możliwości uzyskania naprawdę chorych mechanicznych modyfikacji ciała – dwie najpopularniejsze to: Oraculum, mechaniczne zastąpienie oka, i Tykacz (ang. Ticker), czyli mechaniczne serce, które trzeba nakręcać specjalną korbką dwa razy dziennie!

Reszta technologii tego systemu opiera się na galwanice i osobie Nikolaia Tesli oraz jego wynalazków. Wokół Londynu istnieje, wytwarzane przez wieżyczki Tesli, pole elektryczne, z którego korzystają wszyscy mieszkańcy miasta – poczynając od latarni elektrycznych, a na broniach miotających piorunami kończąc. Elektryczność wraz z radiem, maszynami parowymi, zaawansowaną pseudogenetyką opartą na alchemii i radiotelegrafem wyznaczają ramy technologiczne uniwersum Unhallowed Metropolis. Jest to wizja spójna i przemyślana przez autorów bardzo głęboko – po lekturze podręcznika doskonale wiemy, co jest możliwe do osiągnięcia za pomocą przedstawionej technologii, co zaś nie.

Podsumowując warstwę fabularną *settingu* należy nadmienić, że wypełnia ona więcej niż połowę podręcznika – oczywiście w niektórych rozdziałach jest uzupełniana wszelkiego rodzaju zasadami mechanicznymi. Dodatkowo na kartach podręcznika pełno jest klimatycznych zapisków naukowych na tematy rozciągające się od anatomii zombie, po zawile traktaty alchemiczne. Ogromny plus należy się również autorom za zilustrowanie rozdziału, który potraktować można, jako swoistego rodzaju bestiariusz systemu – ryciny z wiwisekcji każdego opisanego wynaturzenia, stylizowane na stronicę wiktoriańskiej księgi medycznej, robią naprawdę piorunujące wrażenie.

Mechanika

Mechanika systemu sprawia całkiem dobre wrażenie – cechy i umiejętności osiągają w niej wartości od 1 do 5, a ich testowanie to, w większości przypadków, rzut 2k10, dodanie odpowiedniej z nich i porównanie sumy ze stopniem trudności (podstawowy 11, praktycznie niemożliwy do



osiągnięcia 20+). Interesującym pomysłem są specjalizacje w umiejętnościach – za każdy posiadany poziom możemy wybrać jedną dziedzinę szczegółową odnoszącą się do zastosowań danej zdolności i podczas jej testowania dodać jeden do wyniku rzutu. Oczywiście mechanika systemu komplikuje się podczas rozpatrywania walki – przede wszystkim zmianie ulegają specjalizacje dostępne przy umiejętnościach z nią związanych. Zamienione one zostają na sztuczki (ang. *stunts*), które umożliwiają ich posiadaczom, np. zadawanie większych obrażeń, dokładne celowanie w określone lokacje ciała, itp.



System walki w *Unhallowed Metropolis* charakteryzuje się przede wszystkim wysokim stopniem śmiertelności – nie uświadczymy w nim punktów życia, czy stanów zdrowia. W zależności od wyniku rzutu na obrażenia możemy otrzymać ranę od powierzchownej (ang. *flesh*) do śmiertelnej (ang. *fatal*), która zabija nas na miejscu. Dodatkowo z poważniejszymi ranami wiążą się różne komplikacje (ang. *complications*), które mogą nam bardzo utrudnić życie (np. złamana noga) lub je zakończyć zaraz po zakończeniu starcia (np. uszkodzona tętnica). Powrót do zdrowia jest w *Unhallowed Metropolis* niezwykle czasochłonny i może zająć nawet kilka tygodni czasu gry. Owo rozwiązanie doskonale wspomaga klimat całego systemu, jednak może być problematyczne z punktu widzenia opowiadanych historii.

Bardzo nowatorskim rozwiązaniem są ścieżki zepsucia (ang. *corruption*) – podczas kreacji postaci każdy z bohaterów otrzymuje jedną, wybraną przez gracza. Ujmując rzecz bardzo ogólnie, są to ciemne strony osobowości postaci, które dzielą się na te związane z jej cielesnością (aura deformacji, przekleństwo, choroba, potworny), pragnieniami (uzależnienie, anhedonia, deprawujący, hedonista) lub tym, co ją nakręca do działania (obsesja, mordercze skłonności, nieludzkie podejście do życia). Początkowe wartości tej „wady” nie powodują bardzo drastycznych efektów, jednak gdy gracz zagłębia się w swoje zepsucie (o czym za chwilę), zaczyna ono coraz bardziej rządzić jego życiem. System związany z rozwojem zepsucia jest jednym z ciekawszych, z jakimi miałem do czynienia – każdy punkt w ścieżce zepsucia (standardowo wyrażana od 1 do 5) umożliwia nam na sesji przerzucenie jednego nieudanego rzutu. Natomiast gdy wykorzystaliśmy już limit przerzutów gwarantowany przez poziom ścieżki, możemy podnieść jej poziom o jeden (ale tylko o jeden na sesję), aby otrzymać kolejną szansę. W ten sposób zaczynamy się staczać po ścieżce zepsucia, a na samym jej końcu czeka na nas tragiczny finał. Jest to kolejny już, bardzo dobry pomysł twórców systemu – nadaje mu bowiem tragicznego wydźwięku i podkreśla atmosferę upadłego świata londyńskiej metropolii.



Proces tworzenia postaci nie wyróżnia się zbyt wiele od innych systemów. Dysponujemy określoną pulą punktów, za które kupujemy poziomy cech, umiejętności i zalet. Za wybrane dla postaci wady otrzymujemy zaś dodatkowe punkty postaci. Zamiast profesji Unhallowed Metropolis oferuje nam powołania (ang. *calling*), które określają miejsce naszej postaci w świecie. Dostępnego z nich to: arystokrata, kryminalista, dhampir, lekarz, żałobnik (osoba od przeprowadzania rytuału pogrzebowego, który jest przywilejem wywalczonym sobie przez arystokrację) i grabarz (licencjonowany łowca trupów). Powołania wprowadzają również system sztuczek dostępnych dla określonej umiejętności, w miejsce opartych na niej specjalizacji. Zazwyczaj dają one postaci znaczącą przewagę w jej sferze kompetencji (dla przykładu lekarz jest w stanie o wiele skutecznie posługiwać się medycyną przy operacjach, pierwszej pomocy, czy też leczeniu efektów krytycznych trafień). Ich mała liczba, na samym początku obcowania z systemem, wydaje się ograniczać opcje kreacji bohaterów, ale jest to tylko

złudzenie. Twórcy wybrali najbardziej nośne fabularnie zajęcia, którymi mogą się parać mieszkańcy neowiktoriańskiej Anglii, dodatkowo na oficjalnej stronie systemu (<http://newdarkage.net/>) zamieszczane są cały czas nowe.

Podsumowanie

Unhallowed Metropolis to system, który z pewnością spodoba się wszystkim miłośnikom horrorów i opowieści grozy. Jest również jednym z niewielu, które wykorzystują klimat neowiktoriańskiej Anglii. Na uwagę zasługuje również jego wszechstronność – można w nim poprowadzić wszystko, począwszy od skomplikowanej intrygi, na ulicznej masakrze z zombie w roli głównej kończąc. Gorąco polecam.



Komentarz do oceny

Wykonanie: Twarda okładka, papier kredowy, szycie, czerń i biel... Nic dodać, nic ująć.

Miodność: Unhallowed Metropolis to dobrze przemyślany system z bardzo bogatą warstwą fabularną i grywalną mechaniką. Na uwagę zasługuje fakt, że jest to system całkowicie kompletny – nie potrzebujemy doń żadnych dodatkowych suplementów. Ogromny plus.

Cena: Za tę cenę otrzymujemy produkt z najwyższej półki.



Unhallowed Metropolis

Wykonanie: 8/10

Miodność: 9/10

Cena: 8/10 (129,00 zł)



zrecenzował: Sting

Oneiros prezentuje:

Mage: The Awakening

Tekst pierwotnie publikowany był
w serwisie internetowym *Poltergeist*.



W przeciwieństwie do wielu, nie czekałem z niecierpliwością na nowego Maga. Jego reedycja pod egidą nowego Świata Mroku była nieuchronna, tak samo jak w przypadku Wampira czy Wilkołaka, toteż ze spokojem oczekiwałem na rozwój wypadków, zajmując się najpierw pozostałymi, bardziej mnie interesującymi, liniami wydawniczymi nWoDu. Gdy ostatecznie podręcznik podstawowy trafił w moje ręce, znałem go już nieco z wersji elektronicznej oraz z lektury egzemplarzy należących do moich współpracowników. Podeszedłem doń więc z odrobiną dystansu.

Pierwsze wrażenie jest świetne. Żywa, błękitno-zielono-złota okładka, na której widnieją mniej i bardziej widoczne mistyczne symbole, od razu wywołuje skojarzenia z magią, tajemnicami, także - jak się okazuje w trakcie lektury całkiem trafne - z wodą i sekretami ukrytymi w jej głębinach. Pobieżne przekartkowanie podręcznika ukazuje nam, iż autorzy zdecydowali się na dość niecodzienny ruch, powierzając zilustrowanie całości podręcznika jednemu autorowi. Pomysł sam w sobie zacny, nadający spójność szacie podręcznika; nie jestem jednak pewien, czy wybór artysty był dobry. Michael William Kaluta tworzy małe arcydzieła, gdy rysuje mistyczne runy, symbole (takie jak Pentakl), nieźle radzi sobie z architekturą i przedmiotami - im bardziej forma rysunków abstrakcyjna lub graficzna, tym jest lepiej. Sam styl rysunku konturowego, przypominającego nieco rycinę starych ksiąg, również mi się podoba i pasuje do ogólnego wydźwięku podręcznika. Mimo wszystkich tych przymiotów stylu postaci, które Michael Kaluta rysuje, są dla mnie jednoznacznie paskudne - rażą rozliczne deformacje rysów, dysproporcje ciała, absurdalne nieraz elementy ubrań (nawet wliczając magowską tendencję do dziwacznych strojów rytualnych). Takie mankamenty odstręczają mnie od zachwycania się szatą graficzną podręcznika. Moim zdaniem znacznie lepiej w roli „ilustratora na wyłączność” sprawdziliby się znany z fenomenalnych okładek do ksiąg Tradycji do starego Maga (edycja Revised) Christopher Shy ze swoimi fotomanipulacjami, czy też dość niedoceniany, a moim zdaniem najlepszy z obecnych grafików tajni White Wolf, Abrar Ajmal, ilustrujący serię nowego Wilkołaka. Problematycznym elementem „wystroju” nowego Maga może dla niektórych być również szerokie wykorzystanie złotego tuszu i potencjalnie nieczytelnej „pisanej” czcionki; najgorzej sprawdza się tam, gdzie tekst pisany nią jest najdrobniejszy - na przykład w tytułach rot. Czcionkę tę moim zdaniem da się odcyfrować, aczkolwiek docierały do mnie głosy iż przysparza ona niektórym trudności, zwłaszcza przy niedostatecznym oświetleniu.

Mag: Przebudzenie jest najgrubszym z podręczników podstawowych, zbliża się do niego tylko Changeling, a spośród innych publikacji objętością dorównują mu jedynie setting Chicago

oraz Damnation Cities, niedawno wydany dodatek do serii Requiem. Edytorsko stoi na najwyższym poziomie, tekst złamany jest bardzo czytelnie, nie ma problemów z oblewaniem ilustracji. Samej jakości druku nie można też wiele zarzucić. Czernie są głębokie, a liternictwo, pomimo drobnej czcionki, ostre. Irytować może jedynie prymitywna stylizacja na pergamin (papier czerpany?), polegająca na podłożeniu pod każdą ze stron obrazka z powtarzającym się motywem rozpikselowanych, bladozłotawych kropek. Spokojnie można było sobie zabieg ten odpuścić.

Odrobinę zastrzeżeń do Przebudzenia można mieć pod względem prezentacji treści. Informacje podawane są czytelnie, brakuje wtórności, jednak tak istotna rzecz jak sama systematyka i mechanika magii rozbita jest na fragmenty i rozrzucona po całym podręczniku, co przysparzać może problemów w razie konieczności szybkiego odnalezienia potrzebnych informacji. Podręcznik dysponuje co prawda bardzo precyzyjnym i przebogatym indeksem, aczkolwiek trudno wyrobić sobie w przypadku nowego Maga znany każdemu wieloletniemu graczowi stopień zaznajomienia z rozmieszczeniem konkretnych danych w podręczniku, pozwalający na korzystanie zeń „na wycucie”. Tu wymagane jest częste korzystanie z indeksu lub poświęcenie znacznie większej ilości czasu na obeznanie się z układem danych w podręczniku. Do jego lektury zniechęcać może jednak suchy i słaby stylistycznie język, jakim został spisany - podręcznik do Maga potrafi najzwyczajniej na świecie znudzić i uśpić.

Sama gra traktuje o „świecie nowoczesnej magii”, będącym spadkobiercą dawnych wieków i potężnej magicznej cywilizacji. O ile temat przewodni i nastrój systemu są inspirujące - są to odpowiednio „władza korumpuje” oraz „starożytne tajemnice” - to nie sposób nie zauważyć, iż projektanci gry odeszli od pierwotnych założeń nowego Świata Mroku, fundując nam kanoniczny mit założycielski. Magia wywodzi się z Atlantydy i już, jest to znany magom „fakt historyczny”. Szczerze powiedziawszy ta zmiana frontu jest dla mnie zarówno niezrozumiała, jak i zniechęcająca. Serie nowego Wampira czy Wilkołaka pokazały jasno, iż brak

jednoznacznie określonej genezy istot nadnaturalnych, oraz zróżnicowanie interpretacji mitu założycielskiego poprzez umieszczenie genezy tych istot w zamierzchłej przeszłości, przyczyniają się żywotnie do wyjątkowo interesujących konkluzji i rozwiązań fabularnych. Niesłychanym dla mnie jest, iż właśnie gra, w której jednym z założeń jest odkrywanie „starożytnych tajemnic”, odziera z szat i stawia w rzęsistym świetle jupiterów największą z nich, „tajemnicę tajemnic”, prawdziwe pochodzenie magii. O ileż ciekawszą byłaby rozgrywka, gdyby założenia pozwalały postaciom wątpić w pochodzenie magii, przypisywać jej genezę boską, ludzką, mitologiczną, kosmiczną lub dowolną inną, gdyby również łatwiej można było wcielać w życie znane ze starego Maga paradygmaty. Projektanci serii zorientowali się w swym błędzie, na wyraźne życzenie społeczności graczy w dalszych podręcznikach starając się umożliwić rozmaite dodatkowe rozwiązania tej kwestii. Faktem jest jednak, że jeśli graczom mitologia Atlantów nie podpasuje, grupa korzystająca wyłącznie z podręcznika podstawowego zmuszona będzie do sporej ilości pracy i wewnętrznych ustaleń, by zmienić założenia i pochodzenie magii w swych kronikach.

Spółeczność magów oparta jest na znanym z pozostałych podręczników podstawowych schemacie 5:5 - niemal analogicznie do Wilkołaka mamy więc pięć ugrupowań ideologicznych zwanych Zakonami, różniących się podejściem do swych obowiązków (wojownicze i honorowe, zajmujące się tajemnicami magii, kontestatorskie i stawiające na własną swobodę, dumne i władcze, oraz zaborcze i strzegące tajemnic magów), oraz pięć grup „przyrodzonych” zwanych Ścieżkami, będących powiązaniem z konkretnymi stylami i rodzajami magii (poprzez przypisane im Arkana). Istnieje niestety spory rozdzźwięk pomiędzy tym jak prezentuje się współpraca między postaciami różnych Ścieżek na poziomie kabały a tym, jak kabały mogą odnosić się do reszty społeczności, do Konsylium i Zakonów. Niewiele wiadomo o tym, jak bardzo ciasno zorganizowane są Zakony jako organizacje światowe lub ogólnosettingowe (np. w skali miasta), jak wygląda ich współdziałanie ani czy konkurują ze sobą. Zostawiono oczywiście, jak w

pozostałych grach serii, sporo miejsca do interpretacji, zbyt ogólnie jednak według mnie opisano „sytuację modelową”, która w Requiem, czy też u Odrzuconych, nakreślona jest bardzo wyraziście.

Komentarz do oceny

Wykonanie: Jakość wydania nowego Maga nie ustępuje pola pozostałym produktom White Wolfa. Ogromny minus za słaby poziom ilustracji.

Miodność: Gra z pewnością zadowoli wszystkich tych, którzy tolerują wysoką dawkę mechaniki. Wszystkim innym może to zdecydowanie przeszkadzać.

Cena: Typowa jeśli chodzi o podstawki do nowego Świata Mroku. Niestety tym razem nie idzie ona w parze z miodnością i wykonaniem.

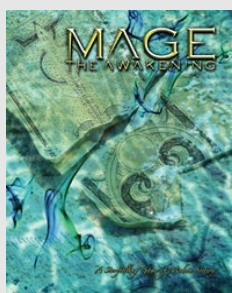
Szwankuje również moim zdaniem, o zgrozo, to, co powinno być siłą tej gry, czyli mechanika magii. Podstawowym zarzutem, jaki mogę mieć wobec niej, jest nadmierna komplikacja zasad. Grałem w Maga jako początkujący na sesji z kilkoma lepiej obeznanymi graczami i nieźle oblatanym w zasadach Narratorem, a mimo to nie byliśmy w stanie uniknąć nieustannego zaglądania do podręcznika. Przez większość czasu myślałem o czynieniu magii przez moją postać nie poprzez przyzmat jej realnych możliwości, a z konieczności wykorzystując metajęzyk mechaniki gry i nieustannie musząc odwoływać się do podręcznika nawet w najbardziej błahych sprawach. Mechanika magii jest nieintuicyjna, pełna koniecznych do uwzględnienia modyfikatorów sytuacyjnych, obwarunkowań i detali, których nie sposób ogarnąć od razu, a na pewno spać. Cierpi na tym immersja, cierpi również dynamika i płynność przebiegu sesji. Co gorsza z doświadczeń bardziej zaawansowanych graczy wynika, iż nawet tak precyzyjna i szczegółowa mechanika ma swoje wady i błędy powodujące wypaczenia na sesji. Sztandarowymi przykładami mogą być konieczność zmodyfikowania szans na praktycznie nie występujący lub niemal zawsze kompensowalny

Paradoks (co podważa z kolei sens istnienia Zakonu Strażników Zasłony) tudzież zdecydowanie zbyt mocne Tarcze, dzięki którym zwykli śmiertelnicy nie są przeciwnikami dla magów, co nie ma miejsca na taką skalę w przypadku wilkołaków i wampirów. Bez domowych modyfikacji zatem się nie obędzie.

Dodatkowo, Mag mimo korzystania ze wspólnej z pozostałymi liniami wydawniczymi mechaniki jest wyjątkowo wobec nich niezbalansowany, dziedzicząc podstawową przywarę swojego poprzednika. Magowie dzięki swym mocom bardzo łatwo uzyskują przewagę w konflikcie, zwłaszcza jeśli mają minimum czasu na przygotowania do starcia, bardzo wcześnie również, zwłaszcza jako kabała z różnych Ścieżek, uzyskują niemalże wszędzie na tematy nadnaturalne, niezawołowane metodami magicznymi. Niszczy to podstawy tajemnic, naruszone już przez oczywistość pochodzenia magii. Prowadzi również do narastającego wyścigu zbrojeń w społeczności nadnaturalnej w przypadku settingów mieszanych, gdzie wygrywa ten, z kim sprzymierzeni są potężniejsi magowie. W zestawieniu z pozostałymi liniami wydawniczymi z Maga przydawał mi się na przykład szeroko krytykowany „dedekowy” rozdział zawierający rotę. Wykorzystywałem go jako suplement z potencjalnymi mocami dla duchów, zjaw oraz postaci posługujących się niską magią, tworzonych na podstawie dodatku Oczyma Duszy (*Second Sight*). Jeśli Narrator chciał będzie wprowadzać magów do settingów wraz z innymi istotami nadnaturalnymi, przypuszczalnie zmuszony będzie do przeskalowania ich poziomu mocy na nieco niższy tak, by nie dominowali dzięki swym zdolnościom. Da się to zrobić choćby manipulując ilością przyznawanych punktów doświadczenia, lub wyrażanymi w nich kosztami cech, aczkolwiek nadal jest to ingerencja w system, który powinien sprawnie działać „po wyjęciu z pudełka”.

Podsumowując: Mag jest grą zmarnowanego potencjału i nietrafionych eksperymentalnych decyzji - tak w kwestiach projektanckich, jak i czysto edytorskich, wspominając choćby wybór ilustratora. Na sesjach większe powodzenie będzie miał wśród osób z nastawieniem tolerującym wysokie dawki mechaniki i metajęzyka, oraz zgadzające się na konieczność czynienia znaczących przygotowań przed sesją. Osoby ceniące płynność i czytelność rozgrywki oraz nastawiające się w większym stopniu na improwizację, mogą być zawiedzione i zmuszone do przeróbek na własną rękę. Te nie ominą jednak nawet pierwszej grupy, jeśli zechce uniknąć niekonsekwencji mechanicznych i rozbieżności ze światem przedstawionym gry czy niespójności z pozostałymi grami na poziomie mocy postaci.

Mag wrócił więc, wrócił z hukiem. Nie przypomina jednak swego starszego brata na tyle, by zapewnić sobie powodzenie wśród jego fanów, zarazem jednak przypomina go zbyt w jego negatywnych aspektach (choćby odstawanie skalą od pozostałych gier serii), by zapewnić sobie rzeszę nowych. Bez wątplenia tak jedni jak i drudzy, poddawszy go stosownym przeróbkom, będą w stanie dopasować go do swych preferencji, zwłaszcza w oparciu o późniejsze podręczniki z serii, aczkolwiek w wersji podstawowej Mag jest produktem niestety przeciętnym i najsłabszą moim zdaniem grą z czterech bazowych serii.

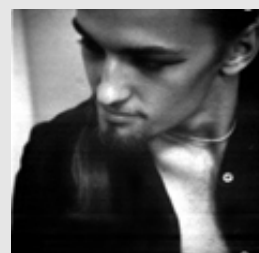


Mage: The Awakening

Wykonanie: 6/10

Miodność: 6/10

Cena: 7/10 (99,95 zł)



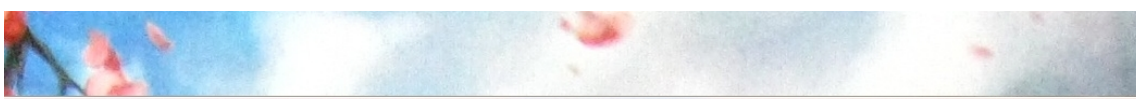
zrecenzował: Kastor Krieg

ONEIROS

www.oneiros.pl

WIEŚCI Z PROCESU WYDAWNICZEGO • INFORMACJE O FANOWSKICH PUBLIKACJACH •
FORUM DYSKUSYJNE PRZEKŁADU • BNI, LOKACJE, FABUŁY, WPROWADZENIA, RECENZJE •
OFICJALNY SERWIS POLSKIEJ EDYCJI ŚWIATA MROKU

Już za miesiąc kolejny numer



Rebel Times

Miesięcznik Miłośników Gier

numer 11, sierpień 2008

w numerze między innymi:
Senji
Kingsport Horror
Alpha Omega



Ilustracja z okładki gry Senji - (C) Asmodee Editions


REBEL.PL
Centrum gier